

## DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN SITUS BERSEJARAH DALAM PAI

Abd Rahman Abbas  
FAI - UIM Pamekasan  
Rahmanabbas097@gmail.com

### *Abstract*

*The learning activities is a series of activities and interaction between students and teachers that are controlled through planning based on the achievement of learning and teaching. Implementation of the learning process needs to be done systematically based on instructional procedures that have been developed and specified in the plan. Therefore, to understand and implement the procedure of learning in group learning, individual very urgent to be understood and developed. In general stages into three stages of learning as early learning activities, the core activities of learning and teaching activities end. Therefore, the learning process needs to be pursued through a systematic procedure and systemic. The learning procedure is a sequential process in shaping the students' ability in accordance with its intended purpose. Lesson study can be conducted in three phases, namely the level of planning, executing level and extent reflect a sustainable manner. But it will all be meaningless if it is not supported by their media appropriate learning and support to these activities, instructional media design can be adapted to the needs, because it is so closely related to the method used. In the context of PAI, historic sites so need to be used, because the presence of the PAI is inseparable from the history and civilization of Muslims, so the design of learning development will be very urgent and essential if learning PAI juxtaposed with the historic sites.*

### **Abstrak**

Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah rangkaian aktivitas dan interaksi antara siswa dan guru yang dikendalikan melalui perencanaan pembelajaran dan berdasarkan kepada capaian pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis berdasarkan prosedur pembelajaran yang telah dikembangkan dan di tentukan dalam perencanaannya. Oleh sebab itu, memahami dan melaksanakan prosedur pembelajaran dalam pembelajaran kelompok, individual sangat urgen untuk difahami dan dikembangkan. Secara umum tahapan pembelajaran menjadi tiga tahapan seperti kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran dan kegiatan akhir pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu ditempuh melalui prosedur yang sistematis dan sistemik. Prosedur pembelajaran tersebut merupakan proses yang berurutan dalam membentuk kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. *Lesson study* dapat dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu taraf merencanakan, taraf melaksanakan, dan taraf merefleksikan dengan cara berkelanjutan. Namun itu semua akan kurang bermakna jika tidak disupport oleh adanya media pembelajaran yang sesuai dan mendukung terhadap kegiatan tersebut, mendesain media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, karena hal tersebut sangat berkaitan erat dengan metode yang digunakan. Dalam konteks PAI, situs bersejarah sangat perlu digunakan, karena keberadaan PAI tersebut tidak terlepas dari sejarah dan peradaban umat Islam, sehingga desain pengembangan pembelajaran akan sangat urgen dan penting jika belajar PAI disandingkan dengan situs bersejarah tersebut.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, situs bersejarah

## A. Pendahuluan

Desain pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk dari kegiatan belajar. Kawasan desain pembelajaran pada dasarnya berangkat dari sebuah gerakan psikologi pembelajaran, terutama di ilhami dari pemikiran B.F. Skinner (1954) tentang teori pembelajaran berprogram (*programmed instructions*).

Selanjutnya, pada tahun 1969 dari pemikiran Herbert Simon yang membahas tentang preskriptif tentang desain turut memicu kajian tentang desain. Pendirian pusat-pusat desain bahan pembelajaran dan terprogram, seperti "*Learning Resource and Development Center*" pada tahun 1960 semakin memperkuat kajian tentang desain pembelajaran tersebut. Dalam kurun waktu tahun 1960-an dan 1970-an, Robert Glaser, selaku Direktur dari *Learning Resource and Development Center* tersebut menulis dan berbicara tentang desain pembelajaran sebagai inti dari Teknologi Pendidikan.

Sehingga aplikasi teori sistem dalam pembelajaran berupaya untuk melengkapi dasar psikologi pembelajaran sebagaimana yang didengungkan tersebut. Seiring dengan berkembangnya waktu, maka pendekatan sistem pembelajaran secara bertahap mulai berkembang kemudian menjadi suatu metodologi dan mulai memasukkan gagasan dari psikologi pembelajaran. Sehingga perhatian terhadap desain pesan pun mulai berkembang.

Dengan demikian, paling tidak, kawasan desain paling tidak meliputi empat cakupan utama dari teori dan praktek, yaitu: (1) Desain Sistem Pembelajaran; (2) Desain Pesan; (3) Strategi Pembelajaran; (4) Karakteristik Pembelajar.

Desain Sistem Pembelajaran yaitu prosedur yang terorganisasi, meliputi : langkah-langkah : (a) penganalisaan (proses perumusan apa yang akan dipelajari), (b) perancangan (proses penjabaran bagaimana cara mempelajarinya), (c) pengembangan (proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pelajaran), (d) pelaksanaan atau aplikasi (pemanfaatan bahan dan strategi) dan (e) penilaian (proses penentuan ketepatan pembelajaran).

Desain Sistem Pembelajaran biasanya merupakan prosedur linier dan interaktif dan menuntut sebuah kecermatan dan kemantapan. Agar dapat berfungsi sebagai alat untuk saling mengontrol. Sedagnakan dalam desain sistem pembelajaran, proses sama pentingnya dengan produk, sebab kepercayaan atas produk berlandaskan pada proses.

Desain Pesan, yaitu perencanaan untuk merencanakan bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima, dengan memperhatikan prinsip-prinsip perhatian, persepsi, dan daya tangkap. Fleming dan Levie membatasi pesan pada pola-pola isyarat, atau simbol yang dapat memodifikasi perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Desain pesan berkaitan dengan hal-hal mikro, seperti bahan visual, urutan, halaman dan layar secara terpisah. Desain harus bersifat spesifik, baik tentang media maupun tugas belajarnya.

Hal ini mengandung makna bahwa prinsip-prinsip desain pesan akan berbeda, bergantung pada jenis medianya, apakah bersifat statis, dinamis atau kombinasi keduanya (misalnya, suatu potret, film, atau grafik komputer). Juga apakah tugas belajarnya tentang pembentukan konsep, pengembangan sikap, pengembangan keterampilan, strategi belajar atau hafalan.

Seorang desainer pendidikan, mereka akan tetap menggunakan teori atau komponen strategi pembelajaran sebagai prinsip teknologi pembelajaran. Dalam mengaplikasikan suatu strategi pembelajaran bergantung pada situasi dan kondisi belajar, sifat materi dan jenis belajar yang dikehendaki.

Karakteristik pembelajar, yaitu segi-segi latar belakang pengalaman pembelajar yang mempengaruhi terhadap efektivitas proses belajarnya. Karakteristik pembelajar mencakup keadaan sosio-psiko-fisik pembelajar. Secara psikologis, yang perlu mendapat perhatian dari karakteristik pembelajar yaitu berkaitan dengan kemampuan (*ability*), baik yang bersifat potensial maupun kecakapan kepribadiannya, seperti, sikap, emosi, motivasi serta aspek kepribadian lainnya.<sup>1</sup>

## **B. Pembahasan**

Pelestarian pendidikan merupakan hal yang sangat penting yang berfungsi sebagai tolok ukur atas kepedulian kita terhadap masa depan suatu bangsa, oleh karena itu, maju atau mundurnya suatu peradaban kehidupan umat manusia bergantung kepada sejauh mana mereka melestarikan dan memperhatikan kemajuan pendidikan mereka. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pelajaran, pengenalan sejarah merupakan suatu pokok bahasan yang

---

<sup>1</sup><http://www.zainalhakim.web.id/kawasan-desain-pembelajaran.html#sthash.1h2YrYvw.dpuf>

sangat penting untuk dikaji dan bicarakan dengan serius agar proses pembelajaran tersebut dapat menghasilkan sebuah produk yang unggul.

Penyampaian materi PAI dengan menggunakan desain pembelajaran yang memanfaatkan situs sejarah dengan berupaya untuk memperkenalkan berbagai situs sejarah yang erat kaitannya dengan materi PAI selama ini cenderung dilakukan secara konvensional (tradisional) dengan melalui bacaan atau teks yang disampaikan kepada para siswa dengan menggunakan metode ceramah, walaupun terkadang dilengkapi dengan beberapa gambar untuk menggambarkan suatu keadaan dan situasi yang terjadi pada masa tertentu, atau bahkan mereka para guru melakukan kunjungan langsung ke situs-situs sejarah yang ada kaitannya dengan materi pelajaran tersebut.

Namun demikian, materi yang berupa teks atau tulisan maupun gambar tersebut tidak dapat dengan tepat menunjuk kondisi benda asli sehingga menimbulkan persepsi yang beragam pada pembaca mengenai detail situs tersebut, dan akibatnya akan menimbulkan berbagai tafsir yang multi dimensional dan menyebabkan masing-masing peserta didik berbeda dalam menangkap dan menyerap pesan atau materi yang disampaikan oleh guru tersebut.

Sedangkan pada tataran prakteknya, mendatangi situs sejarah tidak dapat dilakukan oleh semua orang, apalagi para pelajar dan guru yang sudah ditentukan dan diatur oleh kalender akademik yang begitu ketat, hal tersebut terjadi karena terkait dengan jarak dan waktu serta biaya yang perlu untuk dipertimbangkan.

Untuk itu, dibutuhkan sebuah solusi alternatif agar proses pembelajaran PAI dengan menggunakan situs bersejarah itu dapat dilakukan secara riil tanpa harus berkunjung langsung ke lokasi, sehingga menghemat waktu dan biaya dan materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan maksimal, dengan demikian, maka dibutuhkanlah yang namanya desain pembelajaran dengan menggunakan media belajar yang bisa mengatasi persoalan tersebut situs sejarah tersebut.

## **1. Pentingnya pemanfaatan situs bersejarah dalam PAI**

Dinamika perubahan dan pengembangan teori-teori pembelajaran sangat cepat dan sangat produktif sehingga akhirnya proses pembaharuan pendidikan tidak bisa terelakkan lagi untuk mengalami sebuah proses pembaharuan siklus yang senantiasa mendapatkan perhatian yang serius dari para praktisi pendidikan. Mulai dari persoalan kurikulum, persoalan metode dan strategi yang pada tarap

dan lingkup aplikatifnya adalah desain proses pembelajaran hingga pada tataran kegiatan evaluasi pendidikan.

Pengenalan situs sejarah dalam materi pembelajaran PAI yang merupakan salah satu subyek pendidikan yang cenderung sulit untuk dapat menarik minat siswa untuk belajar dan mendalami materi pelajaran PAI tersebut. Hal ini dikarenakan metode pengenalan situs sejarah yang digunakan oleh para guru yang cenderung menggunakan proses yang kurang menarik, dan hanya berbasis teks atau gambar yang sulit untuk dibayangkan oleh siswa apalagi karena siswa yang belum mempunyai rekam jejak mengenai suatu persoalan tersebut.

Sebagai salah satu metode alternative untuk mengatasi persoalan tersebut, maka yang seringkali dilakukan adalah dengan menggunakan kegiatan kunjungan langsung ke objek sejarah dan kemudian disinkronkan dengan materi pelajaran yang selama ini dibicarakan didalam kelas, dengan demikian, maka metode ini dapat menimbulkan rasa ketertarikan yang lebih tinggi kepada siswa karena siswa tidak lagi merasa belajar abstrak yang tinggi, karena pada dasarnya anak-anak lebih suka yang lebih konkrit dalam menyikapi suatu persoalan atau peristiwa.

Dengan demikian, maka diharapkan metode ini dapat memperoleh solusi alternatif baru yang dapat mendukung pada proses belajar PAI dengan menggunakan pengenalan situs sejarah yang lebih menarik dan mudah dilakukan oleh semua pihak tanpa terbatas halangan jarak, waktu atau biaya.<sup>2</sup>

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk belajar dan meningkatkan kompetensinya. Dalam proses belajar, komponen sumber belajar bisa dimanfaatkan secara tunggal atau kombinasi untuk penyerapan hasil belajar terbaik. Sumber belajar juga bisa yang direncanakan atau bisa juga yang dimanfaatkan. Apabila guru masih menggunakan tradisi lama dalam memanfaatkan sumber belajar yang hanya berupa buku teks pelajaran, maka hasil terbaik mungkin tidak tercapai.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Wahyu setiya raharja dkk, *Pengembangan aplikasi situs bersejarah dalam bentuk peta 3 Dimensi Interaktif dengan menggunakan Unity 3D Engine* (Surabaya, Journal-ITS:2013),1.

<sup>3</sup>Noviana Hasnawati, *Perbedaan Hasil Belajar Ips Sejarah Antara Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Metode Karyawisata dan Metode Konvensional di Kelas VII MTs Sunan Kalijogo Malang*, (Malang, Jurnal-Universitas Negeri Malang: 2012), 2.

Metode wisata dengan berupaya memperkenalkan situs-situs bersejarah merupakan salah satu cara untuk mengajar professional dengan melaksanakan kunjungan ke suatu tempat atau objek tertentu yang ada di luar sekolah dengan tujuan untuk mempelajari atau menyelidiki suatu tempat dan untuk memberikan pengalaman nyata (kongkrit) kepada siswa yang ada hubungannya dengan pelajaran.

Penerapan metode wisata ini selaras dengan prinsip-prinsip dalam pengajaran PAI sebagaimana dijelaskan Depdikbud dalam penjelasannya Khotimah, yang diantaranya yaitu:

- a. Dalam mengajarkan bahan-bahan pelajaran, maka hendaknya dimulai dari lingkungan yang terdekat (sekitar), yang sederhana sampai kepada bahan yang lebih luas dan kompleks,
- b. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar, pengalaman dapat langsung dilakukan melalui pengamatan, observasi maupun mencoba suatu akan membantu siswa lebih memahami pengertian akan ide-ide dasar dalam pelajaran, sehingga kegiatan siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajarinya akan lebih mendalam,
- c. Agar pembelajaran sejarah tetap menarik, maka dapat digunakan bermacam-macam metode dan perlu adanya variasi pengajaran,
- d. Dalam pembelajaran sejarah ada bagian yang perlu dilafalkan dan latihan serta pengalaman langsung juga perlu dilaksanakan melalui suatu kegiatan pemecahan masalah sehingga pengertian pemahaman siswa terhadap suatu konsep dapat diterapkan.<sup>4</sup>

Hamalik juga menyatakan bahwa kegiatan wisata pada umumnya didorong oleh motivasi dengan berusaha untuk mencari keterangan tentang hal tertentu, melatih sikap anak, dengan berusaha untuk membangkitkan minat, mengembangkan apresiasi, menikmati pengalaman-pengalaman baru dan lain sebagainya.<sup>5</sup>

Selain itu, Suma Atmadja juga menjelaskan bahwa hal yang harus menjadi perhatian para guru dari para murid adalah mereka yang memiliki

---

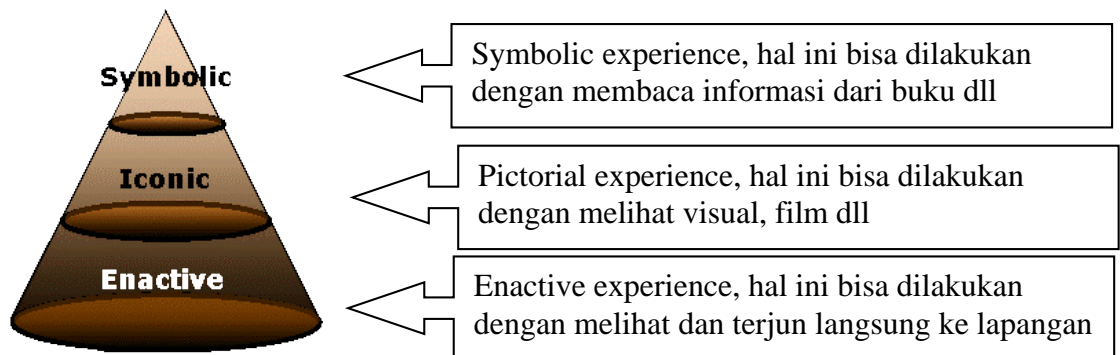
<sup>4</sup>Khotimah, S. 2006. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran PKPS/IPS Sejarah Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pokok Bahasan Peninggalan Bangunan Bersejarah Pada Siswa Kelas IV SD Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang Tahun Ajaran 2005/2006*. Semarang: Universitas Negeri Semarang (Online), (<http://www.digilib.uns.ac.id>), diakses 7 Februari 2011.

<sup>5</sup>Hamalik, O. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni

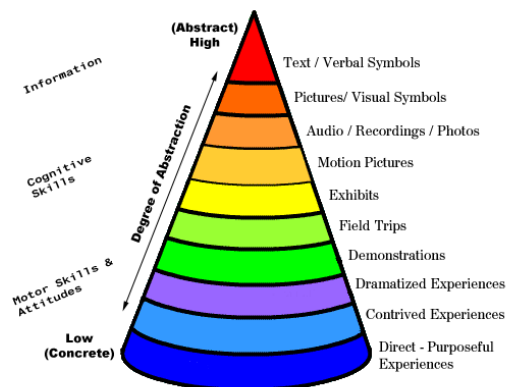
dorongan-dorongan serta minat dan perhatian terhadap apa yang sedang dipelajarinya (*sense of interest*), dorongan untuk melihat kenyataan (*sense of reality*), dan dorongan untuk menemukan sendiri hal-hal yang menarik perhatiannya (*sense of discovery*).<sup>6</sup>

## 2. Teori-teori pendukung pemanfaatan situs bersejarah dalam PAI

Kegiatan pembelajaran yang diarahkan untuk memberdayakan semua potensi para peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, untuk mengetahui keadaan peserta didik, untuk memahami dan melakukan sesuatu. Salah satu teori yang dapat digunakan dalam pemanfaatan situs bersejarah dalam PAI itu adalah adanya tingkat pemahaman para siswa yang berbeda terhadap hal-hal yang sifatnya berbentuk abstrak, sebagaimana yang diungkapkan oleh Jerome S Brunner terkait dengan tingkat keabstrakan pengalaman, sehingga sejauh mana keterlibatan anggota tubuh terhadap suatu persoalan, maka sejauh itu kemampuan untuk menangkap persoalan atau informasi tersebut.<sup>7</sup>



Atau dengan pendapat yang hampir sama yang digambarkan oleh Edward L Couns, Jr sebagaimana berikut ini:



Graphic courtesy of Edward L. Counts, Jr.

<sup>6</sup>Sumaatmadja, N, *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*.(Bandung: Alumni, 1984), 12

<sup>7</sup>Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2011.

Sehingga dengan demikian, kegiatan proses pelaksanaan pembelajaran itu sendiri perlu untuk memperhatikan tingkat kemampuan peserta didik dalam hal menerima informasi yang berupa materi pelajaran yang diberikan, dan kemudian guru dapat dengan mudah untuk menentukan desain pembelajaran seperti apa yang diinginkan oleh peserta didik atau murid.

Berdasarkan pandangan tersebut, maka ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam rangka mendesain pembelajaran, yang diantaranya adalah:

- a. Proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik,
- b. Proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik,
- c. Menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang,
- d. Mendesain pembelajaran yang bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika dan
- e. Mendesain pembelajaran dengan berupaya untuk menyediakan pengalaman belajar yang beraneka ragam.

### **3. Desain kegiatan pembelajaran pemanfaatan situs bersejarah dalam pembelajaran PAI**

Sehingga berdasarkan dari beberapa pemaparan diatas, maka ada beberapa langkah yang dapat menjadi suatu acuan dalam menetapkan langkah-langkah dalam mendesain pembelajaran PAI yang memanfaatkan situs bersejarah, salah satu diantaranya adalah sebagai berikut:

**Langkah 1: Merumuskan tujuan,** Pada langkah ini guru merumuskan tujuan pembelajaran, yang merupakan pernyataan tentang hal-hal yang diharapkan untuk dikerjakan, diketahui, dirasakan, dan sebagainya oleh peserta didik atau siswa sebagai hasil pengalaman belajarnya.

**Langkah 2: Mengembangkan tes,** Pada langkah ini dikembangkan suatu tes sebagai alat evaluasi, yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar, atau ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik/ siswa. Penyusunan tes berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada langkah sebelumnya.

**Langkah 3: Menganalisis tugas belajar,** Pada langkah ini dirumuskan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik/siswa untuk



mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, yakni perubahan tingkah laku yang diharapkan. Pada langkah ini, perilaku awal peserta didik/siswa perlu dinilai dan dianalisis. Berdasarkan gambar tentang perilaku awal tersebut dapat dirancang materi pelajaran dan tugas-tugas belajar yang sesuai, sehingga mereka tidak perlu mempelajari hal-hal yang telah diketahui atau telah dikuasai sebelumnya.

**Langkah 4: Mendesain Sistem Pembelajaran,** Pada langkah ini dikembangkan berbagai alternative dan mengidentifikasi kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang harus dilakukan oleh siswa/peserta didik maupun kegiatan-kegiatan guru/tenaga pengajar. Langkah ini dikembangkan sedemikian rupa yang menjamin agar peserta didik melaksanakan dan menguasai tugas-tugas yang telah dianalisis pada langkah 3 desain system juga meliputi penentuan siswa yang mempunyai potensi paling baik untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan oleh karena perlu disediakan alternative kegiatan tertentu yang cocok. Selain dari itu, dalam desain system supaya ditentukan waktu dan tempat melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran.

**Langkah 5: Melaksanakan Kegiatan dan mengetes hasil,** System yang sudah di desain selanjutnya dilaksanakan dalam bentuk uji coba di lapangan (sekolah) dan di tes hasilnya. Hal-hal yang telah dilaksanakan dan dicapai oleh peserta didik merupakan output dari implementasi system, yang harus dinilai supaya dapat diketahui hingga mereka dapat mempertunjukan atau menguasai tingkah laku sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

**Langkah 6: Melakukan Perubahan Untuk Perubahan,** Pada langkah ini ditentukan, bahwa hasil-hasil yang diperoleh dari evaluasi digunakan sebagai umpan balik bagi system keseluruhan dan bagi komponen-komponen system, yang pada gilirannya menjadi dasar untuk mengadakan perubahan untuk perbaikan system pembelajaran.

Kendatipun 6 komponen tersebut tampaknya sangat sederhana, namun untuk mengembangkan rancangan system pembelajaran model ini memerlukan kemampuan akademik yang cukup tinggi serta pengalaman yang memadai serta wawasan yang luas. Selain dari itu, proses pengembangan suatu system menuntut partisipasi pihak-pihak terkait, seperti kepala sekolah, administrator, supervisor dan kelompok guru, sehingga rancangan kurikulum yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di sekolah dan dapat diterapkan dalam system sekolah.

### **C. Penutup**

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya oleh proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas dan interaksi antara siswa dan guru yang dikendalikan melalui perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis berdasarkan prosedur pembelajaran yang telah dikembangkan.

Oleh karena itu, salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru Sekolah Dasar adalah mampu memahami dan melaksanakan prosedur pembelajaran dalam pembelajaran kelompok, individual maupun klasikal. Untuk menerapkan kemampuan tersebut sebaiknya guru mengingat kembali tentang konsep dan prinsip belajar dan pembelajaran, tentang berbagai jenis pendekatan belajar dan pembelajaran serta tentang berbagai jenis strategi belajar mengajar, terutama strategi yang sesuai dengan tuntutan KBK seperti pembelajaran kontekstual, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis penemuan (*inquiry*), pembelajaran berbasis kajian (*investigasi*) dan ekspositori.

Secara umum tahapan pembelajaran menjadi tiga tahapan sebagai berikut tahapan kegiatan prapembelajaran atau kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran dan kegiatan akhir pembelajaran. Setiap tahapan tersebut ditempuh secara sistematis, efektif dan efisien. Proses pembelajaran merupakan salah satu tahapan penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu ditempuh melalui prosedur yang sistematis dan sistemik. Prosedur pembelajaran tersebut merupakan proses yang berurutan dalam membentuk kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dalam prosesnya pengelolaan

tersebut harus diarahkan hingga menjadi suatu proses bermakna dan kondusif dalam pembentukan kemampuan siswa. Oleh karena itu, kegiatan belajar selain dikembangkan secara sistematis, efektif dan efisien juga perlu variasi kegiatan sebagai alternatif untuk menumbuhkembangkan motivasi dan aktivitas siswa dalam belajar. Seperti dikemukakan di atas bahwa dalam proses pembelajaran ada tiga tahapan prosedur yang perlu ditempuh yaitu ; prapembelajaran atau sering juga disebut sebagai awal pembelajaran, inti pembelajaran dan akhir atau penutup pembelajaran.

*Lesson study* dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu *plan* (merencanakan), *do* (melaksanakan), dan *see* (merefleksikan) yang berkelanjutan. *Lesson study* merupakan suatu cara peningkatan mutu pendidikan yang tak pernah berakhir (*Continuous improvement*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2011.
- Hamalik, O. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Noviana Hasnawati, *Perbedaan Hasil Belajar Ips Sejarah Antara Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Metode Karyawisata dan Metode Konvensional di Kelas VII MTs Sunan Kalijogo Malang*, (Malang, Jurnal-Universitas Negeri Malang: 2012), 2.
- Sumaatmadja, N, *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*.(Bandung: Alumni, 1984), 12
- Wahyu setiya raharja dkk, *Pengembangan aplikasi situs bersejarah dalam bentuk peta 3 Dimensi Interaktif dengan menggunakan Unity 3D Engine* (Surabaya, Journal-ITS:2013),1.
- <http://www.zainalhakim.web.id/kawasan-desain-pembelajaran.html#sthash.1h2YrYvw.dpuf>
- Khotimah, S. 2006. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran PKPS/IPS Sejarah Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pokok Bahasan Peninggalan Bangunan Bersejarah Pada Siswa Kelas IV SD Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang Tahun Ajaran 2005/2006*. Semarang: Universitas Negeri Semarang (Online), (<http://www.digilib.uns.ac.id>), diakses 7 Februari 2011.