



**PENGARUH PEMANFAATAN GUA JEPANG KALIGUA
SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH
POKOK BAHASAN PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 1 BUMIAYU
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh:
Arip Rahman
NIM 3101412105

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**


PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 2 September 2016

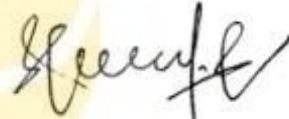
Pembimbing Skripsi I



Dr. Subagyo, M.Pd.

NIP 19510808 198003 1 003

Pembimbing Skripsi II




Romadi, S.Pd., M.Hum.

NIP 19691210200501 1001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.

NIP. 19640605 198901 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 26 Oktober 2016


Penguji I



Drs. IM. Jimmy De Rosal, M.Pd.

NIP 19520518 198503 1 001

Penguji II



Romadi, S.Pd., M.Hum.

NIP 19691210 200501 1001

Penguji III



Dr. Subagyo, M.Pd.

NIP 19510808 198003 1 003

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui:

Dekan, Fakultas Ilmu Sosial



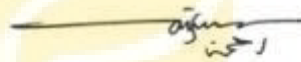
Drs. Mch. Solmatul Mustofa, M.A.

NIP 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 14 September 2016



Arip Rahman

NIM. 3101412105



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Dan Terhadap nikmat Tuhanmu, hendaklah engkau nyatakan (Q.S. 93: 11)
- JAS MERAH, jangan sekali-sekali melupakan sejarah (IR. Soekarno).
- Berbuatlah yang terbaik pada titik di mana engkau berdiri, itulah sesungguhnya sikap realistik (Andrea Hirata).

PERSEMBAHAN

Atas rahmat Allah SWT skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku yang begitu besar jasanya, Bapak Darim dan Ibu Tarni, semoga Allah selalu melimpahkan kasih sayang-Nya kepada beliau berdua.
2. Kakak dan adikku yang selalu memberi dukungan, Kak Wanto, Teh Irma dan Gobi.
3. Sahabat seperjuangan: Ulil, Mas Taufiq, Bang Muadi, Juna, Nole, Lala, Ita, Teteh Rahma, Laily, dan Mae Retno.
4. Keluarga SPARTA yang tak ada gantinya.
5. Almamater Universitas Negeri Semarang.



SARI

Rahman, Arip. 2016. *Pengaruh Pemanfaatan Gua Jepang Kaligua Sebagai Sumber Belajar Sejarah Pokok Bahasan Pendudukan Jepang Di Indonesia Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Pelajaran 2015/2016.* Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Subagyo, M.Pd.. Pembimbing II Romadi, S.Pd., M.Hum. 211 Halaman.

Kata kunci: Pengaruh, Pemanfaatan Gua Jepang Kaligua, Hasil Belajar, dan Pembelajaran Sejarah.

Sumber belajar merupakan salah satu komponen utama pembelajaran. Pentingnya sumber belajar dapat dilihat pada butir ketiga dari tujuh karakteristik Kurikulum 2013. Namun pada kenyataannya banyak sekolah yang belum memanfaatkan sumber belajar di sekitarnya secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi awal di ketahui sekolah-sekolah di wilayah Bumiayu masih kurang memanfaatkan situs sejarah sebagai sumber belajar, salah satunya SMA Negeri 1 Bumiayu. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bumiayu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan situs Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bumiayu.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bumiayu tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain *Quasi Eksperimen*. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan mengambil dua kelas sebagai sampel. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari angket, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan Gua Jepang Kaligua terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu. Berdasarkan perhitungan hasil perhitungan uji perbedaan rata-rata *post-test* diperoleh $t = 3,48$ pada $\alpha = 5\%$ dan $dk = 65$ diperoleh $t(0,95)(65) = 2,00$. Maka karena t berada di daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara itu hasil belajar sejarah siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata 86,30. Serta hasil belajar sejarah siswa kelas control memperoleh rata-rata 80,12. Berdasarkan perolehan rata-rata hasil belajar siswa, kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Koefisiensi determinasi dalam penelitian ini $r^2 = 0,2930 \times 100\% = 29,30\%$. Jadi pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar memiliki pengaruh sebesar 29,30%..

Saran yang berkaitan dengan kegiatan ini adalah guru dituntut untuk memilih metode dan sumber belajar yang tepat, yang sesuai dengan tujuan, materi maupun kebutuhan siswa; membuat perencanaan pembelajaran dengan memperhatikan banyak faktor, dan perlu adanya pemanfaatan situs, benda atau peristiwa sejarah yang ada dilingkungan sekolah sebagai sumber belajar alternatif.

ABSTRACT

Rahman, Arip. 2016.*The Effect of Utilization of Kaligua Japanese Cave as a Resource of Learning History on Subject The Japanese Occupation in Indonesia Against Result of Learning Students of Eleventh Grade in SMAN 1 Bumiayu on Academic Year 2015/2016. Undergraduate Thesis. History Department. Faculty of Social Science. Semarang State University. Supervisor I Dr. Subagyo, M.Pd.. Supervisor II Romadi, S.Pd., Hum. 211 Page.*

Keywords: Effect, Utilization of Kaligua Japanese Cave, Result of Learning, and History Learning.

Source of learning is one of the main components of learning. The Importance of learning resources can be seen on the third item of the seven characteristics of Curriculum 2013. But on the fact that many schools do not utilize learning resources in the surrounding area optimally. Based on the results of preliminary observations known the schools in the Bumiayu region still not utilizing the historical sites as a source of learning, one of them SMAN 1 Bumiayu. The problem was examined in this research is there any effect of utilization Kaligua Japanese Cave as a learning resource to the result of learning of students of eleventh grade of sosial science on SMAN 1 Bumiayu. The purpose of this research to determine the effect of utilization of the Kaligua Japanese Cave Kaligua site as a learning resource to the result of learning students of eleventh grade of sosial science on SMAN 1 Bumiayu.

The subject of the reasearch were students of elevent grade on SMAN 1 Bumiayu in the academic year 2015/2016. This research is experimental, with designs Quasi Experiment. The research sample using purposive sampling techniques, by taking two classes as samples. The instruments to collect data in this research consisted of a questionnaire, test and documentation.

The results showed that there are the effect of utilization of Kaligua Japanese Cave on student achievement eleventh grade on SMAN 1 Bumiayu. Based on the calculations, the result of t test of post test showed $t = 3.48$ at $\alpha = 5\%$ and $dk = 65$ obtained $t (0.95) (65) = 2.00$. Then t on the region of H_0 rejection, and it can be concluded that there are significant differences between the experimental class and control class. Meanwhile the results of studying the history of experimental class students earned an average of 86,30, and the results of studying the history of control class students earned an average of 80,12. Based on the average of the result of student learning, the experimental class is better than the control class. Coefficient of determination in this research is $r^2 = 0.2930 \times 100\% = 29.30\%$. So the utilization of Kaligua Japanese Cave as a source against the result of learning has the effect of 29.30%.

Suggestions relating to these activities the teachers were asked to choose methods and appropriate learning resources, in accordance with the purpose, materials as well as the needs of students; learning plan made by taking into many factors, and the need for utilization of the site, object or historical events in the school environment as an alternative source of learning.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan anugerah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Gua Jepang Kaligua Sebagai Sumber Belajar Sejarah Pokok Bahasan Pendudukan Jepang di Indonesia Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Pelajaran 2015/2016” dapat penulis selesaikan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang telah memberi kesempatan untuk menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Sosial Unnes.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd., Ketua Jurusan Sejarah yang telah memberi berbagai pelayanan dan bantuannya selama proses penyusunan hingga selesai.
4. Dr. Subagyo, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran dengan begitu sabar kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Romadi, S.Pd., M.Hum., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran dengan begitu sabar kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. H. Samsul Maarif, M.Pd., Kepala SMA Negeri 1 Bumiayu yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Jihan Purwoko Utomo, S.Pd., Guru Sejarah SMA Negeri 1 Bumiayu yang telah memberikan bimbingan dalam melaksanakan penelitian.
8. Guru dan karyawan SMA Negeri 1 Bumiayu yang telah memberikan bantuan dalam melaksanakan penelitian.
9. Siswa kelas XI.7-XI.9 SMA Negeri 1 Bumiayu yang telah membantu dalam penelitian.

10. Muhammad Shokkeh, S.Pd., M.A., Dosen Wali yang selalu memberikan bimbingan, dan motivasi dalam kegiatan akademik penulis.
11. Bapak Ibu dosen dan seluruh staf Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu yang tak ternilai harganya selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
12. Teman-teman Kost Lithium dan Kost Pink, yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta semua pihak, khususnya dunia pendidikan.

Semarang, 14 September 2016

Penyusun



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	10
1.5. Batasan Istilah.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1. Deskripsi Teoretis.....	14

2.1.1. Gua Jepang Kaligua	14
2.1.2. Sumber Belajar	32
2.1.2.1. Pengertian Sumber Belajar.....	32
2.1.2.2. Manfaat Sumber Belajar	35
2.1.2.3. Klasifikasi dan Fungsi Sumber Belajar.....	36
2.1.3. Belajar dan Pembelajaran	45
2.1.3.1. Pengertian Belajar	45
2.1.3.2. Pengertian Pembelajaran.....	52
2.1.4. Hasil Belajar	59
2.2. Kerangka Berpikir	65
2.3. Hipotesis	66
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	67
3.2. Populasi Penelitian.....	69
3.3. Sampel dan Teknik Sampling	70
3.4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	70
3.5. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	71
3.5.1. Dokumentasi	71
3.5.2. Angket.....	71
3.5.3. Tes.....	72
3.5.4. Observasi	73
3.6. Validitas dan Reabilitas Alat	73

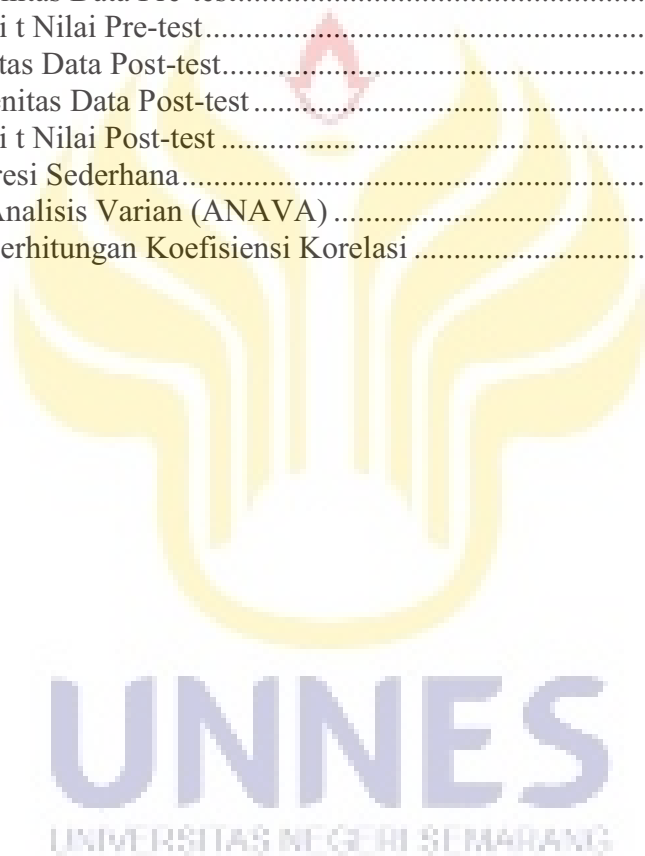
3.6.1. Validitas	73
3.6.2. Reliabilitas	75
3.7. Hipotesis Statistik	76
3.8. Teknik Analisis Data	77
3.8.1. Analisis Data Populasi	77
3.8.2. Analisis Data Tahap Awal	79
3.8.3. Analisis Data Tahap Akhir	81
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	87
4.1.1. Gua Jepang Kaligua	87
4.1.2. SMA Negeri 1 Bumiayu	87
4.2. Pelaksanaan.....	90
4.2.1. Pembelajaran Kelas Eksperimen	90
4.2.2. Pembelajaran Kelas Kontrol	102
4.3. Hasil Penelitian.....	108
4.3.1. Analisis Data Populasi	108
4.3.2. Analisis Data Tahap Awal	110
4.3.3. Analisis Data Tahap Akhir	113
4.4. Pembahasan	121
 BAB V PENUTUP	
5.1. Simpulan.....	124

5.2. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	130



DAFTAR TABEL

3.1. Desain Penelitian Eksperimen	68
3.2. Data Populasi Siswa Kelas XI IPS.....	69
3.3. Skoring Angket	72
3.4. Validitas Soal	74
3.5. Reliabilitas Instrumen	76
4.1. Normalitas Populasi	109
4.2. Homogenitas Populasi.....	110
4.3. Normalitas Data Pre-test	111
4.4. Homogenitas Data Pre-test.....	112
4.5. Hasil Uji t Nilai Pre-test.....	112
4.6. Normalitas Data Post-test.....	114
4.7. Homogenitas Data Post-test.....	115
4.8. Hasil Uji t Nilai Post-test	115
4.9. Uji Regresi Sederhana.....	117
4.10. Hasil Analisis Varian (ANAVA).....	119
4.11. Hasil Perhitungan Koefisiensi Korelasi	120



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	39
Gambar 02 Proses Pembelajaran.....	57
Gambar 03 Kerangka Berpikir	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekapitulasi Nilai UTS Kelas XI IPS	130
Lampiran 2 Peta Jarak SMA N 1 Bumiayu dan Kaligua	132
Lampiran 3 Data Siswa Kelas XI IPS	133
Lampiran 4 Soal Uji Coba.....	134
Lampiran 5 Data Validitas Soal	143
Lampiran 6 Data Pokok SMA Negeri 1 Bumiayu	144
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	148
Lampiran 8 Analisis Data Populasi.....	177
Lampiran 9 Soal Pre-test dan Post-test	181
Lampiran 10 Hasil Pre-test Siswa	188
Lampiran 11 Analisis Data Tahap Awal.....	189
Lampiran 12 Hasil Post-test Siswa	193
Lampiran 13 Analisis Data Tahap Akhir	194
Lampiran 14 Analisis Angket Pengaruh Pemanfaatan Gua Jepang Kaligua.....	198
Lampiran 15 Tabel Persamaan Regresi dan Korelasi Sederhana.....	199
Lampiran 16 Tabel Skor X dan Y	200
Lampiran 17 Uji Regresi.....	201
Lampiran 18 Surat-Surat Penelitian	204
Lampiran 19 Dokumentasi Kegiatan	208

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana menuju sebuah perubahan. Dalam cangkupan yang kecil, pendidikan merupakan perubahan dari tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan dalam cangkupan yang lebih besar, pendidikan merupakan perubahan status sosial, dari yang berkedudukan sosial rendah menjadi tinggi. Maka dewasa ini, pendidikan menjadi penting bagi semua kalangan.

Pentingnya pendidikan dapat dilihat dari tiga hal. *Pertama*, pendidikan mengandung nilai dan memberikan pertimbangan nilai. Hal itu disebabkan karena pendidikan diarahkan pada pengembangan pribadi anak agar sesuai dengan nilai-nilai yang ada dan diharapkan masyarakat. *Kedua*, pendidikan diarahkan pada kehidupan dalam masyarakat. Pendidikan bukan hanya untuk pendidikan, tapi menyiapkan anak untuk kehidupan dalam masyarakat. *Ketiga*, pelaksanaan pendidikan dipengaruhi dan didukung oleh lingkungan masyarakat tempat pendidikan itu berlangsung. Kehidupan masyarakat berpengaruh terhadap proses pendidikan, karena pendidikan sangat melekat dengan kehidupan masyarakat (Sukmadinata, 2009: 58-59).

Pentingnya pendidikan juga terlihat pada perubahan kurikulum di Indonesia. Pada awal tahun 2014, Indonesia mulai menerapkan kurikulum 2013 pada semua jenjang pendidikan dasar dan menengah. Diterapkannya kurikulum 2013 mewajibkan guru untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang sesuai dengan peraturan yang ada sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien.

Pendidikan dalam kurikulum 2013 difokuskan pada aspek afektif, dengan aspek pendukung berupa aspek kognitif dan psikomotorik. Sehingga pendidikan akan berdasarkan pada tujuh karakteristik, yaitu:

1. Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik; sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
2. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
3. Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
4. Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran;
5. Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
6. kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal) (Salinan Lampiran Permendikbud No 69 Tahun 2013, 2013: 3-4).

Perubahan yang dibawa oleh pendidikan sangat tergantung pada proses pembelajaran yang dialami oleh seorang peserta didik. Pembelajaran secara harfiah merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Susanti, 2011: 1). Untuk itu, pembelajaran yang ada di sekolah menjadi suatu hal yang penting. Karena *out put* yang dihasilkan tergantung proses pembelajaran. Semakin baik sebuah pembelajaran, maka *out put* yang dihasilkan akan semakin baik, dan semakin buruk sebuah pembelajaran maka *out put* yang dihasilkan juga akan semakin buruk.

Salah satu komponen utama dalam pembelajaran adalah sumber belajar. Pentingnya sumber belajar dapat dilihat pada butir ketiga dari tujuh karakteristik Kurikulum 2013, yaitu sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar. Sehingga setiap sekolah diwajibkan untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada, seperti lingkungan, dengan semaksimal mungkin.

Kedudukan sumber belajar yang vital terlihat dari kedudukan sumber belajar yang menjadi salah satu dari tujuh kunci sukses terlaksananya kurikulum 2013. Ketujuh kunci sukses tersebut yaitu kepemimpinan kepala sekolah, kreativitas guru, aktivitas peserta didik, sosialiasasi, fasilitas dan sumber belajar,

lingkungan yang kondusif dan akademik, dan partisipasi warga sekolah. Ketujuh kunci sukses ini saling terkait dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

Sumber belajar menjadi salah satu kunci untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Penggunaan sumber belajar sangat diperlukan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik serta mengaktifkan pembelajaran dalam memberi tanggapan dan umpan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Mulyasa (2013: 49) memberikan tinjauan bahwa dalam pengembangan sumber belajar, guru disamping harus mampu membuat sendiri alat pembelajaran dan alat peraga, juga harus berinisiatif mendayagunakan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar yang lebih konkret. Pendayagunaan lingkungan sebagai sumber belajar, misalnya memanfaatkan batu-batuan, tanah, tumbuh-tumbuhan, keadaan alam, pasar, kondisi sosial, ekonomi, dan budaya kehidupan yang berkembang di masyarakat.

Tinjauan dari Mulyasa dapat dimengerti karena pada saat ini buku pelajaran sekolah masih menjadi sumber belajar yang paling sering digunakan. Pendidik dan peserta didik masih memusatkan pembelajaran mereka pada buku. Buku dan penjelasan dari guru (ceramah) menjadi metode pembelajaran sehari-hari. Hal ini berdampak pada pembelajaran yang menjadi abstrak, tidak menarik, dan mencipta jarak antara sekolah dan masyarakat sebagai sumber belajar.

Pendayagunaan sumber belajar selain buku, memiliki arti yang sangat penting. Selain melengkapi, memelihara, dan memperkaya khasanah belajar, sumber belajar juga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar, yang sangat menguntungkan bagi pendidik dan peserta didik. Pendayagunaan sumber belajar secara maksimal, memungkinkan peserta didik menggali berbagai konsep yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang di pelajari. Sehingga menambah wawasan dan pemahaman yang senantiasa aktual, serta mampu mengikuti berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat dan lingkungannya (Mulyasa, 2013: 49).

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum 2013 yang mendapat jam pembelajaran cukup banyak. Penambahan jam belajar ini mengindikasikan pembelajaran sejarah sebagai salah mata pelajaran yang penting. Pandangan ini kemudian tercermin pada landasan filosofis Kurikulum 2013, yang menilai peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. Menurut pandangan filosofi ini, prestasi bangsa di berbagai bidang kehidupan di masa lampau adalah sesuatu yang harus termuat dalam isi kurikulum untuk dipelajari peserta didik. Proses pendidikan adalah suatu proses yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi kemampuan berpikir rasional dan kecemerlangan akademik dengan memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari dari warisan budaya berdasarkan makna yang ditentukan oleh lensa budayanya dan sesuai dengan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik. Selain mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan cemerlang dalam

akademik, Kurikulum 2013 memposisikan keunggulan budaya tersebut untuk dipelajari guna menimbulkan rasa bangga, diaplikasikan dan dimanifestasikan dalam kehidupan pribadi, dalam interaksi sosial di masyarakat sekitarnya, dan dalam kehidupan berbangsa masa kini (Salinan Lampiran Permendikbud No 69 Tahun 2013, 2013: 6).

Pentingnya pembelajaran sejarah di sekolah juga dikemukakan oleh Agung dan Wahyuni (2013: 54-56), yang menilai pembelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan tanah air. Pengajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Lebih rinci Agung dan Wahyuni menjabarkan tujuan pembelajaran sejarah antara lain:

- a. mendorong siswa berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang;
- b. memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari; dan
- c. mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

Selain memiliki tujuan yang strategis, pembelajaran sejarah juga memiliki fungsi yaitu sebagai media untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan

menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia.

Melihat arti strategis dan posisi penting pembelajaran sejarah dalam Kurikulum 2013, maka menjadi sebuah kewajiban untuk menjadikan pembelajaran sejarah sebagai pembelajaran yang menarik. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan menjadikan siswa sebagai pusat dari pembelajaran. Siswa menjadi subjek sekaligus objek dalam sebuah pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai mediator. Agar peran sebagai mediator tersebut berhasil, maka guru perlu menggunakan beragam metode, model, dan sumber belajar yang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi awal, yang dilakukan pada 18-19 Februari 2016, diketahui bahwa sekolah di wilayah Bumiayu banyak yang belum memanfaatkan situs sejarah sebagai sumber belajar, salah satunya SMA Negeri 1 Bumiayu. SMA Negeri 1 Bumiayu telah menggunakan kurikulum 2013. Namun meski telah menggunakan Kurikulum 2013, pada kenyataannya pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu lebih cenderung ke arah metode konvensional, yaitu ceramah. Dalam pembelajaran pendidik bergantian dengan peserta didik menerangkan materi yang sedang dipelajari, namun dengan porsi penerangan dari pendidik lebih banyak. Pendidik masih menjadi pusat pembelajaran dan belum menjadi fasilitator. Sehingga selama proses belajar mengajar peserta didik menjadi pasif dan tidak mempunyai inisiatif untuk bertanya.

Sumber belajar yang digunakan di SMA Negeri 1 Bumiayu selama ini berupa buku siswa, lembar kerja siswa, internet dan materi yang telah

dipersiapkan oleh pendidik. Sehingga peserta didik menjadi mudah bosan karena pembelajaran tidak menarik dan harus terus membaca buku. Peserta didik SMA Negeri 1 Bumiayu, terutama kelas XI, menjadi tidak mempunyai pengalaman pembelajaran sejarah secara langsung dan kongkrit seperti berkunjung ke museum, melakukan kajian di situs bersejarah atau melakukan wawancara dengan pelaku dan saksi sejarah. Hal ini berdampak pada pemahaman peserta didik bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang abstrak. Sebuah pembelajaran yang hanya berkutat pada cerita dari buku.

Faktor lain yang membuat pembelajaran sejarah kurang menarik adalah jam pembelajaran yang banyak dan lama. Hal ini membuat mata pelajaran sejarah menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, atau dengan kata lain dijadikan pelajaran nomor dua. Peserta didik beranggapan bahwa pelajaran lain lebih menarik karena bahasan materi yang diajarkan selalu berjenjang, tidak diulang-ulang, dan tidak memerlukan hafalan. Pemahaman yang kurang benar ini, menyebabkan peserta didik memandang sebelah mata pelajaran sejarah. Hal ini berdampak pada kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran sejarah, dan hasil belajar pun ikut menjadi rendah seperti terlihat pada lampiran 1.

Oleh karena itu sangat penting bagi pendidik di SMA Negeri 1 Bumiayu untuk lebih inovatif dalam menggunakan dan memanfaatkan sumber belajar. Agar pembelajaran sejarah dapat menarik bagi peserta didik. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi menarik adalah dengan memanfaatkan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar.

Gua Jepang Kaligua terletak di desa Pandan Sari, Kecamatan Paguyangan. Gua ini dibangun pada tahun 1942-1943 melalui Romusha. Gua ini berkedalam 850 meter dan terbagi ke dalam beberapa ruangan seperti ruang tahanan, ruang senjata, ruang eksekusi, ruang ibadah dan ruang dapur. Jarak antara Gua Jepang Kaliguan dengan SMA Negeri 1 Bumiayu sekitar 20 Km dengan waktu tempuh sekitar satu jam. Detail lebih rinci terkait jarak antara SMA Negeri 1 Bumiayu dengan Kaligua dalam peta dapat dilihat pada Lampiran 2.

Pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar dapat dimasukkan ke dalam Kompetensi Dasar 3.6., yaitu mengevaluasi kehidupan sosial, ekonomi, budaya, militer dan pendidikan di Indonesia pada zaman pendudukan Jepang. Gua Jepang Kaligua beserta sejarah pembuatannya dapat digunakan sebagai penjelas materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan Gua Jepang Kaligua siswa diajak untuk mencari tahu, mendalami dan merasakan secara langsung situasi dan kondisi Gua Jepang Kaligua pada saat ini. Pemanfaatan Gua Jepang Kaligua diharapkan mampu membuat siswa memiliki pemahaman yang mendalam terkait materi yang diajarkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pemanfaatan Gua Jepang Kaligua terhadap hasil belajar sejarah pokok bahasan Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah siswa pokok bahasan Pendudukan Jepang di Indonesia pada kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu tahun pelajaran 2015/2016?
2. Adakah pengaruh pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pokok bahasan Pendudukan Jepang di Indonesia pada kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Pelajaran 2015/2016?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah seperti tersebut di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah siswa pokok bahasan Pendudukan Jepang di Indonesia pada kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu tahun pelajaran 2015/2016?
2. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pokok bahasan Pendudukan Jepang di Indonesia pada kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Pelajaran 2015/2016?

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu kajian kongkrit yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut

mengenai pengembangan pemanfaatan sumber pembelajaran sejarah, khususnya pemanfaatan Gua Jepang Kaligua.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut:

1) Bagi peneliti

Untuk melihat seberapa jauh pemanfaatan Gua Jepang Kaligua membantu proses pembelajaran sejarah.

2) Bagi siswa

Pemanfaatan Gua Jepang Kaligua diharapkan dapat mempermudah pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah.

3) Bagi guru

Memberikan solusi alternatif pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran sejarah.

4) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk lebih memperhatikan pengembangan sumber belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan persepsi dalam pemaknaan judul penelitian, maka perlu dijelaskan istilah-istilah pada judul yang dianggap penting. Berikut penegasan istilah dari judul penelitian di atas:

1.5.1. Gua Jepang Kaligua

Jepang selama melakukan pendudukan di Indonesia, yaitu dari tahun 1942-1945, membuat banyak gua di berbagai daerah. Pada penelitian ini yang dimaksud Gua Jepang Kaligua adalah gua yang dibuat oleh tentara Jepang yang terletak di desa Pandansari, Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes. Gua ini dibangun pada tahun 1942-1943 melalui Romusha. Gua ini berkedalam 850 meter dan terbagi ke dalam beberapa ruangan seperti ruang tahanan, ruang senjata, ruang eksekusi, ruang ibadah dan ruang dapur.

1.5.2. Sumber Belajar

Menurut Sanjaya (2011: 228), sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Menurut Sanjaya optimalisasi ini kemudian tidak hanya dilihat pada hasil belajar (out put), namun juga harus dilihat pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dimaksud yaitu interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang telah disediakan. Sanjaya mengisyaratkan bahwa sumber belajar yang baik adalah sumber belajar yang

dapat merangsang siswa untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang sedang dipelajarinya.

1.5.3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Rifa'i dan Anni, 2012: 69). Perolehan aspek-aspek perubahan tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penilaian adalah hasil belajar kognitif. Pada hasil belajar kognitif ini pengukuran dilakukan pada awal pembelajaran (Pre Test) dan akhir pembelajaran (Post Test) pada materi pokok Pendudukan Jepang di Indonesia.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. Deskripsi Teroretis

2.1.1. Gua Jepang Kaligua

Kaligua merupakan sebuah perdukuhan kecil yang berada di Desa Pandansari, Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes. Kaligua terletak sekitar 10 kilometer dari arah kota Kecamatan Paguyangan atau sekitar 15 kilometer dari Bumiayu. Daerah Kaligua berada di lereng sebelah barat gunung Slamet, yaitu terletak diantara 108,30'–109,30' Bujur Timur dan 6,30'–7,30' Lintang Selatan. Memiliki topografi landai, miring sampai berbukit-bukit dan berbatuan terjal. Daerah Kaligua memiliki ketinggian antara 1500-2050 M dari permukaan laut serta beriklim basah, dengan suhu udara minimum 2° C, suhu udara maksimum 31° C, suhu udara rata-rata 18°C, dan curah hujan cukup tinggi. Keadaan tersebut sangat cocok untuk menjadikan daerah Kaligua sebagai daerah perkebunan. Maka berdirilah sebuah pabrik teh, yang pengelolaannya sekarang ini berada di bawah PTP Nusantara IX (Persero).

Hartanto (dalam Purwaningsih, 2010: 5), menerangkan perkebunan teh Kaligua didirikan pada tahun 1879 oleh perusahaan *NV.Cultur Onderneming Belanda*. Perwakilan di Indonesia ditunjuk Van Jonh Pletnu yang berkedudukan di Batavia. Dalam Perkebunan Kaligua juga terdapat pabrik teh yang didirikan oleh Van De Jong pada tahun 1889.

Van De Jong sendiri, saat ini, lebih dikenal oleh penduduk Kaligua sebagai *Embah* Diyong. Tidak ada keterangan kapan Van De Jong meninggal, namun makamnya berada tepat di sebelah barat dusun Kaligua. Menurut Salim (*Wawancara*, 5 Maret 2016), penduduk Kaligua sendiri masih memperdebatkan makam tersebut. Sebagian besar penduduk mempercayai bahwa itu makam tersebut merupakan makam asli dari Van De Jong. Hanya sebagian kecil penduduk yang menganggap makam tersebut hanya sebuah petilasan.

Perkebunan-perkebunan milik PT. Nusantara IX Persero Devisi Aneka Tanaman dulunya dibangun oleh perusahaan asing kolonial Belanda. Perkebunan tersebut antara lain: Warnasari, Kawung, Krumpit, Kaligua, Semugih, Blimbing, Jolotigo, Siluwak, Sukamangli, Merbuh, Ngobo, Batujamus, Balong, Getas, Jollong. Produksi yang dihasilkan adalah teh, kakao, karet, kopi, cengkeh dan pala. Ketel uap merupakan mesin yang pertama kali digunakan untuk proses pengelolaan teh di perkebunan Kaligua dan baru didatangkan pada tahun 1901. Mesin tersebut sampai sekarang masih digunakan untuk tangkapan bahan bakar dan dapat menampung dengan kapasitas kurang lebih 10.000 Lt. Mesin ketel uap dibawa oleh pekerja ke perkebunan Kaligua dengan berjalan kaki dan perjalanan memakan waktu yang cukup lama kurang lebih 20 hari dengan jarak yang di tempuh 15 KM.

Perkebunan Kaligua memiliki luas 607,26 Ha yang terbagi atas empat bagian yaitu Afdeling Ambar, Afdeling Suralaya, Afdeling Kaligua, dan

Afdeling Sakub. Perkebunan teh Kaligua pada tahun 1901 memproduksi teh *Orthodox* yaitu sejenis teh hitam tetapi memiliki tingkat layu dan kualitas yang tinggi serta lebih harum, kemudian pada tahun 1939-1957 mulai memproduksi teh hitam. Akan tetapi perkebunan Kaligua pada tahun 1957-1970 memproduksi teh hijau dan tahun 1971 sampai sekarang perkebunan Kaligua memproduksi teh hitam lagi (Purwaningsih, 2010: 33).

Perkebunan teh Kaligua pada zaman kolonial Belanda merupakan satu-satunya *Hoogland Thee* yaitu satu satunya perkebunan teh dataran tinggi terbaik di Jawa Tengah. Setelah terjadinya revolusi fisik dan pergolakan-pergolakan, perkebunan Kaligua banyak mengalami kerusakan. Keadaan tersebut terjadi pada tanaman teh maupun pabrik. Akibat pergolakan, perkebunan Kaligua mengalami kemunduran hal tersebut terlihat pada produksi perkebunan Kaligua yang tidak dapat lagi menghasilkan teh hitam berkualitas ekspor (Purwaningsih, 2010: 34).

Jepang mulai masuk ke karesidenan Pekalongan pada 17 Maret 1942. Penguasa baru itu tiba di Pekalongan di saat wilayah ini belum pulih dari pergolakan sosial dan huru-hara dengan jatuhnya pemerintah kolonial. Tatkala terjadi pendaratan Jepang di Jawa, penguasa kolonial berusaha melakukan rencana sabotase yang dipersiapkan secara tergesa-gesa atas gudang, jembatan, instalasi pelabuhan di sekitar Tegal, termasuk tangki penyulingan BPM (*Bataafsche Petroleum Maatscappij*). Rakyat menyadari bahwa penguasa kolonial tidak mengetahui situasi peperangan yang

sebenarnya, sehingga tidak mempunyai suatu rencana apa yang harus dilakukan (Lucas, 2004: 39-40).

Lebih jauh Lucas menggambarkan, di kabupaten Brebes bagian selatan, misalnya, banyak bangunan-bangunan masa kolonial Belanda seperti sekolah-sekolah, jembatan-jembatan, banyak yang dibumihanguskan. Dengan jatuhnya kekuasaan Belanda, pangreh praja di karsidenan Pekalongan, termasuk pangreh praja yang ada di kabupaten Brebes kehilangan tulang punggung kekuasaannya. Pangreh praja yang umumnya bertindak sebagai alat kolonial, hanya bisa menunggu tanpa daya sambil menyaksikan adanya perampokan yang menyebar cepat dari kecamatan satu ke kecamatan yang lainnya. Toko-toko milik cina, rumah-rumah gadai, dan penggilingan padi di kebanyakan daerah menjadi sasaran utama. Pangreh praja sendiri hampir tidak menghindari serangan dan seringkali menjadi obyek intimidasi massa yang bangkit kemarahannya. Polisi Belanda dan para administrator tampak bingung untuk memaksakan kesewenangannya (2004: 40).

Balatentara Jepang diperkirakan sampai di Kaligua sekitar pertengahan tahun 1942. Menurut Salim (*Wawancara*, 5 Maret 2016), kedatangan balatentara Jepang dipimpin oleh Komandan Murakami dan Hirohito Kagawa. Murakami dan tentara Jepang lainnya kemudian langsung mengambil alih kebun teh Kaligua. Pengambil alihan terjadi tanpa ada perlawanan karena Belanda sendiri telah menandatangani kekalahan mereka di Kalijati, Subang. Sementara itu, pada awalnya, penduduk Kaligua

menyambut kedatangan tentara Jepang. Penyambutan ini terjadi karena Jepang selama pendudukan gencar menyebarkan propoganda bahwa Jepang merupakan saudara tua Indonesia. Propoganda ini dukung dengan semboyan 3A, yaitu Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, dan Jepang Cahaya Asia.

Purwaningsih (2010: 13-14) dalam penelitiannya tentang perkebunan teh Kaligua, menuliskan perkebunan milik kolonial Belanda pada masa Jepang secara berangsur-angsur telah diambilalih dan dikelola oleh Jepang. Perkebunan pada masa tersebut menggunakan tenaga kerja dari bangsa Jepang sendiri dan orang Indonesia. Pada masa itu pengelolaannya diambilalih oleh *Saibai Kigyo Kanri Koodan* (SKKK) adalah suatu badan yang didirikan pada 5 Juli 1942. SKKK ini bertugas untuk mengurus semua perusahaan perkebunan teh yang semula milik orang Belanda dan Eropa. Akan tetapi, pengelolaan yang dilakukan SKKK tidak berlangsung lama karena, Jepang beranggapan perkebunan tidak penting. SKKK dibubarkan oleh Jepang pada tahun 1944 dan semua perusahaan perkebunan diserahkan kepada usahawan swasta yang tergabung dalam satu federasi *Saibai Kigyo Rengokai* (SKR).

Pabrik-pabrik teh Indonesia sejak tahun 1943 mulai dirubah oleh pemerintahan Jepang menjadi pabrik-pabrik yang dianggap lebih menguntungkan. Pabrik-pabrik tersebut antara lain pabrik tekstil, obat, mesin, cat, baterai, listrik, kertas, arang kayu, dan onderdil mobil. Pergantian pabrik tersebut terjadi di Jawa dan di Sumatera. Akibat dari peristiwa

tersebut banyak terjadi pengangguran di Jawa maupun di luar Jawa. Keadaan tersebut terjadi karena adanya pengurangan tenaga kerja di setiap pabrik.

Menurut Notosusanto (1984: 42-43) perubahan pabrik teh terjadi dikarenakan, secara umum perkebunan teh, kopi, dan tembakau dianggap kurang menguntungkan bagi pemerintahan Jepang. Ketiga perkebunan tersebut banyak digantikan ke tanaman pangan dan jarak. Pergantian tanaman di perkebunan tersebut terjadi karena, Jepang beranggapan bahwa ketiga perkebunan tersebut hanya sebagai tanaman penikmat saja. Akibat dari pergantian tersebut banyak perkebunan teh, kopi, dan tembakau yang mengalami kerusakan.

Sejalan dengan Notosusanto, Nasikun (dalam Purwaningsih, 2010: 3), menjelaskan perkebunan teh di Jawa pada zaman era penduduk Jepang pada tahun 1941-1942 sangat memprihatinkan karena produksi teh pada saat itu mengalami penurunan. Hal ini disebabkan perkebunan-perkebunan kurang mendapatkan perawatan dan pemeliharaan dalam tanaman teh. Keadaan tersebut juga terjadi di perkebunan teh Kaligua yang menyebabkan tidak dapat lagi menghasilkan teh hitam berkualitas ekspor, sehingga mengalami kerugian cukup besar.

Pasca ditinggalkan Jepang pada tahun 1945, perkebunan teh Kaligua terbengkalai tidak terurus. Maka penduduk Kaligua yang peduli, mulai *mengnguri-nguri* perkebunan. Mereka mempertahankan produksi teh dengan cara sistem *Sengkeran*. *Sengeker* merupakan bahasa Jawa, yang secara harfiah artinya sama dengan sistem Tumpang Sari dalam bahasa Indonesia.

Tanaman teh oleh penduduk Kaligua ditumpang-sari-kan dengan tanaman Jagung dan sayuran.

Saat mengambil alih perkebunan teh Kaligua, Jepang membangun jalan raya dari kecamatan Paguyangan menuju perkebunan ini, menggunakan buruh perkebunan Kaligua dan masyarakat desa Pandansari. Pembangunan jalan raya bertujuan mempermudah transportasi pengangkutan teh untuk dibawa ke tempat pemasaran dan karyawannya pergi menuju perkebunan Kaligua. Selain itu mereka dipekerjakan lagi membangun gua Jepang yang bertujuan untuk tempat persembunyian tentara Jepang dari serangan musuh (Purwaningsih, 2010: 39).

Pembangunan gua Jepang terletak pada sebuah bukit di sebelah Timur Laut dukuh Kaligua, atau saat ini berada di wilayah Afdeling Waslim. Tujuan dari pendirian gua ini untuk dijadikan tempat persembunyian, benteng perlindungan, markas dan gudang senjata serta gudang makanan. Selain disebut Gua Jepang, masyarakat sekitar juga menyebutnya sebagai gua *Lindungan*.

Selain sebagai gua *Lindungan*, Salim juga bercerita bahwa gua di Kaligua pada akhirnya juga akan difungsikan sebagai tempat pembantaian. Pembantaian akan dilakukan oleh tentara Jepang jika Jepang sendiri memenangkan peperangan. Jika hal ini terjadi, maka para laki-laki di sekitar Kaligua dan Pandansari akan dibantai. Tujuan dari pembantaian ini adalah untuk menguasai perkebunan teh, meminimalisir perlawanan, dan juga

untuk memperistri kaum perempuan yang ditinggalkan (*Wawancara*, 5 Maret 2016).

Bukit tempat pembuatan gua Jepang dan bukit disekitarnya pada mulanya merupakan hutan yang ditumbuhi semak belukar. Ketika pembangunan dimulai, banyak pohon-pohon di sekitar pembangunan yang ditebang untuk digunakan sebagai penyangga gua. Pemilihan lokasi tersebut dimungkinkan karena bukit tersebut sedikit agak terlindung. Selain itu bukit tersebut juga diapit oleh dua sungai kecil dan tak jauh dari gua, sekitar 200 meter, terdapat sebuah mata air. Pembangunan gua Jepang ini menggunakan tenaga penduduk Kaligua, penduduk desa Pandansari, dan daerah lain sekitarnya. Para pekerja ini umumnya disebut sebagai Romusa.

Menurut Lucas secara harfiah, Romusa berarti seorang pekerja yang melakukan pekerjaan sebagai buruh kasar. Akan tetapi, dalam konteks sejarah Indonesia, istilah ini mempunyai pengertian khusus yang mengingatkan rakyat akan pengalaman yang sangat pahit dibawah pemerintah militer yang kejam. Bagi rakyat Indonesia, Romusa berarti seorang buruh kuli yang dimobilisasikan sebagai seorang buruh kasar dibawah kekuasaan militer Jepang. Jutaan orang Jawa dimobilisasikan dengan cara ini dan tidak sedikit diantaranya yang dikirim keluar Jawa. Sedangkan menurut Kurasawa (2016: 133-36), Romusa secara teori adalah tenaga kerja sukarela. Namun dalam kenyataannya banyak orang yang diambil dengan ditipu dan secara paksa.

Lebih jauh Lucas (2004: 61). menjelaskan dengan sistem Romusa-nya, pemerintah militer Jepang telah membuat karisidenan Pekalongan termasuk Kabupaten Brebes sebagai proyek kerja paksa raksasa. Selain untuk dipekerjakan di Jawa, tentara Jepang menugaskan 226.000 untuk bekerja diluar Jawa. Tetapi karena kesulitan transportasi, pelaksanaan program ini sepenuhnya terhambat. Kurangnya gizi dan perlakuan-perlakuan diluar batas peri-kemanusiaan terhadap Romusa, maka peran pemimpin Romusa di Kabupaten Brebes, membuat situasi lebih rumit. Tidak jarang pemimpin Romusa yang memanipulasi data dalam perhitungan jumlah pekerja. Hal ini dimaksudkan agar tidak terlalu banyak masyarakat yang ikut Romusa dalam suatu waktu sehingga dapat bergiliran dalam pelaksanaannya.

Sementara itu, Kurasawa (2016: 137), menuliskan di Jawa kantor pemerintah daerah bekerja sama dengan *romu kyokai* di masing-masing daerah mengumpulkan calon Romusa. Kurang lebih 300.000 orang dikirim ke luar Jawa. Mereka dipekerjakan bukan hanya untuk rel kereta api, tetapi juga untuk membangun lapangan terbang dan benteng pertahanan serta di pabrik industri militer.

Dalam teori, pemerintah militer Jepang mempunyai dua macam pengarahan tenaga kerja, yaitu; *kinrohoshi* (kerja bakti) yang diselenggarakan ditingkat kabupaten kebawah; dan Romusa, buruh kasar yang diorganisasikan langsung oleh penguasa militer pusat. Perekrutan dan transportasi Romusa menjadi tanggung jawab *Romu kyokai*, atau semacam jawatan tenaga kerja setempat. Perekrutan dipimpin oleh seorang pangreh

praja yang juga menjadi ketua Badan Pembantu Prajurit Pekerja (BP3) setempat. Jawatan tenaga kerja tadi berkewajiban menentukan jatah Romusa ditingkat kabupaten dan kawedanan.

Para pekerja yang membuat gua di Kaligua sangat mengenaskan. Kesehatan, maupun makanan yang mereka peroleh dari tentara Jepang sangat minim. Untuk itu biasanya mereka membawa bekal sendiri dari rumah. Bekal yang mereka bawa sangat sederhana, hanya berupa nasi ubi, atau yang dikenal dengan nasi *Intil*. Nasi *Intil* umumnya akan dibungkus dengan pelepah daun pisang (Salim, *wawancara*, 5 Maret 2016).

Sejalan dengan keterangan Salim, Lucas juga menuliskan bahwa jikapara Romusa dan *kinrohoshi* hendak bekerja, mereka harus membawa bekal sendiri, baik yang berupa beras maupun makanan lainnya. Hal ini karena jatah makanan untuk Romusa tidak seluruhnya diberikan oleh pangreh praja setempat. Perbedaan keterlibatan pangreh praja dan kaum pergerakan pertama-tama terletak dalam tanggung jawabnya yang menentukan golongan tenaga kerja yang direkrut.

Pangreh praja bermaksud merekrut Romusa yang akan dipekerjakan di dalam dandi luar wilayah karisidenan, sedangkan kaum pergerakan diberi tugas propaganda untuk “Asia Timur Raya” dan jadi pembangkit semangat bagi pelaksanaan program-program Jepang. Barang kali karena peran semacam inilah maka pergerakan tidak menghimpun kebencian rakyat seperti pangreh praja yang seringnya memberi janji-janji kosong. Para pemimpin pergerakan berusaha menggunakan proyek-proyek Romusa

sebagai pembagian makanan bagi si miskin, walaupun tidak mungkin mengawasi jatah makanan harian mereka yang dikirim keluar wilayah karsidenan (Lucas, 2004: 62)

Minimnya makanan yang ada dan kesehatan yang setiap hari terus memburuk, menyebabkan kondisi para pekerja gua di Kaligua sangat mengenaskan. Banyak yang kelelahan atau pun sakit disiksa dan dicambuk oleh tentara Jepang. Bagi mereka yang tidak mau bekerja akan dieksekusi di sebuah ruangan, dan mayatnya akan dibuang melalui lorong tembusan sebelah selatan.

Komunikasi para pekerja sendiri sangat minim. Mereka terdiri dari beberapa kelompok yang didatangkan secara bergelombang. Antara satu kelompok dengan kelompok lainnya tidak saling mengenal. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengerjakan sebuah ruangan, dan jika telah selesai kelompok tersebut akan menghilang. Salim (*wawancara*, 5 Maret 2016) menuturkan, Yasroji, salah seorang pekerja gua pada waktu itu pernah bercerita kepadanya bahwa suatu hari ada dua orang yang ditugaskan oleh tentara Jepang untuk membawa sebuah peti ke dalam gua. Peti tersebut tidak diketahui isinya. Kedua orang tersebut kemudian masuk, namun tidak pernah keluar lagi. Yasroji menduga bahwa kedua orang tersebut telah dihukum mati oleh tentara Jepang.

Lucas (2004: 69) menggambarkan kondisi Romusa berbeda-beda dari satu proyek ke proyek lainnya, bahkan dalam wilayah karsidenan sendiri berbeda. Meskipun kadang kala jatah beras bisa dimanipulasi oleh para

pemimpin setempat untuk kepentingan sebagian Romusa, tetapi semua proyek Romusa secara potensial telah merusak rakyat, mengingat kondisi kesehatan penduduk yang buruk dan jarak yang ditempuh mereka ke dan dari tempat proyek. Pada umumnya desa mengirimkan yang buruk kondisinya, lapar, atau menganggur, karena proyek Romusa dianggap merupakan salah satu tempat di mana rakyat miskin dapat memperoleh nasi pada akhir masa pendudukan.

Tentara Jepang membagi beberapa bagian gua menjadi delapan ruangan. *Pertama*, ruang tahanan, yang berfungsi untuk menahan dan menjaga agar pekerja Romusa tidak kabur. Selain para pekerja Romusa, tawanan juga datang dari wilayah-wilayah di sekitar Kaligua. Para tawanan ini biasanya dirantai. Untuk yang ringan, biasanya akan dibebaskan setelah mendapatkan beberapa penyiksaan, sedangkan yang berat akan dieksekusi. Panjang ruangan ini sekitar 40 meter. Tentara Jepang biasa menawan 100 orang, bahkan lebih.

Kedua, ruang pasukan, yang difungsikan sebagai tempat istirahat tentara Jepang yang bertugas selama mengawasi pembangunan gua. *Ketiga*, ruang pembantaian, yang digunakan oleh tentara Jepang untuk menyiksa maupun mengeksekusi para pekerja yang membangkang atau para tawanan yang ditahan di gua tersebut. Menurut Tisyanto (*wawancara*, 3 Maret 2015), kebanyakan para pekerja di gua Kaligua memang kemudian dibunuh oleh tentara Jepang. Pembunuhan ini terjadi karena dalih tentara Jepang takut para pekerja akan membocorkan perihal keberadaan gua tersebut.

Keempat, ruang jebakan, yaitu lorong lurus yang dipergunakan sebagai menjebak jika ada musuh yang berhasil masuk ke gua. Selain itu ruang jebakan juga digunakan sebagai tempat pembuangan mayat para tahanan. *Kelima*, gudang senjata, yang diperuntukan untuk menyimpan senjata dan peralatan perang lainnya. Ruangan ini dijaga ketat oleh tentara Jepang. *Keenam*, ruang dapur, yang digunakan untuk menyimpan bahan makanan dan tempat memasak. *Ketujuh*, ruang kelelawar, merupakan ruang kosong yang sudah lama tidak digunakan lagi sehingga menjadi sarang kelelawar. Ruangan ini memiliki beberapa jalan tembusan, namun keadaannya sekarang telah tertutup. *Kedelapan*, ruang ritual, merupakan ruang tempat ibadah para pekerja.

Tidak terdapat kejelasan kapan gua ini selesai dibangun. Ada yang mengatakan dibangun selama satu tahun, yaitu dari tahun 1942-1943. Dan juga ada yang mengatakan dibangun selama tiga tahun, yaitu dari tahun 1942-1944 (Salim dan Tisyanto, *wawancara*, 3 dan 5 Maret 2016). Namun yang pasti, gua ini sendiri digunakan secara setahap demi setahap. Ketika sebuah ruangan selesai, maka ruangan tersebut akan langsung digunakan.

Selain kekejaman terhadap para Romusa, tentara Jepang juga terkenal dengan pencurian bahan makanan. Untuk pencurian satu ini, tentara Jepang memerintahkan setiap penduduk untuk membuat sebuah lubang perlindungan di luar rumah mereka. Lubang perlindungan ini, menurut tentara Jepang, untuk melindungi penduduk pribumi dari serangan udara tentara Belanda. Maka tentara Jepang mengintruksikan, ketika sirine tanda

peringatan berbunyi, biasanya malam hari, seluruh penduduk diwajibkan untuk mematikan semua alat penerangan. Lalu penduduk diharuskan bersembunyi pada luang perlindungan yang telah ada sembari menggigit karet. Ketika sedang bersembunyi, maka secara otomatis rumah penduduk kosong. Kesempatan inilah yang kemudian digunakan tentara Jepang untuk menjarah hasil bumi dari setiap rumah penduduk. Di Kaligua, proses pencurian bahan makanan oleh Jepang ini terkenal dengan istilah *Rongpet*.

Selain *Rongpet*, penduduk Kaligua juga mengenang pendudukan Jepang sebagai masa paling sulit. Kesulitan terutama terasa pada langkanya bahan makanan. Di bawah pemerintah militer Jepang, Jawa ditetapkan sebagai pemasok beras untuk pulau-pulau diluar Jawa, Malaysia, Singapura, serta untuk pertempuran di Pasifik Selatan. Meskipun kapasitas beras di Jawa tidak sebesar beras di Siam dan Burma, yang mengekspor jutaan ton beras, Jawa merupakan salah satu dari sedikit daerah penghasil beras di kepulauan Indonesia. Pada masa perang ketika angkutan jarak jauh sangat sulit karena langkanya perkapalan dan memburuknya keamanan dilaut, artinya beras Jawa untuk bagian Asia Tenggara tersebut semakin meningkat.

Lebih jauh lagi, beras di Jawa bermutu tinggi dan rasanya enak, yang lebih disukai oleh orang Jepang dibandingkan dengan beras berbutir panjang yang dihasilkan di daratan Asia Tenggara. Oleh karena itu, pemerintah militer Jepang berkeinginan memperoleh beras dari Jawa, dan kebijakan mereka ditujukan untuk memaksimalkan produksi dan pengumpulan beras. Lima bulan setelah menyerbu Jawa pada bulan Agustus 1942, pemerintah

militer Jepang (*gunseikanbu*) mengambil langkah-langkah pertama kearah perolehan bahan pangan secara lebih sistematis. Sebuah organisasi untuk mengelola bahan pangan yang disebut *Shokuryo Kanri Zimusoho* (SKZ), atau kantor pengelola makanan, dibentuk dibawah departemen perindustrian. SKZ dengan cabang-cabang di Semarang dan Surabaya, bertanggung jawab atas pengenalan seluruh proses pembelian dan distribusi beras di bawah monopoli menaga. SKZ, menetapkan jumlah padi yang harus dibeli pemerintah dan menetapkan harga beras resmi, juga merancang program terperinci untuk distribusi beras.

SKZ menyediakan modal dan memerintahkan penggilingan beras supaya membeli padi lebih banyak dari petani. Mereka diminta membeli dan menggiling padi untuk pemerintah. Tetapi sangat sedikit padi yang tersisa ditangan petani karena musim panen besar-besaran di Jawa pada masa itu telah lewat. Selama periode ini, disamping beras untuk pemerintah, penggilingan masih diperbolehkan berusaha sendiri untuk konsumsi lokal atas biaya sendiri. Jumlah padi yang dibeli penggilingan padi di Jawa Tengah selama periode ini, baik untuk SKZ, maupun untuk pemasokan lokal.

Menurut Lucas, sebagian besar petani Jawa merupakan pengolah lahan dalam ukuran sangat kecil, dan bekerja diatas lahan yang terpotong-potong seluas kurang dari 0,5 hektar, milik sendiri atau disewa. Biasanya mereka menghasilkan panen yang hanya cukup untuk konsumsi sendiri, atau bahkan kurang. Sejak awal tahun beras yang baru, yaitu April 1943, pasar beras

bebas sama sekali dilarang, dan petani diharuskan untuk menyerahkan sejumlah tertentu dari hasil panen mereka kepada pemerintah.

Untuk kabupaten Brebes, setoran padi paksa mulai melunak setelah adanya suatu perjanjian antara bupati Sarimin dengan pemerintah militer Jepang, bahwa bagian kuota setoran kabupaten dapat disetorkan dalam bentuk beras. Sebelumnya seperti di daerah-daerah lain di kabupaten Brebes ini, semua setoran harus dalam bentuk padi dan harus diserahkan kepada penggilingan swasta milik orang Cina. Setelah diambil untuk kebutuhan orang-orang Jepang (militer dan sipil), barulah sisanya di distribusikan melalui koperasi pertanian (*Nogio Kumiai*). Dengan adanya penggilingan padi, setoran oleh pabrik-pabrik milik orang-orang Cina ini berarti bahwa hasil sampingan seperti meniran, dedak dan sekam yang berharga bagi petani lenyap, sehingga petani terpaksa harus membeli kembali dari pabrik penggilingan guna memberi makan unggas dan ternaknya.

Di dalam aturan baru di kabupaten Brebes, penumbukan padi diijinkan untuk dilakukan di tiap desa. Para penumbuk bekerja dengan upah berupa beras, meniran, sekam, dan dedak. Para pedagang lalu mengumpulkan beras itu guna disetorkan ke pusat-pusat pengumpulan yang di tentukan, seperti halnya lumbung-lumbung padi di tiap desa (Lucas, 2004: 46).

Selain sebagai tempat persembunyian, benteng perlindungan, markas dan gudang senjata serta gudang makanan, gua di Kaligua juga menjadi tempat untuk membawa para wanita pribumi untuk dijadikan budak nafsu

para tentara Jepang. Mereka, yang terkenal dengan sebutan *Jugun Ianfu*, akan mengalami kekerasan seksual berkali-kali.

Kurasawa (2016: 158-159), menuliskan mula-mula wanita penghibur di Indonesia yang melayani prajurit Jepang diambil dari para pekerja seks komersial. Namun karena jumlahnya tidak mencukupi, akhirnya rakyat biasa juga menjadi sasaran. Kebanyakan mereka diajak oleh atau ketua *tonarigumi* dengan iming-iming, “Apakah mau disekolahkan?” atau “Ada pekerjaan yang gajinya tinggi”. Kadang-kadang ajakan itu diikuti dengan perintah halus atau bahkan paksaan. Kepala desa dan ketua *tonarigumi* sering diwajibkan untuk mengumpulkan wanita dalam jumlah tertentu. Pada zaman itu penduduk tidak berani menolak kalau diperintah oleh yang berkuasa.

Ada juga orang tua yang sudah menduga akan seperti apa nasib putri mereka nanti. Namun mereka takut menolak perintah tentara Jepang yang ada di belakang petugas desa. Selain itu, ada yang terpaksa setuju karena tertarik pada imbalan yang ditawarkan. Karena *jugun ianfu* harus yang belum bersuami dan usia kawin di masyarakat desa Jawa zaman dulu sangat muda, yang diambil sebagai calon *jugun ianfu* rata-rata masih sangat muda, sekitar 14-15 tahun.

Untuk di Gua Jepang Kaligua, para wanita pribumi ini di mungkinkan berasal dari sekitar Kaligua. Tidak ada data resmi berapa jumlah dan siapa saja yang pernah menjadi *jugun ianfu* di Gua Jepang Kaligua. Namun menurut Salim (*Wawancara*, 5 Maret 2016), sebagian berdasarkan cerita

yang diperolehnya dari para sesepuh Kaligua, sebagian kecil *jugun ian* fubisasi selamat dan pulang, tapi lebih banyak yang meninggal dan dieksekusi di gua karena melawan.

Pemboman yang terjadi pada kota Nagasaki dan Hiroshima, yang dilakukan oleh Amerika Serikat, pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, menjadi pukulan telak untuk Jepang. Tidak lama kemudian, tanggal 14 Agustus 1945, Jepang menyatakan menyerah kepada Sekutu. Dan berakhir lah babak dari Perang Dunia kedua.

Kekalahan Jepang pada perang Asia-Pasifik, membuat tentara Jepang di Kaligua pergi secara misterius. Di katakan misterius karena hampir semua penduduk di sekitar Kaligua tidak mengetahui kepergian tentara Jepang. Mereka hanya mengetahui bahwa tentara Jepang sudah tidak ada di gua karena aktifitas yang berhenti.

Beberapa tahun kemudian, Yasroji, menuturkan kepada Salim, bahwa dia mengetahui kepergian tentara Jepang dari Kaligua. Bahkan menurut Yasroji, ada tentara Jepang yang mau bunuh diri dengan senjata yang dimilikinya. Senjata yang dipakai untuk bunuh diri berupa pistol, yang digunakan oleh komandan Murakami, dan ada yang mau *Harakiri* dengan pedang samurainya, yaitu Hirohito Kagawa. Karena suatu alasan akhirnya keduanya tidak melakukan hal tersebut. Namun naas, ketika pasukan Jepang telah sampai di Kretek, mereka diserang oleh sekelompok pemuda. Pada pertempuran tersebut komandan Murakami tewas. Sedangkan sisa pasukan Jepang yang menyertainya tidak jelas nasibnya (*Wawancara*, 5 Maret 2016).

Setelah kepergian tentara Jepang, gua yang ditinggalkan terbengkalai. Sedari tahun 1945 sampai sekitara tahun 1980-an tidak ada aktifitas di Gua Jepang Kaligua. Hanya pada tahun 1951, ketika tentara Darul Islam/Tentara Islam Indonesia (DI/TII), melakukan pemberontakan, ruangan dekat pintu tembusan digunakan oleh penduduk untuk bersembunyi dan berlindung dari DI/TII. Kegiatan bersembunyi dan berlindung ini hanya dilakukan pada saat malam hari. Setelah itu, sudah sampai tahu 80-an itu baru dimasuki kembali oleh warga untuk mencari sisa-sisa peninggalan, berupa potongan kayu penyangga dan besi-besi tua penghubung antara kayu-kayu tersebut.

Usaha untuk menjadikan Gua Jepang Kaligua sebagai sebuah tempat wisata sejarah, mulai dilakukan pada tahun 1995. Menurut Salim (*Wawancara*, 5 Maret 2016), usaha yang dilakukan pertama kali adalah melakukan pembersihan dan memperkenalkan ke luar daerah melalui mulut ke mulut. Gua Jepang Kaligua kemudian dijadikan sebuah paket wisata bersama dengan peninggalan-peninggalan Belanda yang lainnya semacam pabrik teh, bendungan, mata air abadi. Langkah selanjutnya adalah mencoba memperkenalkan dan menyampaikan kepada pihak pimpinan perkebunan pada saat itu. Akhirnya disetujui dan bersama-sama dengan pihak PTP dikelola sebagai tempat wisata sampai sekarang.

2.1.2. Sumber Belajar

2.1.2.1. Pengertian Sumber Belajar

Mengacu kepada salinan Permendikbud No 69 Tahun 2013, dapat dipahami begitu pentingnya sumber belajar sebagai sebuah komponen

dalam pembelajaran. Sumber belajar dalam hal ini diartikan sebagai sebuah pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat, dan memanfaatkan masyarakat itu sendiri sebagai sebuah sumber untuk pembelajaran. Salinan Permendikbud No 69 Tahun 2013 juga mengisyaratkan bahwa penggunaan masyarakat sebagai sumber belajar, atau dalam hal ini lingkungan sekitar, merupakan implementasi dari peran sekolah sebagai bagian dari masyarakat itu sendiri.

Ada beragam definisi dari sumber belajar. Sanjaya (2011: 228) mendefinisikan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang ada di lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini, menurut Sanjaya, dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (out put) namun juga dilihat dari proses, yaitu berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang telah disediakan, yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya.

Majid (2009: 170), menerangkan definisinya tentang sumber belajar dengan terlebih dahulu mengoreksi kesalahan yang umum di masyarakat, di mana pemanfaatan sumber belajar oleh masyarakat hanya diidentikkan dengan pemanfaatan perpustakaan dan buku. Padahal, menurut Majid, secara tidak terasa apa yang mereka gunakan, orang, dan benda tertentu adalah termasuk sumber belajar. Menurut Majid, arti sesungguhnya dari sumber belajar adalah segala informasi yang disajikan dan disimpan dalam

berbagai bentuk media, segala tempat atau lingkungan sekitar, benda dan orang yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum dan berfungsi sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku.

Kekeliruan persepsi masyarakat tentang sumber belajar menurut Majid, juga dikemukakan oleh Rohani. Rohani (2004: 161-162), menilai sumber belajar yang hanya diartikan sebagai guru dan bahan-bahan pelajaran/bahan pengajaran baik dari buku-buku bacaan atau semacamnya, merupakan sebuah kesalahan. Karena pengertian sumber belajar sesungguhnya tidak sesempit/sesederhana itu. Menurut Rohani, bahwa segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses/aktivitas pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, di luar peserta didik (lingkungan) yang melengkapi diri mereka pada saat pengajaran berlangsung, itu lah yang dinamakan dengan sumber belajar. Untuk memperkuat pendapatnya, Rohani (2004: 162) juga mengutip pendapat Sadiman, yang mendefinisikan sumber belajar sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan/memudahkan terjadinya proses belajar mengajar.

Sementara Suswanti dalam penelitiannya, memberikan definisi sumber belajar sebagai segala benda, orang atau lingkungan yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memperjelas pemahaman siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Suswanti, 2008: 24).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu, baik itu berupa tingkah laku, benda, media atau lingkungan, yang dapat dimanfaatkan dalam sebuah proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, yang difungsikan sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.2. Manfaat Sumber Belajar

Menggunakan sumber belajar yang maksimal dalam sebuah pembelajaran dapat menghasilkan banyak manfaat. Manfaat yang diperoleh salah satunya adalah meningkatkan minat dan nilai peserta didik. Peningkatan minat didapat karena peserta didik bisa belajar secara langsung seperti ke museum, melakukan wawancara dengan pelaku sejarah, dan lain sebagainya. Penggunaan sumber belajar juga membuat pembelajaran menjadi lebih kongkrit. Materi pelajaran yang membingungkan di buku pelajaran dapat dijelaskan dengan terperinci.

Manfaat penggunaan dijelaskan lebih rinci oleh Suswanti. Menurut Suswanti (2008: 25), manfaat sumber belajar antara lain meliputi:

- a. Memberi pengalaman belajar secara langsung dan kongkrit kepada peserta didik, misalnya karya wisata ke objek-objek seperti pabrik, pelabuhan, museum, tempat-tempat bersejarah dan sebagainya.
- b. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung data kongkrit misalnya denah, sketsa, foto, film, majalah dan sebagainya.

- c. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas misal: buku-buku teks, foto, film, narasumber, majalah dan sebagainya.
- d. Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru misal buku bacaan, ensiklopedia, majalah.
- e. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan misal sistem belajar jarak jauh, pengetahuan ruang yang menarik, stimulasi, penggunaan film dan *overhead projector* (OHP).
- f. Dapat memberi motivasi yang positif apabila diatur dan direncanakan pemanfaatan secara tepat.
- g. Dapat merangsang untuk berfikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut, misal buku teks, film, dan lain-lainnya yang mengandung daya penalaran sehingga dapat merangsang peserta didik untuk berfikir menganalisis dan berkembang lebih lanjut.

Berdasar kepada penjelasan Suswanti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan sumber belajar memiliki banyak manfaat. Manfaat-manfaat tersebut sangat berguna bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, manfaat-manfaat tersebut juga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik.

2.1.2.3. Klasifikasi dan Fungsi Sumber Belajar

Klasifikasi mengenai sumber belajar banyak dijelaskan oleh para ahli, salah-satunya oleh Rohani (2004: 164-165) dan Sanjaya (2011: 200-202).

Rohani maupun Sanjaya, dengan mendasarkan pendapatnya pada *Association of Education Communication Technology* (AECT), mengklasifikasikan sumber belajar menjadi enam yaitu:

- a. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data. Termasuk dalam komponen pesan adalah semua bidang studi/mata kuliah atau bahan pengajaran yang diajarkan kepada peserta didik, dan sebagainya. Sanjaya membagi *message* (pesan) menjadi dua yaitu pesan formal yang dikeluarkan oleh lembaga resmi dan pesan non-formal berupa pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.
- b. *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya, guru/dosen, tutor, peserta didik dan sebagainya. Dari keterangan tersebut, Sanjaya membagi sumber *people* (orang) kedalam dua kelompok, yaitu kelompok yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional untuk mengajar dan kelompok yang memiliki profesi lain selain tenaga yang ada di lingkungan pendidikan dan profesinya terbatas.
- c. *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk kategori materials,

seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.

- d. *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.
- e. *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya, pengajaran berprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, CBSA, dan sebagainya.
- f. *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik, ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, lapangan, dan sebagainya. Juga lingkungan non fisik; misalnya suasana belajar itu sendiri; tenang, ramai, lelah, dan sebagainya.

Rohani (2004: 165), menggaris bawahi bahwa pengklasifikasian tersebut tidak terpisah, tetapi saling berhubungan. Dalam kenyataannya malah sulit untuk dipisahkan secara partial. Sehingga dalam sebuah pembelajaran guru bisa saja menggunakan empat macam sumber belajar, seperti guru, alatnya, topik/pesan/informasi yang dijelaskan tentang cara penggunaan alat tersebut, dan teknik penyajiannya.

Untuk lebih ringkas, Rohani juga mengklasifikasikan sumber belajar menjadi dua, yaitu (a) menurut sifat dasarnya, terdiri dari sumber insani (*human*), dan non-insani (*non-human*), dan (b) menurut segi

pengembangannya, terdiri dari *learning resources by design* (sumber belajar yang dirancang/sengaja dipergunakan untuk keperluan pengajaran, atau setelah diadakan seleksi) dan *learning resources by utilitarian* (sumber belajar yang tidak dirancang untuk kepentingan tujuan belajar/pengajaran).

Selain kalsifikasi menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT), ada juga klasifikasi sumber belajar menurut Edgar Dale. Namun klasifikasi menurut Edgar Dale ini, yang terkenal dengan sebutan *cone of experience* (kerucut pengalam), selain dikelompokkan sebagai sumber belajar (Rohani, 2004: 164), juga dimasukkan dalam pengelompokan media pembelajaran (Sanjaya, 2011: 200).



Gambar 01. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Sanjaya, 2011: 200)

Kerucut Pengalaman Dale tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut,

- a. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri

segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan pelantara.

- b. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
- c. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- d. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan.
- e. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari. Melalui wisata siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat, dan bertanya tentang hal-hal yang dikunjungi.
- f. Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni, benda bersejarah, dan hasil teknologi modern.
- g. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.

- h. Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu. Dengan mengamati film, siswa dapat belajar sendiri walaupun bahan belajarnya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.
- i. Pengalaman melalui radio, *tape recorder* dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja.
- j. Pengalaman melalui lambang-lambang visual, seperti grafik, gambar, dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa lebih dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
- k. Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan.

Dale (dalam Rohani, 2004: 163), menyederhanakan lagi kesebelas kerucut pengalaman tersebut menjadi tiga kelompok, yaitu:

- a. Mengalami secara langsung, dengan melakukannya atau berbuat (No. 1 sampai dengan 5).
- b. Mengamati orang lain melakukannya (No. 6 sampai dengan 9).
- c. Membaca (No. 10 sampai dengan 11).

Sementara itu, Majid (2009: 170-171) mengklasifikasikan sumber belajar menjadi lima kategori sebagai berikut.

- a. Tempat atau lingkungan alam sekitar yaitu dimana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku maka tempat itu dapat dikategorikan sebagai tempat belajar sebagai sumber belajar, misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, kolam ikan, dan sebagainya.
- b. Benda yaitu segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik, maka benda itu dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya situs, candi, benda peninggalan lainnya.
- c. Orang yaitu siapa saja yang memiliki keahlian tertentu dimana peserta didik dapat belajar sesuatu, maka yang bersangkutan dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya guru, ahli geologi, polisi dan ahli-ahli lainnya.
- d. Buku yaitu segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedi, fiksi, dan lain sebagainya.
- e. Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, misalnya peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana dan peristiwa lainnya yang guru dapat menjadikan peristiwa atau fakta sebagai sumber belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar diklasifikasikan menjadi banyak macam, sesuai dengan materi (media) yang digunakan. Berbagai sumber belajar tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, yang berarti dalam sebuah pembelajaran pendidik bisa menggunakan lebih dari satu sumber belajar.

Selain memiliki beragam manfaat, sumber belajar juga memiliki beragam fungsi. Fungsi dari sumber belajar ini dapat membantu pendidik untuk mengklasifikasikan serta menggunakan sumber belajar secara maksimal. Sehingga pembelajaran yang tercipta sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta menghasilkan output yang maksimal pula.

Pentingnya pemahaman pendidik pada fungsi sumber belajar dijelaskan lebih rinci oleh Majid. Majid (2009: 171) menekankan pentingnya fungsi dalam pengembangan sumber belajar. Pemahaman akan fungsi dimaksudkan untuk membuat sumber belajar dapat digunakan secara efektif. Mengutip pendapat Wijaya, Madjid menuliskan ada lima jenis fungsi dalam pengembangan sumber belajar, yaitu:

a. Fungsi riset dan teori

Tujuan fungsi riset dan teori ialah menghasilkan dan mengetes pengetahuan yang bertalian dengan sumber-sumber belajar, pelajar, dan fungsi tugas. Tujuan lain dari fungsi riset dan teori ini adalah untuk mengembangkan keunikan teori terhadap teknologi pendidikan.

b. Fungsi desain

Tujuan fungsi desain ialah menjabarkan secara garis besar teori teknologi pendidikan berikut isi mata-mata pelajarannya ke dalam spesifikasinya untuk dipakai sumber belajar. Desain di sini tidak sama dengan pengembangan (*development*). Pengembangan dianggap lebih besar dan luas termasuk fungsi desain, fungsi produksi dan fungsi evaluasi. Dalam desain orang berusaha menganalisis dan mensistemasi kebutuhan, tujuan, sifat, murid, tugas, kondisi belajar, kegiatan instruksional, dan sumber-sumber khusus. *Output* dari fungsi desain ialah berupa (1) produksi sumber-sumber khusus dan (2) identifikasi sumber-sumber yang ada.

c. Fungsi produksi dan penempatan

Tujuan dari fungsi ini ialah menjabarkan secara khusus sumber-sumber ke dalam sumber-sumber kongkret. *Output* dari fungsi produksi dan penempatan ialah produk kongkret dalam bentuk prototip atau bahan-bahan produk untuk sumber belajar.

d. Fungsi evaluasi dan seleksi

Tujuan dari fungsi ini ialah untuk menentukan atau menilai penerimaan (atau sejenis kriteria) sumber-sumber belajar oleh fungsi yang lain. Hal ini dilakukan oleh metode eksperimental yang praktis dan objektif.

e. Fungsi organisasi dan pelayanan

Tujuan fungsi ini ialah untuk membuat atau menjadikan sumber-sumber dan informasi mudah diperoleh bagi kegunaan fungsi yang lain serta

pelayanan bagi para siswa. Produksi (*output*) fungsi ini mungkin berupa sistem katalog di perpustakaan, sistem assembling, sistem distribusi, sistem operasi dan sebagainya.

2.1.3. Belajar dan Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peran penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian bahkan persepsi seseorang. Menurut Syah, belajar adalah *key term* (istilah kunci) yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan. Karena demikian pentingnya arti belajar, maka bagaian terbesar upaya riset dan eksperimen psikologi pendidikan pun diarahkan pada tercapainya pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai proses perubahan manusia itu (2008: 94).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Di sini, usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai

sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu (Burhanuddin dan Wahyuni, 2009: 13).

Pentingnya belajar telah banyak membuat para ahli mengartikan belajar itu sendiri. Namun secara umum, pandangan mereka tentang belajar berpusat pada pengertian bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari sebuah pengalaman (Rifa'i dan Anni, 2012: 66-67).

Reber (dalam Syah, 2008: 91) membatasi belajar dengan dua macam definisi. *Pertama*, belajar adalah *The Proccess of acquiring knowledge*, yakni proses memperoleh pengetahuan. Pengertian ini biasanya lebih sering dipakai dalam pembahasan psikologi kognitif yang oleh sebagian ahli dipandang kurang representatif karena tidak mengikutsertakan perolehan keterampilan nonkognitif. *Kedua*, belajar adalah *A realitively permanent change in respons potentiality which occurs as a result of reinforced prectise*, yakni suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Cornbach menyatakan bahwa belajar itu merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Cornbach bahwa belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami sesuatu yaitu menggunakan pancaindra. Dengan kata lain, bahwa belajar adalah suatu

cara mengamati, membaca, meniru, mengintimasi, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu (Riyanto, 2010: 5).

Sementara itu Pribadi (2010: 6), lebih menekankan belajar sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Pribadi juga memandang belajar sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu, dan proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal.

Purwanto (2007: 84-85), mengidentifikasi setidaknya ada empat elemen penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, yaitu bahwa

1. Belajar merupakan suatu *perubahan dalam tingkah laku*, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.
2. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui *latihan atau pengalaman*; dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar; seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.
3. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus *relatif mantap*; harus merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang. Berapa lama periode waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaknya merupakan

akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung sehari-hari, berbulan-bulan atau pun bertahun-tahun. Ini berarti kita harus mengesampingkan perubahan-perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman perhatian atau kepekaan seseorang, yang biasanya hanya berlangsung sementara.

4. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berfikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan atau pun sikap.

Sejalan dengan Purwanto, Pribadi (2010: 8), juga melihat beberapa konsep penting dalam definisi belajar, yang meliputi:

1. Durasi perubahan perilaku bersifat relatif permanen,
2. Perubahan terjadi pada struktur dan isi pengetahuan orang yang belajar, dan
3. Penyebab terjadinya perubahan pengetahuan dan perilaku adalah pengalaman yang dialami oleh siswa, bukan pertumbuhan atau perkembangan. Proses belajar dapat berlangsung baik dalam situasi formal maupun situasi informal.

Dalam belajar, terdapat unsur-unsur yang harus dipenuhi. Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 68), menjelaskan ada empat unsur dalam belajar, yaitu:

- a. Peserta didik.

Istilah peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.

b. Rangsangan (*stimulus*).

Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seseorang, seperti suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung dan orang. Agar peserta didik belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.

c. Memori.

Memori yang ada pada peserta didik berisi pelbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

d. Respon

Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Peserta didik yang sedang mengalami stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam peserta didik diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja.

Belajar sebagai proses menuju sebuah perubahan memerlukan sebuah tujuan. Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang ekspilisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazimnya dinamakan *instructional effects*, yang biasanya

berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturanteffects*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu (Suprijono, 2011: 5).

Dalam kegiatan belajar, sebuah tujuan yang harus dicapai oleh setiap individu memiliki beberapa peranan penting. Peranan penting tersebut terdiri dari memberikan arah pada peserta didik, pembinaan bagi peserta didik agar terpantau kemajuannya, dan sebagai bahan komunikasi. Selain beberapa peran penting, ada juga beberapa prinsip yang dapat digunakan untuk memahami hakikat belajar. Prinsip itu terdiri dari keterdekatan, pengulangan, dan penguatan.

Prinsip keterdekatan menekankan bahwa situasi stimulus yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan. Prinsip pengulangan menerangkan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar. Dan prinsip penguatan menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan (Rifa'i dan Anni, 2012: 79).

Sedangkan menurut Slameto, seperti dikutip Riyanto (2010: 63), ada dua prinsip yang harus dilaksanakan dalam belajar, yaitu:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar:
 - a. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
 - b. Belajar harus dapat menimbulkan “*reinforcement*” dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
 - c. Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 - d. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
2. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari:
 - a. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 - b. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai.
 - c. Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
 - d. Repetisi, dalam proses belajar perlu latihan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasar kepada pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perbaikan yang setidaknya mencakup tiga ranah, yaitu ranah sosial, ranah sikap, dan ranah pengetahuan. Ranah sosial tercermin pada tujuan dari belajar yang ingin menciptakan pribadi yang berkebudayaan. Ranah sikap tercermin pada makna belajar yang berusaha menciptakan individu yang tidak baik menjadi baik. Sedangkan ranah pengetahuan tercermin pada fungsi belajar sebagai media untuk membuat individu dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa.

2.1.3.2. Pengertian Pembelajaran

Ada perbedaan yang perlu dipahami oleh setiap pendidik pada kata belajar dan pembelajaran. Kata belajar menekankan pada sebuah proses kegiatan tunggal. Sedangkan kata pembelajaran memperlihatkan serangkaian proses dari belajar, atau dengan kata lain pembelajaran merupakan serangkaian proses belajar yang telah dilengkapi dengan berbagai kelengkapan.

Pentingnya untuk memahami perbedaan antara belajar dan pembelajaran diungkapkan oleh Suprijono (2011: 11-13). Suprijono membedakan istilah pembelajaran dan pengajaran. Menurut Suprijono, pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning* dan pengajaran terjemahan dari *teaching*. Perbedaan di antara keduanya tidak saja pada arti leksikal, namun juga pada implementasi kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan arti kamus, pengajaran adalah proses, perbuatan, cara mengajar. Pengajaran adalah proses penyampaian. Arti demikian melahirkan konstruksi belajar mengajar berpusat pada guru. Sedangkan pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensi istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik.

Rifa'i dan Anni (2012: 157), dengan mengutip pendapat Brings mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun sebuah pembelajaran yang bersifat internal, dengan syarat peserta didik melakukan *self introduction* dan pada sisi yang lain memungkinkan juga berlaku sebaliknya, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Dari definisi Brings ini, Rifa'i dan Anni menilai unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat event sehingga terjadi proses belajar.

Sejalan dengan Rifa'i dan Anni, Pribadi (2010: 11) dengan mengutip pendapat Dick dan Carey, mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan

terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media. Proses pembelajaran mempunyai tujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan sistemik.

Sedangkan Hamalik (2008: 57), mendefinisikan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya laboratorium. *Material*, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. *Fasilitas* dan *perlengkapan*, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. *Prosedur*, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Lebih jauh Hamalik menjelaskan ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu rencana, kesalingtergantungan (*interdependence*) dan tujuan. Rencana berarti penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus. Kesalingtergantungan (*interdependence*), mengandung maksud bahwa antar unsur-unsur sistem pembelajaran bersifat serasi dalam suatu keseluruhan, esensial, dan masing-masing memberi sumbangannya kepada sistem pembelajaran. Dan tujuan, mengandung makna bahwa sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai (2008: 65-66).

Untuk mencapai sebuah pembelajaran yang baik, ada beberapa komponen yang harus dipenuhi oleh seorang pendidik. Komponen-komponen pembelajaran tersebut, yaitu *pertama*, tujuan. Tujuan yang secara nyata diupayakan pencapaiannya dalam sebuah proses pembelajaran adalah *instructional effect*, yang biasanya berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit.

Kedua, subjek belajar. Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek, peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sedangkan sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar.

Ketiga, materi pelajaran. Materi pelajaran menjadi salah satu komponen pembelajaran karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran. *Keempat*, strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran, pendidik perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar.

Kelima, media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media mempunyai peran sebagai peningkat strategis pembelajaran. Dan komponen yang *keenam*, penunjang. Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran (Rifa'i dan Anni, 2012: 159-161).

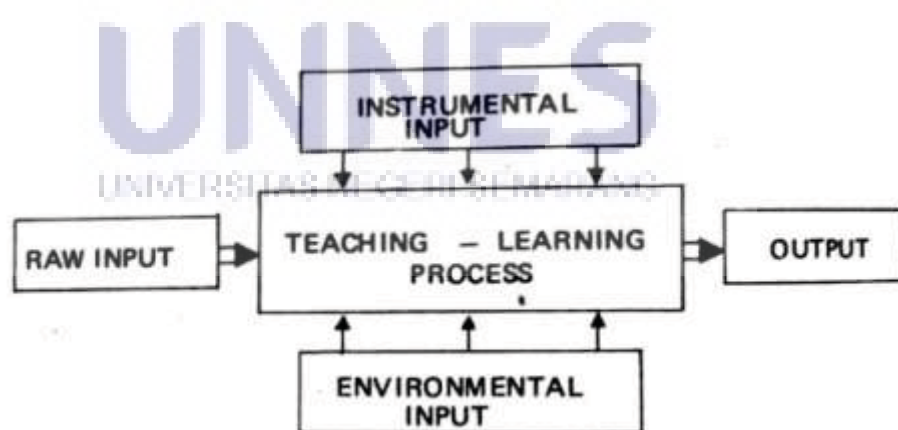
Dalam sebuah pembelajaran, pendidik harus menerapkan sebuah prinsip agar pembelajaran terlaksana dengan baik. Prinsip tersebut biasanya bersumber pada berbagai macam teori, yang kemudian dijadikan acuan. Teori-teori ini diantaranya terdiri dari teori behavioristik, teori kognitif, teori humanisme, teori pencapaian ranah tujuan, teori konstruktivisme, dan teori azas mengajar.

Rifa'i dan Anni (2012, 161-164) menerangkan teori behavioristik adalah teori pembelajaran yang menilai keberhasilan proses pembelajaran pada partisipasi aktif peserta didik, penyusunan materi berbentuk unit-unit kecil yang terorganisir, sistematis dan logis, serta pengembalian respon peserta didik yang disertai penguatan. Prinsip pembelajaran yang berdasar pada teori kognitif menekankan keberhasilan pembelajaran pada makna dan pemahaman, proses transfer ilmu secara lebih luas, penekanan pada pola hubungan, penekanan pada struktur disiplin ilmu dan struktur kognitif,

objek pembelajaran dibiarkan seperti apa adanya, penekanan pada bahasa dan pemanfaatan pengajaran perbaikan.

Prinsip pembelajaran dari teori humanisme menekankan pada tujuannya untuk memanusiakan manusia, dan aktualisasi peserta didik pada lingkungannya. Prinsip pembelajaran dari teori pencapaian ranah tujuan didasarkan pada pengaturan tiga hal, yaitu kegiatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prinsip pembelajaran konstruktivisme menekankan belajar sebagai proses aktif peserta didik dalam mengkonstruksi arti, wacana, dialog, pengalaman fisik dalam proses belajar tersebut terjadi proses asimilasi dan menghubungkan pengalaman atau informasi yang sudah dipelajari. Dan prinsip pembelajaran dari teori azas mengajar lebih menekankan pengukuran partisipasi peserta didik dalam proses belajar-mengajar dan seberapa hasil yang didapatkannya.

Purwanto menggambarkan proses pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 02. Proses Pembelajaran (Purwanto, 2007: 106)

Gambar tersebut menunjukkan masukan mentah (*raw input*) merupakan bahan baku yang perlu diolah, dalam hal ini diberi pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (*teaching-learning process*). Terhadap/di dalam proses belajar-mengajar itu turut berpengaruh pula sejumlah faktor lingkungan yang merupakan masukan lingkungan (*enviromental input*), dan berfungsi sejumlah faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasikan (*instrumental input*) guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki (*output*). Berbagai faktor tersebut berinteraksi satu sama lain dalam menghasilkan keluaran tertentu (Purwanto, 2007: 106-107).

Secara umum, menurut Riyanto (2010, 132-133) dalam strategi pembelajaran ada tiga tahapan pokok yang harus diperhatikan dan diterapkan. Ketiga tahapan pokok tersebut yaitu:

- a. Tahapan pemula (pra-instruksional), adalah tahapan persiapan guru sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- b. Tahap pengajaran (instruksional), yaitu langkah-langkah yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung.
- c. Tahap penilaian dan tindak lanjut (evaluasi), ialah penilaian atas hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dan tindak lanjutnya.

Selain melihat ada tiga tahapan pokok dalam sebuah pembelajaran, Riyanto juga mengemukakan bahwa pemilihan strategi pembelajaran juga merupakan suatu hal yang penting. Secara teknis, strategi pembelajaran

adalah metode dan prosedur yang ditempuh oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional berdasarkan materi ajar pengajaran tertentu dan bantuan unsur penunjang tertentu pula. Riyanto (2010: 134), menilai bahwa pada dasarnya strategi pembelajaran mencakup empat hal, yaitu penetapan tujuan pengajaran; penetapan sistem pendekatan pembelajaran; pemilihan dan penetapan metode, teknik dan prosedur pembelajaran; dan penetapan kriteria keberhasilan proses pembelajaran.

2.1.4. Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 69), yang dimaksud hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam peserta didikan, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan salah satu bagian terpenting dari pembelajaran. Hal ini dikarenakan hasil belajar merupakan gambaran akhir dari pembelajaran. Sebuah pembelajaran dinilai berhasil ketika hasil belajar yang diperoleh berada pada titik maksimal. Pembelajaran

akan diperhitungkan keberhasilannya ketika hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan target atau berada pada titik maksimal.

Suprijono (2011: 5-6), mendefinisikan hasil belajar sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Suprijono menilai hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal, yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, memecah masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan kemampuan kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Lebih jauh Suprijono (2011: 7), juga menilai hasil belajar sebagai perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, melainkan komprehensif.

Pengelompokan hasil belajar dari Horward Kingsley dan Gagne (dalam Sudjana, 2009: 22), tergolong sejenis meski menggunakan deskripsi dan pembagian yang berbeda. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap dan (e) keterampilan motoris.

Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 70) mengusulkan pembagian hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

2) Ranah afektif

Taksonomi ranah afektif afektif adalah sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral, yang merupakan aspek-aspek penting

perkembangan siswa. Krathwohl, Bloom, dan Masia membagi menjadi lima tingkatan yaitu penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi tujuh aspek yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Sejalan dengan Benjamin S. Bloom, Sakiman (2012: 55-73) juga membagi hasil belajar tiga, yaitu hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor. Menurut Sakiman, ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Aspek kognitif terdiri dari enam jengjang atau tingkatan, yaitu:

1. Tingkat kemampuan ingatan atau pengetahuan (*knowlwdge*),
2. Tingkat kemampuan pemahaman,
3. Tingkat kemampuan aplikasi/penerapan,
4. Tingkat kemampuan analisis,
5. Tingkat kemampuan sintesis, dan
6. Tingkat kemampuan evaluasi.

Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan minat, sikap dan nilai-nilai. Hasil belajar afektif terdiri dari beberapa tingkat/jenjang, yaitu *receiving* (kemampuan menerima), *responding* (kemampuan menanggapi), *valuing* (kemampuan memberikan penilaian), *organization* (kemampuan mengatur atau mengorganisasikan), dan *characterization by a value or value complex* (karakteristik dengan satu nilai atau nilai kompleks). Sedangkan hasil belajar psikomotor adalah hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor menunjuk pada gerakan-gerakan jasmaniah yang dapat berupa pola-pola gerakan atau keterampilan fisik yang khusus atau urutan keterampilan. Ada tujuh jenjang dari hasil belajar psikomotor, yaitu presepsi, set/persiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, adaptasi dan kreativitas.

Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Rifa'i dan Anni (2012: 80-81), menyatakan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang dikelompokkan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor internal

Faktor internal berasal dari dalam individu yang belajar yang meliputi faktor fisik atau jasmani dan faktor mental psikologis. Faktor fisik misalnya keadaan badan lemah, sakit/kurang fit dan

sebagainya, sedang faktor mental psikologis meliputi kecerdasan/intelegensi, minat, konsentrasi, ingatan, dorongan, rasa ingin tahu dan sebagainya.

2) Faktor eksternal

Faktor ini berasal dari luar individu yang belajar, meliputi faktor alam, fisik, lingkungan, sarana fisik dan nonfisik, pengajar serta strategi pembelajaran yang dipilih pengajar dalam menunjang proses belajar mengajar.

Penjelasan Rifa'i dan Anni tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga dijelaskan oleh Sudjana. Sudjana (2009: 39) menjelaskan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi dan faktor fisik dan psikis.

Hasil belajar yang tergantung pada lingkungannya berarti ada faktor-faktor yang berada di luar siswa yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud berupa tinggi rendahnya

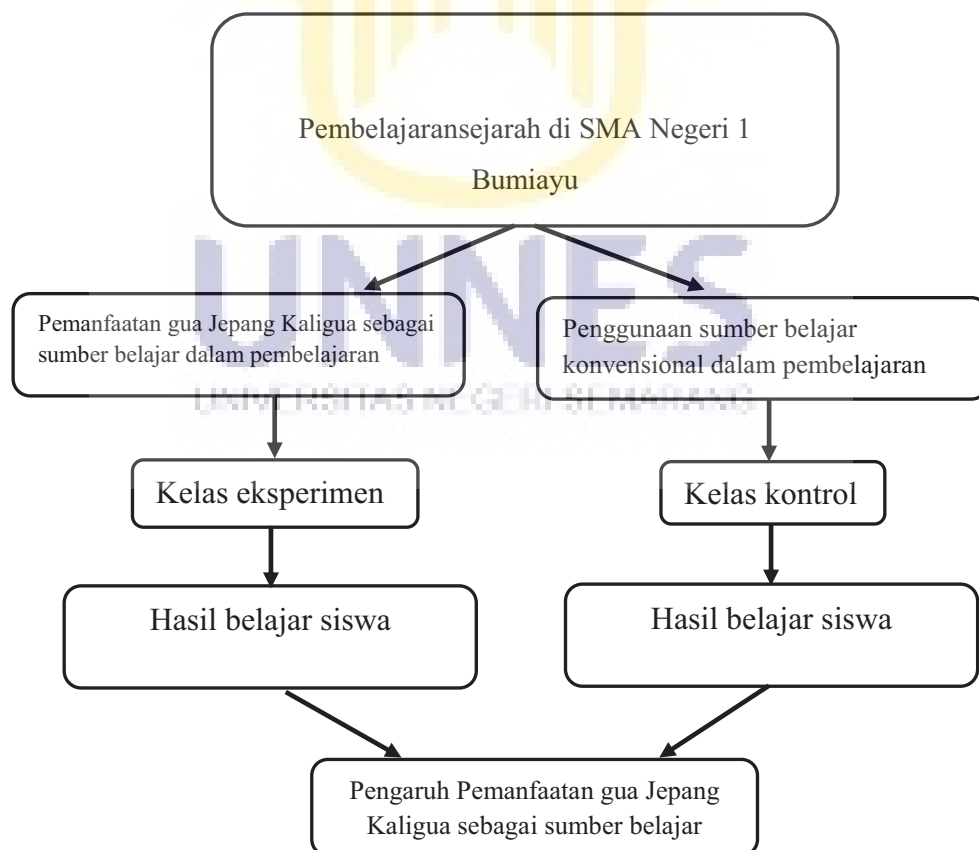
atau efektif tidanya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan belajar (Sudjana, 2009: 40).

Penjelasan dari para ahli memperlihatkan beragam jenis hasil belajar. Pembagian hasil belajar yang paling umum mengacu pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penilaian hasil belajar mencakup pada hasil belajar kognitif ini pengukuran dilakukan pada awal pembelajaran (Pre Test) dan akhir pembelajaran (Post Test) pada materi pokok sumber daya alam.



2.2. Kerangka Berpikir

Penelitian ini diawali dengan adanya permasalahan pembelajaran sejarah yang ada di SMA Negeri 1 Bumiayu. Dari permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian mengenai pemanfaatan situs bersejarah. Dalam penelitian ini penulis mencoba menerapkan pemanfaatan Gua Jepang Kaligua pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu. Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan dan menjadikan motivasi untuk memajukan pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif, baik itu guru maupun siswa. Diagram kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini ialah:



Gambar 03. Kerangka Berfikir



2.3. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut. “Ada pengaruh pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu.”



BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Sebagaimana yang terdapat pada rumusan masalah serta berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab empat, dapat disimpulkan bahwa:

1. pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar dapat dimanfaatkan melalui pendekatan saintifik dengan model *Project Based Learning* dan metode diskusi. Dengan menggunakan *Project Based Learning* siswa diminta untuk mencari jawaban dari beberapa pertanyaan melalui penelitian sederhana. Penelitian sederhana yang dimaksud berupa melakukan wawancara dengan tokoh seputar sejarah Gua Jepang Kaligua, dan mencari sumber informasi pada buku siswa dan internet. Hasil penelitian sederhana tersebut kemudian didiskusikan untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh, dan mendapatkan benang merah antara sejarah Gua Jepang Kaligua dan materi Pendudukan Jepang di Indonesia.
2. Rata-rata hasil belajar siswa kelas XI.9 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar sebesar 86,30. Sedangkan rata-rata kelas XI.7 yang menggunakan sumber belajar berupa buku siswa memiliki rata-rata 80,12. Dengan demikian pengaruh pemanfaatan Gua Jepang Kaligua sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar sebesar 29,30%, maka pengaruh pemanfaatan Gua Jepang Kaligua terhadap hasil belajar siswa dapat dikatakan signifikan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil simpulan penelitian, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut,

1. Guru harus dapat memilih metode dan sumber pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan, materi maupun kebutuhan siswa. Sehingga minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat.
2. Perencanaan pembelajaran memanfaatkan Gua Jepang Kaligua atau sumber belajar lainnya harus memperhatikan banyak faktor, seperti perencanaan waktu dan jarak, cuaca, biaya, materi dan kondisi siswa. Hal tersebut agar materi pembelajaran dapat disampaikan secara tuntas.
3. Perlu adanya pemanfaatan situ, benda, atau peristiwa bersejarah yang ada dilingkungan sekolah sebagai sumber belajar alternatif, sehingga sumber belajar tidak hanya terpaku pada buku, sumber media atau sumber internet.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dan informasi dalam memilih penggunaan sumber belajar yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arikunto, S. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurasawa, Aiko. 2016. *Masyarakat dan Perang Asia Timur Raya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Lucas, Anton E. 2004. *One Soul One Struggle Peristiwa Tiga Daerah*. Yogyakarta: Resist Book.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2013. *Di Balik Kurikulum 2013 Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Perwitasari, Kirana Puspa. 2013. *Pengaruh Pemanfaatan Bangunan Kota Lama Di Semarang Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kolonial Melalui Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Kesatrian 1 Semarang*. Skirpsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Poesponegoro, Marwati Djoned dan Nugroho Susanto. 1993. *Sejarah Nasional Indonesia IV*. Jakarta: Balai pustaka.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Purwaningsih, Hesti. 2010. *Keberadaan Perkebunan Teh Kaligua Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Pandansari Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes Pada Tahun 1990-2000*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sakiman. 2012. *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. 2013. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setiyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- . 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, Tri. 2011. *Pengembangan Media Audiovisual Film Embriologi Tumbuhan Untuk Mengoptimalkan Pemahaman Pada Struktur Kognitif Mahasiswa*. Tesis. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suswanti. 2008. *Pemanfaatan Situs-Situs Peninggalan Sejarah Di Baturraden Sebagai Sumber Belajar Dalam Hubungannya Dengan Pembinaan Kesadaran Sejarah Bagi Siswa Kelas VII SMP N 2 Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2007/2008*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suprpto. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: CAPS.
- Suprijono, Agus. 2011. *Coopertative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, Esa Nur dan Baharuddin. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Wijanarko, Gunawan. 2010. *Pengaruh Pemanfaatan Situs Masjid dan Makam Mantingan Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Kesadaran Sejarah*

Siswa Kelas XI IS SMA Negeri 1 Pecangaan Kabupaten Jepara. Skripsi.

Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Sumber Wawancara:

Salim, *wawancara*, 5 Maret 2016.

Tisyanto, *wawancara*, 3 Maret 2016.

