

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) yang semakin pesat serta derasnya informasi di era globalisasi ini, merupakan tantangan bagi masyarakat khususnya di bidang pendidikan. Maka dari itu, diperlukannya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas untuk dapat menghadapi tantangan tersebut. Dalam hal ini, untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan pendidikan yang lebih berkualitas. Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dan perkembangan suatu bangsa. Melalui pendidikanlah akan lahir generasi penerus bangsa yang dapat mewujudkan cita-cita bangsa.

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pendidikan, seseorang memerlukan cara agar mendapatkan pendidikan yang bermakna dan bermanfaat dalam kehidupannya. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, maka sebuah bangsa memerlukan sumber daya manusia yang kreatif, kritis, dan inovatif untuk mengelolanya. Salah satu program mengembangkannya melalui mata pelajaran sejarah.

Mata pelajaran Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat yang ada di Indonesia maupun dunia dari masa lampau hingga sekarang. Mengingat pentingnya sejarah dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pelajaran sejarah perlu dipahami oleh semua lapisan

masyarakat. Namun kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar sejarah di SMA masih rendah. Rendahnya kualitas proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah ketepatan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penyampaian materi yang digunakan oleh guru di lapangan pada umumnya adalah pembelajaran konvensional yang menekankan penguasaan dan manipulasi isi dengan latihan mengerjakan soal-soal.

Proses pembelajaran yang monoton juga akan berakibat fatal pada peserta didik, apalagi dengan perkembangan teknologi seharusnya para guru dapat mengkombinasikan model, metode, dan pendekatan pembelajarannya dengan interaktif lainnya. Hal yang dibutuhkan oleh para guru adalah mereka harus dapat memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses pembelajaran, maka pada dasarnya guru pun dapat secara kreatif untuk mencoba dan mengembangkan model pembelajaran tersendiri yang khas sesuai dengan kondisi nyata, sehingga pada gilirannya akan muncul metode-metode pembelajaran versi guru yang bersangkutan, yang tentunya semakin memperkaya model pembelajaran yang telah ada.

Terdapat banyak model pembelajaran efektif diantaranya adalah model pembelajaran *Deep Dialogue Critical Thinking*. Dalam *global dialogue institute deep dialogue* (dialog mendalam), dapat diartikan bahwa percakapan antar orang-orang (dialog) diwujudkan dalam hubungan yang interpersonal, saling keterbukaan, jujur dan mengandalkan kebaikan, sedangkan *critical thinking* (berpikir kritis) adalah kegiatan berpikir yang dilakukan dengan mengoperasikan

potensi intelektual untuk menganalisis, membuat perkembangan dan mengambil keputusan secara tepat dan melaksanakan secara benar (Suyatno, 2009: 105).

Dilihat dari kenyataan yang sebenarnya di lapangan bahwa pembelajaran sejarah pada peserta didik di kelas X IPS 1 SMA Negeri 6 Denpasar masih didominasi penggunaan pendekatan konvensional, guru belum menggunakan model *deep dialogue* dalam pembelajaran sejarah. Kendala yang dialami oleh guru sejarah adalah kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, tanggapan dari siswa dalam kelas tersebut sangat pasif dan tidak produktif, terlihat dari selama kegiatan berlangsung siswa jarang bertanya, kemudian apabila guru bertanya pada siswa, mereka kurang mampu menjawab dengan tepat pertanyaan guru. Hal ini berdampak terhadap berpikir kritis dan hasil belajar siswa yang rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik di atas disebabkan karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Sulitnya peserta didik memahami konsep dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan cenderung kurang melibatkan aktivitas peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga konsep yang dipelajari tidak begitu dipahami dan sulit untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sanjaya (2002: 36), berpikir baru dikatakan kritis manakala si pemikir berusaha menganalisis argumentasi dan permasalahan secara cermat, mencari bukti dan solusi yang tepat, serta menghasilkan kesimpulan yang mantap untuk mempercayai dan melakukan sesuatu. Kemampuan *critical thinking* akan muncul dalam diri siswa apabila selama proses pembelajaran di kelas, guru membangun pola interaksi dan komunikasi yang lebih menekankan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh siswa. Semakin sering umpan balik

yang dilakukan guru kepada siswa, maka akan semakin berkembang kemampuan siswa dalam bertanya, berargumentasi, maupun menjawab pertanyaan dari guru. Semakin sering siswa dilatih untuk berpikir kritis pada saat proses pembelajaran di kelas, maka akan semakin bertambah pula pengetahuan dan pengalaman siswa dalam memecahkan masalah di dalam maupun di luar kelas.

Pembelajaran sejarah hendaknya mengajak siswa untuk aktif dan ikut serta dalam proses memahami suatu materi. Proses tersebut berupa mengaitkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa. Akan tetapi, pada kenyataannya banyak siswa yang menganggap bahwa sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan. Beberapa dari peserta didik juga hanya sekedar bergabung dalam kelas untuk mendengarkan saja. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang telah dilakukan pada mata pelajaran sejarah dengan materi cara berpikir sejarah diakronik dan sinkronik, yang menunjukkan bahwa dari 36 siswa hanya ada 14 orang atau baru 38,89% yang sudah mencapai KKM, sedangkan 22 orang atau 61,11% belum mencapai KKM.

Adanya hal tersebut, agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik, maka proses pembelajaran di kelas harus lebih ditingkatkan dan ditunjang dengan cara penyampaian materi atau metode pembelajaran yang lebih baik. Maka dari itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan metode *Deep Dialogue*. Metode ini adalah pembelajaran yang kosentrasikan dalam mendapat pengetahuan dan pengalaman melalui dialog secara mendalam dan berpikir kritis, tidak saja menekankan keaktifan peserta didik pada aspek fisik (Ardhana, 2007).

Dengan adanya model ini peserta didik diharapkan menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran berbasis pelaku sejarah lokal A. A Gde Anom Mudita yang telah menuntaskan dharma di medan perang untuk mempertahankan Kemerdekaan RI. Hal ini dapat dilihat dari Candi Pahlawan yang terletak di Desa Adat Penglipuran, Kabupaten Bangli, yang mana terdapat sebongkah batu yang berada di bawah pohon beringin yang besar. Di atas batu tersebut tertulis kalimat “*Merdeka Seratus Persen, Kapten TNI A. A Gde Anom Mudita*”. Sebongkah batu beserta candi yang terbangun di masa awal kemerdekaan dan menandai peradaban bagi suatu bangsa, ternyata menyimpan kisah sarat makna dan dipenuhi dengan nilai-nilai luhur seorang ksatria sejati yang menjadi kusuma bangsa.

Berdasarkan hal tersebut diharapkan pembelajaran *Deep Dialogue* lebih efektif karena pembelajaran ini tidak hanya mengacu pada guru tetapi juga mengacu pada peserta didik. Peserta didik juga dilatih berbicara di depan kelas. Jadi jika pembelajaran ini dilakukan akan menjadi sangat efektif karena tidak terpaku untuk mengajarkan pelajaran dalam buku paket saja akan tetapi mengembangkan pelajaran dengan pemikiran kritis dari peserta didik dan mengajarkan cara berkomunikasi di dalam kelas.

Oleinik T. (2003: 1-3) mengatakan bahwa proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan berlangsung dalam konteks sosial. Pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa mengkonstruksikan pengetahuan yang telah diperolehnya melalui pola pikir mereka sendiri. Salah satu pembelajaran yang berpusat pada

siswa dan bisa dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang dipusatkan pada siswa melalui pemberian masalah dari dunia nyata di awal pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Deep Dialogue* berbasis perjuangan Anak Agung Gde Anom Mudita untuk meningkatkan *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Sejarah kelas X IPS 1 di SMA Negeri 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini hal yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah penerapan model pembelajaran *Deep Dialogue* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri Denpasar?
- 1.2.2 Apakah penerapan model pembelajaran *Deep Dialogue* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 6 Denpasar?
- 1.2.3 Apakah penerapan model pembelajaran *Deep Dialogue* berbasis pelaku sejarah lokal Anak Agung Gde Anom Mudita dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 6 Denpasar?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melatih kemampuan peneliti dalam menganalisis permasalahan dalam proses ilmiah serta memaksimalkan penggunaan model pembelajaran yang efektif dan tepat pada pembelajaran sejarah.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui manfaat model pembelajaran *Deep Dialogue* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran sejarah siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 6 Denpasar.
2. Untuk mengetahui manfaat model pembelajaran *Deep Dialogue* dalam meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 6 Denpasar.
3. Untuk mengetahui manfaat model pembelajaran *Deep Dialogue* berbasis pelaku sejarah lokal Anak Agung Gde Anom Mudita dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 6 Denpasar.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu acuan teoretik bagi guru dan pemerhati pendidikan dalam mengkaji permasalahan pelaksanaan metode pembelajaran khususnya model pembelajaran *Deep*

Dialogue dalam pembelajaran sejarah dalam ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan pedoman yang bersifat alternatif untuk dapat dikembangkan, diterapkan, dan dikaji secara ilmiah yang disesuaikan dengan keadaan atau konteks materi ajar yang akan disajikan dalam melaksanakan pengajaran sejarah. Di samping itu, melalui penelitian ini peneliti memperoleh pengalaman langsung menemukan masalah sekaligus mengkaji dan memecahkan permasalahan pembelajaran yang ada di kelas.

1.5 Penjelasan Konsep

Untuk memperoleh pengetahuan dan gambaran yang tepat dan kongrit serta menghindari adanya penafsiran yang salah mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Deep Dialogue* berbasis perjuangan Anak Agung Gde Anom Mudita untuk meningkatkan *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Sejarah kelas X IPS 1 di SMA Negeri 6 Denpasar.

1.5.1 Penerapan

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Cahyonim (dalam J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, 2010: 1487), penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Lukman Ali (2007: 104), penerapan adalah mempraktekkan atau memasang. Dengan adanya penerapan maka akan

terlaksanakannya program-program yang memiliki sasaran serta dapat memberi manfaat pada target yang ingin dicapai dan dapat dipertanggungjawabkan dengan baik oleh target.

1.5.2 Model Pembelajaran *Deep Dialogue*

Model pembelajaran *deep dialogue* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengakses paham konstruktivis dengan menekankan dialog mendalam dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalaman (Arthana, 2010: 17). Model pembelajaran *Deep Dialogue* merupakan model yang mengkonsentrasikan kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman melalui dialog secara mendalam, tidak saja menekankan keaktifan siswa pada aspek fisik akan tetapi juga aspek intelektual, sosial, mental, emosional dan spiritual. Siswa yang belajar dengan model *Deep Dialogue* diharapkan akan memiliki perkembangan kognisi dan psikososial yang lebih baik. Mereka juga diharapkan dapat mengembangkan keterampilan hidup tentang *Deep Dialogue* yang mampu meningkatkan pemahaman terhadap orang lain yang berbeda dari mereka. Pengembangan pembelajaran *deep dialogue* yang diimplementasikan dalam proses belajar mengajar dijalankan tahap demi tahap sebagaimana proses belajar mengajar pada umumnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (1997: 68-72), yaitu: Tahap Pra Instruksional, Tahap Intruksional dan Tahap evaluasi.

1.5.3 Perjuangan Anak Agung Gde Anom Mudita

Dalam sejarah peradaban manusia, selalu melahirkan tokoh-tokoh besar yang dapat mengharumkan nama baik dan menentukan sejarah dimana mereka

berada. Dalam pergolakan revolusi tahun 1945-1949 di Bali, banyak sekali muncul pejuang-pejuang kelas satu yang berkualitas dunia dari segi semangat, keberanian dan jiwa juang yang gagah berani.

Pekik “*Merdeka Seratus Persen*”, begitu lantang disuarakan Anak Agung Gde Anom Mudita di medan tempur. Melaju tanpa ragu, berderap mantap menapaki jalan perjuangan dan menghadapi anal yang merintang. Semangatnya terus berkobar, memimpin para pejuang membela harkat dan martabat bangsa. Ia tak kenal kata menyerah, semua dipertaruhkan dalam perjuangan revolusi fisik kemerdekaan, sekalipun harus nyawa sendiri (Mahardika, 2017: 2). Dengan adanya pembelajaran berbasis Perjuangan Anak Agung Gde Anom Mudita agar siswa sebagai generasi selanjutnya dapat mengenal dan menghargai perjuangan Anak Agung Gde Anom Mudita, sekaligus juga lebih mengenal dan menghargai jasa-jasa pejuang lainnya. Serta dapat mengambil manfaat dari semangat jiwa kepahlawanan yang tidak kenal menyerah.

1.5.4 Critical Thinking (berpikir kritis)

Berpikir kritis adalah proses kognitif atau tindakan mental dalam usaha memperoleh pengetahuan. Salah satu keterampilan yang diperlukan siswa dalam pembelajaran adalah kemampuan berpikir kritis. Menurut Gestalt (dalam Purwanto, 1992: 46), berpikir merupakan keaktifan psikis yang abstrak, yang prosesnya tidak dapat diamati dengan alat indra kita. Sehubungan dengan pendapat para ahli psikologi gestalt, maka ahli-ahli psikologi sekarang berpendapat bahwa proses berpikir pada taraf yang tinggi pada umumnya melalui tahapan-tahapan yaitu 1) timbulnya masalah, kesulitan yang harus dipecahkan, 2)

mencari dan mengumpulkan fakta-fakta yang dianggap ada sangkut pautnya dengan pemecahan masalah, 3) taraf pengolahan atau pencernaan, fakta diolah dan dicernakan, 4) taraf penemuan atau pemahaman, menemukan cara memecahkan masalah, 5) menilai, menyempurnakan dan mencocokkan hasil pemecahan. Dari pendapat Ennis (dalam Amri, 2010: 64) menjelaskan bahwa tahap-tahap dalam berpikir kritis adalah sebagai berikut: Fokus (*focus*), Alasan (*reason*), Kesimpulan (*inference*), Situasi (*situation*), Kejelasan (*clarity*) dan Tinjauan ulang (*overview*).

Melalui berpikir kritis siswa juga akan dapat memperoleh pemahaman yang utuh mengenai konsep yang sedang dipelajarinya di kelas. Dengan adanya kemampuan berpikir kritis dapat mendorong siswa untuk dapat mengemukakan dan menganalisis ide atau gagasan secara logis dan penuh pertimbangan yang matang. Kemampuan berpikir kritis juga diperlukan oleh siswa untuk menghadapi perkembangan dunia yang semakin pesat terutama dalam bidang pendidikan yang senantiasa menuntut siswa untuk mampu merespon perkembangan tersebut dengan pemikiran yang kritis. Jadi berpikir kritis sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena siswa didorong untuk dapat memunculkan ide-ide baru dan berkolaborasi dengan temannya. Jika kemampuan berpikir kritis dikembangkan sejak dini, maka siswa tersebut nantinya akan terbiasa untuk memecahkan masalah yang beres disekitarnya dan dimasyarakat.

1.5.5 Hasil Belajar

Menurut Omear Hamalik (2007; 30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar juga merupakan proses menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Dengan adanya hal ini, tujuan utama hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Menurut Sudjana (2010: 5) jenis-jenis penilaian hasil belajar dibagi menjadi lima jenis penilaian, yaitu: Penilaian Formatif, Penilaian Sumatif, Penilaian Diagnostik, Penilaian Selektif dan Penilaian Penempatan.

Berdasarkan penjabaran penjelasan konsep diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan Model Pembelajaran *Deep Dialogue* Berbasis Perjuangan Anak Agung Gde Anom Mudita dapat Meningkatkan Kemampuan *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 1 di SMA Negeri 6 Denpasar.

BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan suatu dasar untuk berpijak terhadap kelancaran suatu usaha penelitian. Dengan landasan teori akan memberi landasan yang kuat terhadap tema yang diangkat, dimana dalam penelitian akan dikemukakan suatu pandangan dasar teori yang didukung oleh literatur-literatur terutama yang berhubungan dengan permasalahan penelitian sehingga pembahasan penelitian diharapkan memperoleh hasil yang memadai dan mempunyai tujuan yang relevan dengan obyek yang diteliti.

2.1 Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan dengan berbagai macam pengertian, tergantung siapa yang mendefinisikannya. Banyak aktifitas-aktifitas yang disepakati banyak orang yang termasuk kegiatan belajar, seperti menghafal, mengumpulkan fakta, mengikuti pelatihan dan sebagainya. Adapun definisi belajar yang diberikan oleh para ahli bermacam-macam, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Djamarah dan Aswan (2006: 38), belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Kegiatan belajar merupakan proses siswa untuk mencapai berbagai macam keterampilan dan sikap dalam membentuk pribadi

yang baik, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan banyak dipengaruhi oleh bagaimana sistem belajar yang diikuti oleh para siswa yang bersangkutan.

- b. Menurut Hamalik, Oemar (2010:37), belajar adalah bukan suatu tujuan tetapi merupakan proses untuk mencapai tujuan. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.
- c. Menurut Gagne (dalam Susanto, 2016:1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dengan demikian belajar dapat dikatakan sebagai perubahan perilaku makhluk hidup sebagai akibat dari pengalaman.
- d. Menurut Slameto (2015:2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
- e. Menurut Syah, Muhibbin (2009:68, 2010:87), belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan usaha perubahan tingkah laku secara menyeluruh melalui pengalaman langsung akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dalam penelitian ini menggunakan pengertian belajar menurut Gagne (dalam Susanto, 2016:1), bahwa perubahan tingkah laku tersebut terjadi secara sadar, terus menerus dan terarah. Dalam hal ini, belajar juga bukan hanya sekedar menghafal atau memahami sesuatu. Namun belajar juga merupakan proses interaksi antara

siswa dengan siswa, siswa dengan guru serta guru dengan lingkungan. Belajar bukan semata-mata untuk merespon suatu rangsangan saja, melainkan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh setiap siswa seperti melihat, memahami, mengerjakan dan melakukan sesuatu.

2.1.2 Ciri-ciri Belajar

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal adalah seluruh mental yang meliputi ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Dari segi guru proses belajar tersebut dapat diamati secara tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, akan tetapi dipahami oleh guru. Menurut Wragg (dalam Aunurrahman, 2012: 35-37) menyebutkan tentang ciri umum kegiatan belajar diantaranya:

- 1) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja
- 2) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya
- 3) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku

Begitu banyak aktivitas seseorang yang merupakan cerminan dari kegiatan belajar, walaupun dari individu tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar. Menurut Djamarah (2008: 15-17) ada beberapa perubahan tertentu yang masuk ke dalam ciri-ciri belajar, diantaranya:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar. Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional. Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan selanjutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Dalam perubahan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu itu sendiri.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan seluruh tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa ciri belajar adalah adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya yang dilakukan secara sengaja untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru serta agar terjadinya perubahan tingkah laku menuju kearah yang lebih baik. Perilaku

individu tersebut dapat berupa ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut sesungguhnya bukan merupakan bagian yang terpisah, akan tetapi memiliki keterkaitan suatu dengan yang lain.

2.1.3 Bentuk-bentuk Belajar

Terdapat lima bentuk belajar, yaitu:

a. Belajar Responden

Dalam belajar ini, suatu respon dikeluarkan oleh suatu stimulus yang lebih dikenal. Jadi, terjadinya proses belajar dikarenakan adanya stimulus. Misalkan Maya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya dengan benar. Kemudian guru tersebut memberikan senyuman dan pujian kepadanya. Akibatnya Maya semakin giat belajar. Senyum dan pujian guru ini merupakan stimulus tak terkondisi. Tindakan guru ini menimbulkan perasaan yang menyenangkan pada diri Maya sehingga membuat ia lebih giat dalam belajar.

b. Belajar Kontiguitas

Belajar dalam bentuk ini tidak memerlukan hubungan stimulus tak terkondisi dengan respons. Asosiasi dekat sederhana antara stimulus dan respons dapat menghasilkan suatu perubahan dalam perilaku individu. Hal ini disebabkan secara sederhana manusia dapat berubah karena mengalami peristiwa-peristiwa yang berpasangan. Belajar kontiguitas sederhana bisa dilihat jika seseorang memberikan respons atas pertanyaan yang belum lengkap, seperti “dua kali dua sama dengan?” Maka pasti bisa menjawab

“empat”. Itu adalah contoh asosiasi berdekatan antara stimulus dengan respons dalam waktu yang sama.

c. Belajar *Operant*

Belajar bentuk ini sebagai akibat dari *reinforcement*, bukan karena adanya stimulus, sebab perilaku yang diinginkan timbul secara spontan ketika organisme beroperasi dengan lingkungannya. Maksud perilaku individu dapat ditimbulkan dengan adanya *reinforcement* segera setelah adanya respon. Respon ini bisa berupa pernyataan, gerakan dan tindakan. Misalnya respon menjawab pertanyaan guru secara sukarela, maka *reinforce* bisa berupa ucapan guru “bagus sekali”, “kamu dapat satu poin”, dan sebagainya.

d. Belajar Observasional

Konsep belajar ini memperlihatkan bahwa orang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan apa yang akan dipelajari. Misalnya anak kecil belajar makan itu dengan mengamati cara makan yang dilakukan oleh ibunya atau keluarganya.

e. Belajar Kognitif

Bentuk belajar ini memperlihatkan proses-proses kognitif selama belajar. Proses semacam itu menyangkut “*insight*” (berpikir) dan “*reasoning*” (menggunakan logika deduktif dan induktif). Bentuk belajar ini mengindahkan persepsi siswa, *insight*, kognisi dari hubungan esensial antara unsur-unsur dalam situasi ini. Jadi belajar tidak hanya timbul dari adanya stimulus-respon maupun *reinforcement*, melainkan melibatkan tindakan mental individu yang sedang belajar.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Gagne membagi bentuk-bentuk belajar menjadi lima bentuk yang merupakan inti dari teori belajar, yaitu bentuk responden, kontiguitas, *operant*, observasional dan kognitif. Responden merupakan belajar yang dibentuk dengan adanya hubungan antara stimulus dengan respon. Kontiguitas sama dengan responden, akan tetapi untuk responden waktunya dilakukan secara bersamaan. Observasional merupakan bentuk belajar yang paling sederhana karena individu hanya mengamati orang lain kemudian meniru perbuatannya. Sedangkan kognitif merupakan bentuk yang tertinggi karena sudah memasuki wilayah *insight*.

2.1.4 Teori Belajar

Teori adalah suatu pola yang disusun dan diarahkan kepada praktik, dengan harapan praktik itu lebih baik karena didasarkan pada teori. Disamping itu, teori juga dapat diartikan sebagai prinsip umum yang dikemukakan dengan maksud gejala-gejala tertentu, suatu prinsip yang didasarkan pada penalaran, walaupun secara nyata belum tentu dapat dipraktikkan (Thonhowi, 1993: 113). Kaitannya dengan belajar, maka teori belajar merupakan gejala-gejala atau prinsip yang berkaitan dengan peristiwa belajar.

Secara garis besar, teori belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu:

a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik, belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung, yang terjadi melalui hubungan stimulus-stimulus dan respon-respon menurut prinsip-prinsip

mekanistik (Dahar, 2012: 24). Para penganut teori ini berpendapat bahwa sudah cukup bagi siswa untuk menegosiasikan stimulus-stimulus dan respon-respon yang diberi *reinforcement* apabila ia memberikan respon yang benar. Mereka tidak mempersoalkan apa yang terjadi dalam pikiran siswa sebelum dan sesudah respon dibuat.

Behavioris berkeyakinan bahwa setiap anak manusia lahir tanpa warisan kecerdasan, warisan bakat, warisan perasaan dan warisan yang bersifat abstrak lainnya. Semua itu timbul setelah manusia mengalami kontak dengan alam dan lingkungan sosial budayanya dalam proses pendidikan (Muhibin, 2006: 104). Dan menurut mereka, segenap perilaku manusia itu bisa dipelajari dan dibentuk oleh lingkungannya. Maka individu akan menjadi pintar, terampil dan mempunyai sifat abstrak lainnya tergantung pada apakah dan bagaimana ia belajar dengan lingkungannya.

b. Teori Belajar Kognitif

Teori ini muncul sebagai wujud dari ketidakpuasan terhadap teori belajar behavioristik. Karena menurut psikolog kognitif, tingkah laku manusia yang tampak dari luar tidak bisa diukur dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental, yaitu motivasi, kesengajaan, keyakinan, *insight*, dan sebagainya.

Belajar dalam perspektif psikolog kognitif pada dasarnya adalah proses internal atau peristiwa mental bukan peristiwa *behavioral* sehingga tidak dapat diamati secara langsung. Sedangkan perubahan yang terjadi dalam kemampuan seseorang dalam bertingkah laku dan berbuat sesuatu dalam situasi tertentu, hanyalah suatu refleksi dari perubahan internal. Jadi tingkah

laku individu itu muncul karena adanya dorongan dari dalam dirinya, bukan karena kebiasaan atau latihan.

c. Teori Belajar Humanistik

Psikologi humanistik memahami tingkah laku dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut tinjau pengamatnya. Menurut aliran humanistik, materi pelajaran yang diberikan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perasaan dan perhatian siswa. Tugas pendidik dalam hal ini adalah membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sebagai manusia yang unik.

Teori ini memberikan kebebasan bagi siswa, karena menurut mereka tiap individu itu berhak menentukan perilaku mereka dan tidak terikat oleh lingkungannya.

d. Teori Belajar Gagne

Teori yang disusun Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara behaviorisme dan kognitif yang terpangkal pada teori pengolahan informasi. Menurut Gagne seperti yang dikutip Aunurrahmn (2012: 47) bahwa: Belajar tidak terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya akan terjadi dengan adanya kondisi-kondisi tertentu yaitu (a) kondisi internal, antara lain menyangkut kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, (b) eksternal, merupakan situasi belajar secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar. Tiap-tiap jenis hasil belajar yang dikemukakan sebelumnya memerlukan kondisi-kondisi tertentu yang perlu diatur dan dikontrol.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa keempat aliran atau teori ini memberikan penekanan aktivitas dan hasil belajar pada dimensi-dimensi tingkah laku tertentu, sehingga memberi nuansa pemahaman yang semakin luas tentang belajar. Meskipun terdapat penekanan yang berbeda, namun kesamaan terutamanya adalah bahwa belajar merupakan proses internal yang kompleks, yang melibatkan seluruh mental pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses belajar akan dirasa berhasil jika sudah terjadi perubahan pada ketiga ranah tersebut.

Dari keempat teori diatas, dalam penelitian ini menggunakan atas dasar apa yang telah diungkapkan oleh Gagne, bahwa selain kesiapan peserta didik yang mengikuti pelajaran, kemampuan guru untuk menciptakan situasi belajar akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses pembelajaran. Situasi belajar yang dimaksud tentunya juga membuat metode belajar yang digunakan oleh guru.

2.2 Model Pembelajaran *Deep Dialogue*

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran (Daryanto dan Raharjo, 2012: 241). Dahlan, Isjoni (2013: 49) mengemukakan model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan memberi petunjuk kepada pengajar kelas. Sedangkan pembelajaran menurut Muhammad Surya merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan individu untuk memperoleh

suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dan pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Soekanto, dkk (2009: 22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Joice Weil (dalam buku Isjoni, 2013: 50) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Dalam penerapannya model pembelajaran ini harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Hasan (dalam Isjoni 2013: 50) menyebutkan bahwa untuk memilih model yang tepat, maka perlu diperhatikan relevansinya dengan pencapaian tujuan pengajaran. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktivitas belajar siswa, maka hal itu semakin baik.
2. Semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar juga semakin baik.
3. Sesuai dengan cara belajar siswa yang dilakukan.
4. Dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru
5. Tidak ada satupun metode yang paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi dan proses belajar yang ada.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang ideal adalah model yang mengeksplorasi pengalaman belajar efektif, yaitu pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengalami atau berbuat secara langsung dalam sebuah lingkungan belajarnya.

2.2.2 Pengertian *Deep Dialogue*

Model pembelajaran *deep dialogue* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengakses paham konstruktivis dengan menekankan dialog mendalam dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalaman (Arthana, 2010: 17). Konstruktivisme adalah suatu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif. Konstruktivisme adalah suatu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Melalui dialog mendalam dan berpikir kritis, tidak saja menekankan keaktifan peserta didik pada aspek fisik, akan tetapi juga aspek intelektual, sosial, mental, emosional dan spiritual.

Model *deep dialogue* ini merupakan model yang dapat membantu guru untuk menjadikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Dalam pendekatan ini pembelajaran sedapat mungkin mengurangi pengajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered*) dan sebanyak mungkin pengajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered*), namun demikian guru harus tetap memantau dan mengarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan landasan filosofi konstruktivisme, model pembelajaran *deep dialogue* ini diharapkan menjadi sebuah pendekatan pembelajaran alternative, dimana melalui *deep dialogue* diharapkan siswa belajar melalui mengalami,

merasakan, mendialogkan bukan hanya menghafalkan. Dengan mengalami sendiri, merasakan, mendialogkan dengan orang lain, maka pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenal sesuatu yang baru akan mengendap dalam pikiran peserta didik dalam jangka panjang yang pada akhirnya dapat dipergunakan untuk bekal peserta didik dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya dan mengembangkan kecapakan hidupnya (*life skill*).

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model *deep dialogue* adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang diterapkan kepada suatu individu maupun kelompok secara dialog mendalam untuk menggali suatu permasalahan dalam proses belajar mengajar.

2.2.3 Pengembangan Pembelajaran *Deep Dialogue*

Pengembangan pembelajaran *deep dialogue* yang diimplementasikan dalam proses belajar mengajar dijalankan tahap demi tahap sebagaimana proses belajar mengajar pada umumnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (1997: 68-72), yaitu:

1. Tahap Pra Instruksional

Tahap pra instruksional adalah tahapan yang ditempuh guru pada saat masuk kelas untuk mengajar, antara lain melalui kegiatan berikut:

- a. Guru menanyakan kehadiran siswa dan mencatat siapa saja yang tidak hadir.
- b. Guru bertanya kepada siswa sampai dimana pembahasan pembelajaran sebelumnya.

- c. Memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasai dari pelajaran yang sudah dibelajarkan.
- d. Mengajukan pertanyaan pada peserta didik mengenai bahan yang telah dibelajarkan.
- e. Mengulang secara singkat semua aspek yang telah dibelajarkan.

2. Tahap Intruksional

Tahap instruksional adalah tahap pengajaran atau tahap inti, yakni tahap yang membahas bahan yang telah disusun oleh guru sebelumnya. Secara umum dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Menjelaskan kepada siswa tujuan pengajaran yang harus dicapai siswa.
- b. Menuliskan pokok-pokok materi yang akan dibahas.
- c. Membahas pokok-pokok materi yang sudah dituliskan tadi.
- d. Pada setiap pokok bahasan diberikan contoh yang konkret.
- e. Penggunaan alatbantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan setiap pokok materi sangat diperlukan.
- f. Menyimpulkan hasil pembahasan dari semua pokok materi.

3. Tahap evaluasi

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan tahapan kedua (instruksional). Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Mengajukan pertanyaan kepada kelas atau kepada beberapa siswa mengenai semua pokok materi yang telah dibahas pada tahap kedua.

- b. Guru harus mengulang kembali pembahasan materi yang belum dikuasai jika pertanyaan yang diajukan belum dapat dijawab kurang dari 70% diantara siswa.
- c. Untuk memperkaya pengetahuan siswa mengenai materi guru dapat memberikan tugas pekerjaan rumah.

Penyusunan rancangan pembelajaran berbasis *deep dialogue* dilakukan melalui empat tahapan utama (Arthana, 2010: 20), yaitu:

- a. Mengembangkan komunitas (*Community Building*)

Tahap ini merupakan bagian refleksi diri pendidik terhadap dunia peserta didiknya. Pandangan dunia guru tentang kemampuan yang dimiliki oleh peserta didiknya menjadi bagian yang berguna dalam menyusun rancangan pembelajarannya yang bernuansa dialog mendalam.

- b. Analisis Isi (*Content Analysis*)

Proses untuk melakukan identifikasi, seleksi dan penetapan materi pembelajaran. Proses ini dapat ditempuh dengan berpedoman atau menggunakan rambu-rambu materi yang terdapat dalam kurikulum/diskripsi matakuliah, yang antara lain standar minimal, urutan (*sequence*) dalam keluasan materi, kompetensi dasar yang dimiliki, serta keterampilan yang dikembangkan.

- c. Analisis Latar Cultural (*Cultural Setting Analysis*)

Dalam analisis ini mengandung dua konsep, yaitu konsep wilayah atau lingkungan (lokal, regional, nasional dan global) dan konsep manusia beserta aktifitasnya yang mencakup seluruh aspek kehidupan. Selain itu, analisis latar juga mempertimbangkan nilai-nilai kultural yang tumbuh dan berkembang

serta dijunjung tinggi oleh suatu masyarakat serta kemungkinan kemanfaatan bagi kehidupan peserta didik.

d. Pengorganisasian Materi (*Content Organizing*)

Dengan pendekatan *deep dialogue* dilakukan dengan memperhatikan prinsip 4W dan 1H, yaitu What (apa), Why (mengapa), When (kapan), Where (dimana) dan How (bagaimana).

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model *deep dialogue* tentunya mengikuti tahapan-tahapan yang disajikan dan disesuaikan dengan tingkatan usia, kondisi belajar dan pengalaman belajar siswa. Jika dilihat dari kelebihan model ini, melalui kegiatan berdialog/berdiskusi secara mendalam untuk memecahkan masalah ataupun tugas dari guru yang diberikan, siswa dapat melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, juga mampu meningkatkan keaktifan dan perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran sejarah.

2.2.4 Langkah-langkah Penerapan model pembelajaran *Deep Dialogue*

1. Kegiatan Awal

Dalam setiap mengawali pembelajaran dimulai dengan salam, tujuan pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, kemudian menggunakan elemen dinamika kelompok untuk membangun komunitas, yang bertujuan mempersiapkan peserta didik berkonsentrasi sebelum mengikuti pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran pada tahap ini dilalui sebagai berikut:

- a. Membuka pelajaran, dalam membuka pelajaran guru selalu mengajak atau memerintahkan peserta didik untuk berdoa hening menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- b. Dinamika kelompok dalam rangka membangun komunitas dapat dilakukan dengan membaca, menyanyi, bermain peran yang relevan dengan materi pokok yang dibelajarkan.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti sebagai pengembangan dan perngorganisasian materi pembelajaran. Adapun tahap yang dilalui sebagai berikut:

- a. Pendidik melaksanakan kegiatan dengan menggali informasi dengan memperbanyak diskusi dengan melemparkan pertanyaan kompleks atau menciptakan kondisi dialog mendalam dan berpikir kritis.
- b. Tahap umpan balik yang selalu dilaksanakan guru setelah peserta didik diberi waktu untuk berdialog mendalam, semua temuan dan hasil belajar yang diperoleh selama diskusi dalam situasi *cooperative learning*.

3. Kegiatan Akhir

Tahap ini merupakan tahap pengambilan simpulan dari semua yang saling dibelajarkan, sekaligus penghargaan atas segala aktivitas peserta didik. Tahap ini dilakukan penilaian hasil belajar dan pemanjangan dan penyimpanan dalam file (bahan portofolio) peserta didik. Tahap berikutnya adalah refleksi, kegiatan ini merupakan kegiatan pembelajaran yang penting dalam *deep dialog*. Kegiatan ini bukan menyimpulkan materi pembelajaran, tetapi pendapat peserta didik tentang apasaja yang dirasakan dan dialami yang dikaitkan dengan apa saja yang dirasakan, dialami dan dilakukan di masa lalu. Peserta didik menyampaikan

secara bebas perasaan dan keinginan yang terkait dengan pembelajaran.

Selanjutnya pembelajaran diakhiri dengan hening doa.

2.4 Perjuangan

2.4.1 Pengertian Perjuangan

Pengertian perjuangan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (dalam Sugono, 2008: 1152), perjuangan adalah perkelahian merebut sesuatu dengan peperangan. Sedangkan menurut Soekanto (2009: 212), menyatakan bahwa perjuangan adalah aspek dinamis dari kedudukan (status). Seseorang menduduki suatu posisi dalam masyarakat perlu menjalankan perjuangannya, sebagaimana yang dijelaskan oleh Soekanto (2009: 213) perjuangan mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Perjuangan yang meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat. Perjuangan dalam arti ini merupakan rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan kemasyarakatan.
2. Perjuangan merupakan suatu konsep tentang apa yang dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.
3. Perjuangan juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perjuangan adalah suatu usaha yang dilakukan atau diperbuat oleh seseorang atau kelompok yang dapat berpengaruh pada suatu peristiwa dengan kerja keras yang penuh tantangan untuk meraih suatu yang ingin dicapai. Dalam tulisan ini perjuangan disoroti

penulis adalah *Perjuangan Anak Agung Gde Anom Mudita dalam mempertahankan Kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945-1965*.

2.4.2 Perjuangan Anak Agung Gde Anom Mudita

Dalam pergolakan revolusi fisik tahun 1945-1949 di Bali, banyak sekali muncul pejuang-pejuang kelas satu yang berkualitas. Hal tersebut dapat dilihat dari segi semangat, keberanian dan jiwa juang yang gagah berani di dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang diproklamirkan pada tanggal 17 Agustus 1945. Meski hanya menggunakan senjata bambu runcing, mereka tidak gentar menghadapi musuh yang bersenjata modern. Salah satu pejuang tersebut adalah Anak Agung Gde Anom Mudita sebagai koordinator wilayah pertempuran Bali Timur yang meliputi wilayah Bangli, Gianyar, Klungkung dan Karangasem. Anak Agung Gde Anom Mudita sendiri lahir pada tanggal 19 September 1924, bertepatan dengan momentum “Penampahan Kuningan” yang jatuh pada hari Jumat Wage (Sukra Wage Kuningan) dari pasangan Anak Agung Anom Putra dan Anak Agung Byang Made Rai. Lahir sebagai seorang ksatria, Anak Agung Gde Anom Mudita tumbuh dan berkembang mewarisi jiwa ksatria yang menjadi warna khas bagi kaum bangsawan sejati yang memegang prinsip hidup untuk menjaga muruah, harkat serta martabat bangsanya.

Kegigihan Anak Agung Gde Anom Mudita menentang kaum penjajah dan melawan tentara NICA (*Netherlands-Indies Civil Administration*) dalam perang revolusi fisik kemerdekaan, sejalan dengan ketegasan kakeknya I Dewa Gde Anom, sewaktu memegang tampuk kepemimpinan Kerajaan Bangli antara tahun 1892-1894. Selain itu ia juga tumbuh menjadi ksatria sejati dalam asuhan ayahnya

sendiri yang merupakan tokoh berpengaruh di Kerajaan Bangli. Ayahnya yang berkedudukan sebagai punggawa Kota Bangli, menempa dan mendidiknya sejak kecil dengan penuh kedisiplinan, supaya ia berkembang menjadi sosok yang berkarakter dan bertanggung jawab (Mahardika, 2017: 3). Bagi para ksatria sejati Kerajaan Bangli, semangat juang untuk mempertahankan kemerdekaan serta menjaga kedaulatan negeri, menjadi karakter yang telah melekat secara turun temurun.

Mendapat kabar bahwa bangsa Indonesia telah memproklamkan kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945, jiwa patriotik Anak Agung Gde Anom Mudita bangkit dan berkobar. Ia dengan gigih membangun Badan Keamanan Rakyat (BKR) daerah Bangli, mengkoordinir Markas Besar (MB) Dewan Perjuangan Rakyat Indonesia (DPRI) wilayah Bali Timur, serta memimpin perang gerilya melawan NICA untuk mempertahankan kemerdekaan Bangsa Indonesia. Menindaklanjuti maklumat pemerintah Republik Indonesia pada tanggal 5 Oktober 1945, tentang pembentukan Tentara Keamanan Rakyat (TKR) sebagai angkatan perang RI, Gubernur dan Ketua KNI Sunda Kecil mengadakan koordinasi di Puri Raja Badung dengan raja-raja Bali. Dalam pertemuan tersebut memutuskan bahwa tiap-tiap raja harus mengirimkan utusannya dari orang militer ke Denpasar untuk mengikuti pembentukan dan menentukan kedudukan Markas TKR Sunda Kecil. Berbekal mandat dari Raja Bangli (A. A Ketut Ngurah), Anak Agung Gde Mudita yang merupakan pemimpin BKR Bangli dan bekas Prayoda berangkat ke Denpasar. Dalam rapat tersebut memutuskan kedudukan Markas TKR Sunda Kecil berada di Denpasar dan memilih I Gusti Ngurah Rai sebagai

pemimpin TKR Sunda Kecil. Anak Agung Gde Mudita juga ditunjuk untuk memimpin TKR Bangli.

Untuk memperkuat pasukan TKR Bangli, Anak Agung Gde Mudita kemudian membentuk struktur kepengurusan TKR di tingkat distrik: Distrik Kintamani dipimpin oleh I Made Ringin, Distrik Susut dipimpin oleh I Dewa Gde Cetag, Distrik Bangli dipimpin oleh I Nyoman Suweca Karda dan Distrik Tembuku dipimpin oleh I Dewa Putu Kramas. Memaksimalkan dan memanfaatkan segala potensial yang ada dan bisa digunakan untuk mendukung perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan merupakan pijakan Anak Agung Gde Mudita dalam bergerak membangun kekuatan TKR. Sehingga, ia juga melibatkan para pejuang wanita seperti I Gusti Ayu Padmi, Ni Ketut Janten dan Desak Putu Sayang supaya turut berperan serta dalam perjuangan.

Selain itu, untuk memperkuat pasukan pejuang kemerdekaan, Anak Agung Gde Mudita juga terus melakukan koordinasi dan konsolidasi. Pada tanggal 28 Desember 1945, ia bersama tokoh-tokoh pejuang yang bergabung dalam TKR Bangli mengadakan pertemuan di Bale Agung Bangli yang membahas tentang langkah-langkah strategis yang harus dilakukan dalam membangun kekuatan pasukan TKR Bangli yaitu dengan meningkatkan latihan kemiliteran dan memaksimalkan perannya disetiap distrik sampai ke desa-desa. Hingga pada tanggal 2 Maret 1946, pasukan “Gajah Merah” mendarat di Pulau Bali yaitu berlabuh di Pantai Sanur. Mereka adalah NICA (*Nederlands Indies Civil Administration*), yang datang untuk menduduki Pulau Bali. Tekanan NICA terhadap pergerakan kemerdekaan RI kian hari semakin mengguar. Hal ini dibarengi dengan gencarnya intimidasi dan teror yang membabi-butu, serta

ketatnya penjagaan dan patroli yang dilakukan oleh serdadu-serdadu NICA bersenjata lengkap. Meski menghadapi berbagai tekanan dan ancaman dari NICA dan antek-anteknya, para pejuang tidak mengenal kata menyerah dan tetap bergerak untuk mempertahankan kemerdekaan RI. Keadaan di Bangli bertambah genting, Anak Agung Gde Anom Mudita menjadi sosok yang sangat dicari dan diburu oleh pasukan NICA, sampai-sampai tersiar kabar jika Anak Agung Gde Mudita tidak dapat tertangkap dalam keadaan hidup atau mati, maka pasukan NICA akan membakar sejumlah dusun yang menjadi markas perjuangan seperti Dusun Kubu, Dusun Cekeng dan Dusun Penglipuran.

Ratusan pasukan NICA yang sudah bergerak mengurung Dusun Penglipuran dari berbagai penjuru terus merengsek masuk, dengan persenjataan lengkap mereka menyisir setiap sudut yang ada di Dusun Penglipuran. Dalam keadaan terkurung, Anak Agung Gde Anom Mudita yang telah melepaskan *amulat* (ikat pinggang) peninggalan panglima perang Kerajaan Bangli dan memasukkannya ke dalam tas lalu menyuruh I Wayan Sampun dan I Durya untuk pergi dengan membawa tas berisi *amulat* tersebut agar diserahkan kepada Anak Agung Ketut Ngurah yang berada di Dusun Sunting, Pengotan. Anak Agung Gde Anom Mudita kemudian mengambil pistolnya dan menyuruh I Wayan Sampun dan I Durya lekas pergi. Serdadu NICA yang tadinya berada dibelakang langsung maju dan menembak. Anak Agung Gde Anom Mudita yang terkena tembakan dipahanya, lalu mengikatkan kain merah-putih pada bagian tubuhnya yang luka. Anak Agung Gde Anom Mudita kembali berdiri tegak sambil mengacungkan senjatanya, pasukan NICA yang sudah bersiap disebelah kiri melepaskan tembakannya ke tubuh Anak Agung Gde Anom Mudita. Dengan lantang Anak

Agung Gde Anom Mudita memekikkan kalimat, “Merdeka Seratus Persen”. Anak Agung Gde Anom Mudita gugur pada tanggal 20 November 1947.

Pekik “*Merdeka Seratus Persen*”, begitu lantang disuarakan Anak Agung Gde Anom Mudita di medan tempur. Melaju tanpa ragu, berderap mantap menapaki jalan perjuangan dan menghadapi anal yang merintang. Semangatnya terus berkobar, memimpin para pejuang membela harkat dan martabat bangsa. Ia tak kenal kata menyerah, semua dipertaruhkan dalam perjuangan revolusi fisik kemerdekaan, sekalipun harus nyawa sendiri (Mahardika, 2017: 2). Untuk mencapai merdeka seratus persen, dibutuhkan perjuangan sepenuh jiwa dan raga. Selain harus dilandasi kesucian niat yang disertai kebulatan tekad, juga dibutuhkan keberanian dalam bertindak dan siap berkorban menghadapi segala keadaan yang terjadi. Sebagaimana yang telah dilakukan Anak Agung Gde Anom Mudita dalam menjalani garis kehidupannya, baik sebagai seorang pribadi yang berjuang menuntaskan dharmanya, maupun sebagai putra bangsa yang berjuang demi kemuliaan bangsanya. Merdeka Seratus Persen yang menjadi spirit perjuangannya, tidak hanya menjadikan kisah dalam hidupnya dipenuhi dengan pahatan nilai leluhur, tetapi juga mengokohkan jalan kemerdekaan yang diperjuangkan bangsa Indonesia. Sebagaimana falsafah pohon pisang yang menandai jalan kehidupannya, bahwa “*Ia akan tetap hidup dan tidak akan mati sebelum berbuah*” (Mahardika, 2017: 230).

Sebagai bukti sepak terjang pergerakan Kapten TNI A. A Gde Anom Mudita, hingga saat ini di Desa Penglipuran juga masih terdapat bunker yang sebelumnya dipergunakan warga setempat untuk menghindari serangan penjajah. Bunker tersebut tampak menyerupai gorong-gorong saluran irigasi yang terletak

di hutan bambu Desa Penglipuran. Menurut tokoh masyarakat setempat, para tentara penjajah menuju ke Desa Penglipuran, warga sudah membunyikan kentongan bersama dengan tanda tersebut, Kapten Mudita memerintahkan seluruh warga mulai dari anak-anak, lansia dan juga wanita untuk bersembunyi di gorong-gorong itu dan menutupi bagian atasnya dengan ranting serta dedaunan.

Perjuangan A. A Gde Anom Mudita di masa Revolusi Kemerdekaan sangatlah akan nilai-nilai, mulai dari keberanian yang menjadi dasar perjuangan, keteguhan dalam perjuangan dan mengemban cita-cita luhur mempertahankan kemerdekaan Indonesia, sekaligus sarat nilai itu dapat diinternalisasikan dalam pembelajaran sejarah (Ida Bagus Brata, I Kadek Surya Jayadi, Lianda Dewi Sartika, I Putu Adi Saputra dan Rulianto, 2021).

2.5 Critical Thinking (berpikir kritis)

Berpikir dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Sedangkan Kritis dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah lekas percaya, tajam dalam penganalisaan. Gilmer (dalam Kuswana, 2011: 2) berpendapat bahwa berpikir merupakan suatu pemecahan masalah dan proses penggunaan gagasan atau lambing-lambang pengganti suatu aktivitas yang tampak secara fisik. Berpikir sebagai suatu kemampuan mental seseorang dapat dibedakan menjadi beberapa jenis antara lain berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Hal yang menjadi perhatian berpikir tingkat tinggi adalah apa yang dilakukan terhadap fakta. Peserta didik harus memahami fakta, menghubungkan fakta satu dengan fakta yang lainnya,

mengkategorikan, memanipulasi, menggunakannya bersama situasi yang baru dan menerapkannya dalam mencari pemecahan baru terhadap masalah baru.

Menurut Gestalt (dalam Purwanto, 1992: 46), berpikir merupakan keaktifan psikis yang abstrak, yang prosesnya tidak dapat diamati dengan alat indra kita. Sehubungan dengan pendapat para ahli psikologi gestalt, maka ahli-ahli psikologi sekarang berpendapat bahwa proses berpikir pada taraf yang tinggi pada umumnya melalui tahapan-tahapan yaitu 1) timbulnya masalah, kesulitan yang harus dipecahkan, 2) mencari dan mengumpulkan fakta-fakta yang dianggap ada sangkut pautnya dengan pemecahan masalah, 3) taraf pengolahan atau pencernaan, fakta diolah dan dicernakan, 4) taraf penemuan atau pemahaman, menemukan cara memecahkan masalah, 5) menilai, menyempurnakan dan mencocokkan hasil pemecahan.

Berpikir kritis merupakan salah satu tahapan berpikir tingkat tinggi. Menurut Costa (dalam Lilisari, 2000: 136) mengkategorikan proses berpikir kompleks atau berpikir tingkat tinggi kedalam empat kelompok yang meliputi pemecahan masalah (*problem solving*), pengambilan keputusan (*decision making*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*). Berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Berpikir kritis diperlukan untuk memecahkan masalah yang ada secara rasional dan menentukan keputusan yang tepat dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang baik dari setiap individu untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan dan melakukan penelitian ilmiah serta menyelidiki secara sistematis dalam proses belajar.

Dari pendapat Ennis (dalam Amri, 2010: 64) menjelaskan bahwa tahap-tahap dalam berpikir kritis adalah sebagai berikut:

- a) Fokus (*focus*). Langkah awal dari berpikir kritis adalah mengidentifikasi masalah dengan baik. Permasalahan yang menjadi focus bisa terdapat dalam kesimpulan sebuah argumen
- b) Alasan (*reason*). Apakah alasan-alasan yang diberikan logis atau tidak untuk disimpulkan seperti yang tercantum dalam fokus
- c) Kesimpulan (*inference*). Jika alasannya tepat, apakah alasan itu cukup untuk sampai pada kesimpulan yang diberikan?
- d) Situasi (*situasion*). Mencocokkan dengan situasi yang sebenarnya
- e) Kejelasan (*clarity*). Harus ada kejelasan mengenai istilah-istilah yang dipakai dalam argument tersebut sehingga terjadi kesalahan dalam membuat kesimpulan
- f) Tinjauan ulang (*overview*). Artinya kita perlu mengecek apa yang sudah ditemukan, diputuskan, diperhatikan, dipelajari dan disimpulkan

Bayer (1995: 12-15) menjelaskan karakteristik berpikir kritis sebagai berikut:

- a) Watak. Seseorang yang mempunyai keterampilan berpikir kritis mempunyai sikap skeptis, sangat terbuka, menghargai sebuah kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap kejelasan dan ketelitian, mencari pandangan-pandangan lain dan akan berubah sikap ketika terdapat sebuah pendapat yang dianggapnya baik.
- b) Kriteria. Dalam berpikir kritis harus mempunyai sebuah kriteria atau patokan. Untuk sampai kea rah sana maka harus menemukan sesuatu untuk diputuskan

atau dipercayai. Meskipun sebuah argument dapat disusun dari beberapa sumber pelajaran, namun akan mempunyai kriteria yang berbeda. Apabila kita akan menerapkan standarisasi maka haruslah berdasarkan kepada relevansi, keakuratan fakta-fakta, berlandaskan sumber yang kredibel, teliti, tidak bias, bebas dari logika yang keliru, logika yang konsisten dan pertimbangan yang matang.

- c) Argumen. Argumen adalah pernyataan atau proposisi yang dilandasi oleh data-data keterampilan berpikir kritis akan meliputi kegiatan pengenalan, penilaian, dan menyusun argumen.
- d) Pertimbangan atau pemikiran. Yaitu kemampuan untuk merangkum kesimpulan dari satu atau beberapa premis. Prosesnya akan meliputi kegiatan menguji hubungan antara beberapa pernyataan atau data.
- e) Sudut pandang. Seseorang yang berpikir kritis akan memandang sebuah fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa berpikir kritis menjadi sebuah upaya untuk berfokus dan melakukan proses pertimbangan dalam menentukan apakah berita dapat dipercaya atau tidak. Berpikir kritis dalam hal ini merupakan berpikir dengan baik dan merenungkan atau mengkaji tentang proses berpikir orang lain.

2.6 Hasil Belajar

2.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2007: 30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil Belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Menurut Dimiyati dan Mudjono (2009: 200) pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian diatas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh mahasiswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau symbol.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan yang kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini:

1. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.

2. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
3. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang mencakup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

3. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak

individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu gerakan reflek (keterampilan pada gerakan tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan *skill*, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nodecursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang ditunjukkan dari nilai tes yang diberikan oleh guru.

2.6.2 Kriteria atau Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklarifikasikan menjadi tiga yaitu:

1. Keefektifan (*effectiveness*)
2. Efisiensi (*efficiency*)
3. Daya Tarik (*appeal*)

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat digunakan untuk menpreskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) Kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajarinya atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) Kecepatan unjuk kerja, 3) Tingkat ahli belajar dan 4) Tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah untuk mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom dengan *tassonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa, sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut dirumuskan dalam tujuan pengajaran. Dengan demikian hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran telah mencapai tujuan. Jadi ada dua indikator keberhasilan belajar yaitu:

1. Daya serap tinggi baik perorangan maupun secara kelompok

2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau indikator telah tercapai secara perorangan atau kelompok

2.6.3 Metode Penilaian Hasil Belajar

Pengajaran efektif menghendaki dipergunakannya alat-alat untuk menentukan apakah suatu hasil belajar yang diinginkan telah benar-benar tercapai atau sampai dimanakah hasil belajar yang diinginkan tadi telah tercapai. Seorang guru tidak akan dapat memberikan bimbingan dalam usaha belajar yang dilakukan oleh muridnya kalau tidak memiliki alat untuk mengetahui kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Menurut Sudjana (2010: 5) jenis-jenis penilaian hasil belajar dibagi menjadi lima jenis penilaian, yaitu:

1. Penilaian Formatif

Penilaian formatif merupakan penilaian yang dilaksanakan pada akhir program pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Penilaian ini berorientasi pada proses pembelajaran.

2. Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, seperti catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Penilaian ini berorientasi pada produk, bukan pada proses.

3. Penilaian Diagnostik

Penilaian diagnostik merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini

dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial, menemukan kasus-kasus, dan lain-lain.

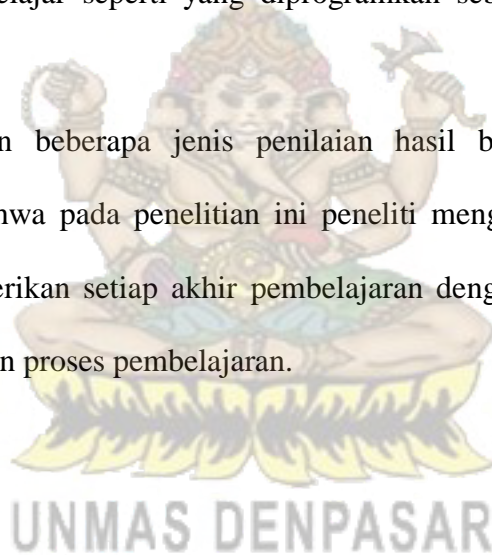
4. Penilaian Selektif

Penilaian selektif merupakan penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga tertentu.

5. Penilaian Penempatan

Penilaian penempatan merupakan penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa jenis penilaian hasil belajar tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penilaian formatif yang diberikan setiap akhir pembelajaran dengan tujuan untuk melihat tingkat keberhasilan proses pembelajaran.



2.7 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian yang berjudul Penerapan Model *Deep Dialogue* berbasis Perjuangan A. A Gde Anom Mudita untuk meningkatkan *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut:

Bagan 2. 2 Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas tentang Penerapan Model Deep Dialogue berbasis

Anak Agung Gde Mudita untuk meningkatkan Critical Thinking dan Hasil Belajar siswa sejarah di kelas X IPS

1 SMA NEGERI 6 Denpasar



Keterangan Bagan:

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran sejarah yang diterapkan guru di kelas X IPS 1 SMA Negeri 6 Denpasar belum menggunakan model *Deep Dialogue* yang mengakibatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut disepakati bahwa pemecahan masalah akan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Deep Dialogue* yang direncanakan dalam dua siklus pembelajaran, tetapi apabila dalam dua siklus hasil yang diinginkan belum tercapai maka akan dilaksanakan siklus berikutnya sampai tujuan penelitian dapat tercapai.

Kondisi akhir yang diharapkan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Deep Dialogue* berbasis perjuangan Anak Agung Gde Mudita dapat meningkatkan *critical thinking* dan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 6 Denpasar tahun ajaran 2021/2022.

2.8 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dengan menggunakan Model *Deep Dialogue* dapat meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 6 Denpasar
- b. Pembelajaran dengan menggunakan Model *Deep Dialogue* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 6 Denpasar

- c. Pembelajaran dengan menggunakan Model *Deep Dialogue* berbasis Perjuangan Anak Agung Gde Anom Mudita dapat meningkatkan kemampuan *critical thinking* dan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 6 Denpasar

