

E-ISSN: 2622-1837



Jurnal

Pendidikan Sejarah Indonesia

Volume 4, Nomor 1, Tahun 2021

JURNAL

Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

DAFTAR ISI

PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0	1
Dewa Agung Gede Agung	
PERTIMBANGAN PEMILIHAN STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN ORIENTASI STUDENT ACTIVE LEARNING DI SMA	9
Moch. Dimas Galuh Mahardika	
PENGARUH MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH DI SMA KORPRI BEKASI	22
Muhammad Irham Romadhon, Sarkadi Sarkani, Abdul Syukur	
MENUMBUHKAN KEMBALI MINAT BELAJAR SEJARAH LOKAL PELABUHAN SENAPELAN PADA DIRI SISWA SMA MELALUI KARYA WISATA	35
Aisyah Nur Hanifah	
PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS (STUDI KASUS DI SMA N 1 DAN SMA N 8 PONTIANAK)	49
Andang Firmansyah	
SITUS KAWASAN KAUMAN MENARA KUDUS SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH ...	59
Moh Rosyid	
DISTORY: PENGEMBANGAN KAMUS DIGITAL SEJARAH BERBASIS <i>VISUAL BASIC</i> PADA MATERI KERAJAAN TARUMANEGARA	73
Muhammad Rofiul Alim	
<i>EVALUATING THE LEVEL OF TEACHER PERFORMANCE: PEDAGOGIC, SOCIAL AND PERSONAL COMPETENCY</i>	86
Rully Putri Nirmala Puji, Ratna Dwi Lestari	
RELEVANSI MUATAN HISTORIS DAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM NOVEL SEJARAH RORO MENDUT VERSI Y.B. MANGUNWIJAYA DI ERA DIGITAL	98
Febri Kevin Aditya, Ismail Lutfi, Lutfiah Ayundasari	
PENGGUNAAN ARSIP FILM PROPAGANDA ROMUSHA MASA PENDUDUKAN JEPANG SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK	114
Dio Yulian Sofansyah	



JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0: SEBUAH ALTERNATIF

Dewa Agung Gede Agung

dewa.agung@um.ac.id

Universitas Negeri Malang, Indonesia.

Abstract: *Industrial Revolution 4.0 influences historical learning both in substance and in the learning process. This development starts from materials, methods, media, innovative learning models, and especially substances that often cause controversy. The development of technology causes a variety of historical information easily obtained. History lessons should follow these developments, although not all of them have a positive impact on students, history teachers, and historians. They must be able to be selective in responding to various developments in the availability of historical information. Collaboration and elaboration between history and other fields of science are necessary to see various changes and developments in society. History needs to be viewed in a multiperspective manner rather than a mono perspective. Thus, the learning history will provide comprehensive and integrated information that produces the total history. Therefore, this paper provides an alternative way of learning history in the Era of Industrial Revolution 4.0.*

Keywords: *history learning, Industrial Revolution 4.0.*



ARTICLE INFO:
Conceptual Article

Article history:

Received 13 June 2020

Revised 26 March 2021

Accepted 27 March 2021

Published 16 June 2021

Available online 16 June 2021

©2021. Dewa Agung Gede Agung. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mempunyai pengaruh yang masif disegala lini kehidupan, walaupun awalnya perkembangan tersebut dirasakan di lembaga-lembaga yang bergerak di bidang ekonomi (perusahaan). Begitu juga Revolusi Industri 4.0 membawa dampak tidak hanya pada pendekatan baru tetapi juga metodologi dan teknologi pada perusahaan, yang dalam perkembangannya berpengaruh juga di berbagai ilmu pengetahuan. Karenanya sudah waktunya diperkenalkan kepada masyarakat, utamanya akademisi (Benesovaa & Tupaa, 2017). Menurut Baygin, dkk (2016) revolusi industri 4.0 dapat didefinisikan sebagai “pabrik pintar”, *Internet of Things*. Industri 4.0, muncul di bawah kepemimpinan Jerman, dan merupakan istilah yang pertama kali digunakan pada 2011. Pada awal kelahirannya konsep Industri 4.0, sangat cocok untuk ilmu teknik

dasar seperti komputer, elektronik dan teknik mesin, namun demikian mengingat internet itu teknologi yang aktif digunakan dalam pendidikan tinggi sehingga secara langsung akan berpengaruh juga terhadap segala aktivitas di perguruan tinggi (Baygin, Yetis, Karakose, & Akin, 2016). Andrey (dalam Harusulo, 2018) mengatakan perkembangan teknologi dan informasi suatu keharusan dan setiap pengguna harus mengikutinya sebagai pendekatan dalam generasi *human digital* yaitu menitik beratkan pada pendekatan yang berbasis keahlian digital sehingga diperlukan kompetensi yang dipersiapkan era industri 4.0 di antaranya kemampuan memecahkan masalah, adaptasi, kolaborasi, kepemimpinan, dan kreatifitas serta inovasi.

Menurut Lase (2019), berbagai aspek kehidupan masyarakat mengalami perubahan sebagai dampak dari revolusi Industri 4.0 termasuk sistem pendidikan. Hal ini merupakan konsekuensi logis agar sumber daya manusia yang merupakan lulusan dari berbagai institusi pendidikan mampu untuk bersaing dan berkontribusi secara global. Oleh karenanya, pengembangan kurikulum perlu mengelaborasi kemampuan peserta didik pada ranah akademik, kecakapan dan kemampuan hidup bersama serta kemampuan untuk bisa berfikir kritis dan kreatif.

Terkait dengan hal tersebut, maka guru juga harus memiliki kompetensi pendidikan, keahlian komersialisasi teknologi, kapabilitas globalisasi, keahlian strategi masa depan, dan kompetensi konselor. Selain kompetensi tersebut, guru juga perlu memiliki keterampilan dan keramahan dengan berbagai bentuk teknologi yang baru, memiliki kreativitas, mampu berkolaborasi dan berani mengambil risiko, dan bisa mengajar secara utuh (holistik). Tentu perkembangan teknologi pendidikan di era ini tidak selalu bisa diikuti oleh setiap negara di dunia. Seperti di Afrika, sektor pendidikan, tidak siap menghadapi 4.0, meskipun ada indikasi peluang untuk memanfaatkan potensi tersebut yang sangat dinantikan. Satu sisi terdapat hubungan simbiosis timbal balik antara sektor pendidikan dan inovasi teknologi serta memerlukan peningkatan yang signifikan dalam kurikulum pendidikan (Oke, 2020).

Pembelajaran sejarah hendaknya berusaha selalu berinovasi senyampang dengan perkembangan teknologi kalau tidak ingin ketinggalan jaman. Sebenarnya semua ini sangat dilematis karena tidak semua pengajar sejarah mempunyai kemampuan dalam mengikuti perkembangan teknologi dan ketersediaan serta kesiapan perangkat lunak yang menyertainya di setiap sekolah. Kalau ini dipaksakan maka akan memunculkan cerita seribu satu seorang guru, bahwa pendekatan, metode dengan berbagai model-model pembelajaran yang inovatif dapat disalahgunakan oleh seorang guru untuk menutupi ketidak mampuan mengajar. Padahal kalau berbicara mengajar adalah 'seni' dan media yang utama adalah guru itu sendiri yang sudah seharusnya dapat menyampaikan materi pembelajaran dalam kondisi apapun. Seperti yang dikatakan oleh Gerlach dan Ely (1980), secara umum mengenal berbagai bentuk dan jenis media, tetapi yang terpenting adalah 'pengajar'. Dari pandangan tersebut 'pengajar' dalam hal ini 'manusia' yang berprofesi sebagai 'guru' adalah media yang utama. Namun demikian akan lebih sempurna kalau seorang guru sejarah mempunyai kompetensi dibidang teknologi sehingga menjadi *digital human* selain kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian sesuai dengan Permen

Diknas No. 16 Tahun 2007. Bahkan menurut penulis seorang guru harus juga mempunyai 'kompetensi religius'.

REVITALISASI PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Tragis memang sampai sekarang masih terdapat kesan bahwa pembelajaran sejarah membosankan karena hafalan nama-nama tokoh, tahun, dan sebagainya. Itu semua adalah masalah klasik. Padahal jika mencermati sejarah pembelajaran sejarah, mata pelajaran ini menduduki posisi vital sejak jaman Pergerakan Indonesia dan sudah diperkenalkan oleh Partai Nasional Indonesia tahun 1927 (Dekker, 1975). Dengan datangnya era revolusi industri 4.0 memunculkan permasalahan baru lagi yaitu bagaimana dengan perkembangan teknologi informasi seorang pengajar sejarah mampu menggunakan teknologi dengan tepat guna dan menyampaikan materi sejarah yang berdaya guna. Dengan perkembangan teknologi informatika berbagai informasi dapat diakses oleh siapa saja melalui media sosial, semua informasi tidak mungkin ditutupi. Kondisi semacam ini seorang guru sejarah sudah seharusnya meningkatkan berbagai kompetensinya. Menurut McCullagh (2004) seorang sejarawan harus melakukan studi mengenai berbagai perubahan dan dinamika yang terjadi serta menjawab berbagai tantangan.

Diperlukan berbagai cara untuk mengatasi perubahan tersebut, di antaranya perlu adanya proses literasi yang terus menerus baik yang berkaitan dengan perkembangan teknologi maupun pengetahuan sejarah dan perkembangan ilmu lainnya. Literasi yang bersifat digital saat ini sangat diperlukan agar pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih kolaboratif dan elaboratif. Hal ini bertujuan untuk mendukung siswa agar dapat memperkuat kepribadian, dan mengembangkan potensi serta kompetensi yang dimilikinya untuk menuju dunia kerja (Schuster, Plamannis, & Grob, 2015). Informasi dari internet hendaknya diposisikan dalam model internet sehat yang merupakan strategi advokasi tentang etika *online* dan literasi digital untuk masyarakat. Untuk itu internet sehat memperkenalkan kepada para orang tua dan guru mengenai pengetahuan dasar internet, penggunaan internet, literasi informasi dan bahaya internet, serta keamanan dan perlindungan privasi (Rizky, dkk, 2018).

Marshall Maposa & Johan Wassermann (2009), membedakan antara literasi dalam sejarah dan literasi historis. Literasi dalam sejarah mengacu pada kemampuan membaca dan menulis saat mempelajari sejarah, sedangkan literasi historis menyiratkan apa yang didapatkan seseorang dari mempelajari sejarah hendaknya disesuaikan dengan konteks ruang dan waktu. Karena itu pendidikan nasional harus dijalankan secara kontekstual dan fungsional. Sudah sepatutnya pendidikan berangkat dari aspirasi dan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, dalam pendidikan di era revolusi industri 4.0 perlu ditanamkan nilai-nilai kewarganegaraan, kekarya-an dan nilai kemanusiaan (Abduhzen, 2018).

Sebenarnya sejak awal 1970-an, para sejarawan sudah menjadikan matapelajaran sejarah semakin interdisiplin dan multidisiplin, sehingga bersifat semakin integrated, cara semacam ini sangat bermanfaat untuk literasi sejarah (Limage, 2005). Literasi juga terkait dengan perkembangan

filsafat ilmu yang sedemikian rupa sehingga perlu pengenalan terhadap teori-teori aliran modern sampai posmodern. Perkembangan tersebut menyebabkan semakin sempitnya jurang pemisah antar ilmu satu dengan yang lain. Semakin mendekat, dengan demikian diharapkan terjadi integrasi (*integrated*) atau paling tidak terjadi koneksi (*connecting*) antar bidang ilmu. Sartono Kartodirdjo sudah lama memperkenalkan apa yang disebut dengan sejarah kritis, analitis, dan multidimensional dengan pendekatan ilmu-ilmu sosial untuk mewujudkan *total history* (Purwanto & Adam, 2005).

Konvergensi ilmu pengetahuan dan teknologi terus terjadi sejak abad ke-21 yang membuat persinggungan dan integrasi yang bersifat multidisiplin, antardisiplin, bahkan transdisiplin sehingga ilmu pengetahuan menjadi nyata. Persinggungan tersebut akan membuka berbagai area kajian baru yang memperkuat disiplin ilmu yang bersangkutan, atau dapat pula menghasilkan berbagai area kajian disiplin baru (Kamdi, 2016). Sebagai contoh bagaimana sejarah dipersinggungkan dengan sosiologi. Seperti pandangan Burke (2001), sejarah merupakan fakta sosial dan itu adalah sosiologi yang sebenarnya. Terkait dengan hal ini, perlu diingat bahwa Weber merupakan ilmuwan yang melakukan studi sosiologi melalui pintu sejarah, baginya sosiologi merupakan sebuah kenyataan sejarah (Arisandi, 2015). Dalam perkembangannya, sejarah tidak hanya bersifat *diakronis*, tetapi menuju ke arah tulisan yang analitis dan *sinkronis* (Kuntowijoyo, 2003). Dalam bukunya dengan judul "*As Sociology Meets History*" Charles Tilly mengatakan bahwa apabila seorang peneliti melakukan penelitian lapangan, maka ia seringkali berhadapan dengan berbagai pertanyaan yang mengenai latar kesejarahan komunitas tertentu (Tilly, 1981). Sementara itu, Christopher Lloyd (1987) mengungkapkan bahwa dalam pemikiran berbagai ilmuwan seperti Marx, Enggels, Spencer, Durkheim, Sombart, dan Broudel, mereka percaya bahwa sejarah berperan sebagai struktur yang berkontribusi terhadap ilmu-ilmu sosial. Schrieke dalam bukunya yang berjudul *Indonesian Sociological Studies*, yang membahas tentang kedatangan Islam sampai dengan perkembangan komunis di Indonesia, menggunakan pespektif sosilogis dengan melihat struktur masyarakat setempat (Schrieke, 1960).

Sztompka (2014) mengungkapkan dalam keanekaragaman pemikiran sosiologi (kontemporer), orientasi historis jelas masih besar pengaruhnya. Ia mengakui bahwa masyarakat tidak akan bisa membangun masyarakat seperti yang mereka inginkan, tetapi mereka membangunnya berdasarkan kondisi struktur yang mereka warisi dari masa lalu. Ia juga mengikuti pendapat Lloyd yang melihat pentingnya kajian sejarah terhadap struktur dan tindakan individu.

Dalam penelitian sejarah menurut Neuman dikenal *historical-comparative research* yang mempunyai keunikan karena mengkomperasikan antara sejarah dengan ilmu-ilmu sosial, adanya integrasi antara level mikro dan makro (Neuman, 2009). Mengintegrasikan tingkat mikro (interaksi tatap muka berskala kecil) dengan tingkat makro (struktur sosial berskala besar), bukan hanya menggambarkan proses proses tingkat mikro atau makro secara tersendiri, tetapi peneliti juga menelaah dan menghubungkan berbagai tingkat dari kenyataan atau empirik di lapangan (Neuman, 2009). Kondisi semacam inilah yang menurut Kumar (2012), dikenal dengan nama sosiologis historis.

Mengikuti perkembangan filsafat ilmu bahwa sejarah tidak lagi disikapi sebagai hasil rekonstruksi dan re-kreasi, tetapi sebagai hasil dekonstruksi. Berbicara dekonstruksi kita dihadapkan pada konsep filsafat posmoderisme. Seperti yang dikatakan oleh Lubis (2014) bahwa dekonstruksi sebagai sebuah metode sebagai upaya mengkritisi secara radikal dan membongkar berbagai asumsi-asumsi dasar yang menopang pemikiran dan keyakinan kita sendiri. Melakukan kritik terhadap pandangan lama dengan berbagai pikiran melalui argumen baru yang menuntutnya lebih dapat diterima dan dipertanggungjawabkan (Lubis, 2014). Habermas dengan teori kritis dan teori tindakan yang banyak melakukan kritik terhadap pemikiran-pemikiran pendahulunya seperti pemikiran Marx, karena itu Habermas mengatakan terdapat tiga kepentingan ilmu pengetahuan yaitu; kepentingan teknis (empiris, analisis), praktis (pemahaman makna), dan emansipatoris (refleksi diri) (Arif, 2014). Perkembangan teknologi informasi sebagai salah satu unsur kebudayaan akan berpengaruh terhadap praktik-praktik sosial yang menyebabkan munculnya peristiwa-peristiwa yang bersentuhan dengan manusia (*human*) tentu tidak bisa dielakkan. Kondisi semacam inilah akan tercatat sebagai sejarah dimasa yang akan datang. Karena itu sejarah sebagai pendidikan dan pembelajaran merupakan proses adaptasi terhadap lingkungan sosio-kultural sehingga pendidikan dan pembelajaran sejarah menekankan pada peranan bangsa Indonesia dalam bidang sosio-kultural dari abad ke abad (Kartodirdjo, 1970).

Menurut Kuntowijoyo, sejarawan Indonesia perlu menjadikan sejarah sebagai 'kritik sosial'. Dengan demikian maka diharapkan agar sejarah sebagai hasil rekonstruksi dan sejarawannya tidak hanya sekedar menjadi alat pembenar dan terjebak dalam menara gading, atau hanya mampu berdialog dengan dirinya sendiri dan takut pada penindasan serta kelaziman politik (Purwanto, 2006). Berdasarkan pandangan tersebut seorang pembelajar sejarah dengan terbukanya akses terhadap sumber-sumber sejarah akibat perkembangan teknologi informasi dapat semakin kritis yang diharapkan dapat melaksanakan dekonstruksi. Pendidikan kritis transformatif itulah yang digunakan di berbagai perpektif pendidikan seperti konstruksi kurikulum, penerapan pembelajaran, evaluasi, sampai penelitian pendidikan (Widja, 2012). Sejarah sebagai ilmu yang selalu berusaha seobjektif mungkin, atau paling tidak mendekati objektif. Sejarah adalah perkembangan roh dalam waktu, roh adalah 'kebebasan', manusia adalah bagian dari alam dan bagian dari roh (Hegel, 2005). Karena sejarah adalah ilmu, maka sejarah adalah hasil nalar, nalar adalah hukum dunia yang terjadi secara rasional (Hegel, 2005).

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan informasi substansi sejarah sudah seperti bola liar di media sosial, apakah ini sebagai upaya pelurusan sejarah atau pembengkokan sejarah. Padahal sejarah tidak perlu diluruskan karena sejarah akan meluruskan dirinya sendiri (Purwanto & Adam, 2005). Pasca reformasi tahun 1998 penulisan sejarah sangat heboh, apalagi di media sosial. Muncul berbagai informasi yang membawa label kontroversial. Setiap orang dapat menulis apa saja, dengan kepentingan tertentu sehingga dalam kondisi semacam ini seorang pengajar sejarah secara substansial mendapat tantangan baru dalam menyampaikan materi sejarah. Dalam kondisi semacam ini pengajar sejarah hendaknya mengetahui dan mampu menyelesaikan masalah tersebut, tentu

dengan semakin meningkat kompetensi profesional melalui proses literasi diri dan memperbanyak membaca referensi.

Di media sosial terdapat informasi materi sejarah yang bersifat kontroversial, seperti peristiwa sekitar tokoh DI/TII dan peristiwa sparatis lainnya, peristiwa G 30 S tahun 1965, Supersemar dan sebagainya dengan berbagai silang pendapat siapa dalang dibalik peristiwa tersebut. Pertanyaan-pertanyaan sekitar substansi tersebut tidaklah mudah dijawab kalau seorang pengajar sejarah tidak membekali diri dengan berbagai referensi dan mengetahui akan hal tersebut terdapat di media sosial. Walaupun pada akhirnya akan kembali pada sejarah yang bersifat Indonesiasentris. Karena menurut Sartono Kartodirdjo bahwa berbicara penulisan sejarah nasional terkait dengan simbol-simbol identitas bangsa, mencari jati diri bangsa berdasarkan ideologi bangsa (Kartodirdjo, 2001). Satu sisi sejarah merupakan fondasi kesadaran sejarah yang berfungsi untuk memperkuat identitas nasional atau kolektif (Nordholt, 2008). Dalam hal ini, maka penulisan sejarah Indonesia berfungsi untuk membenarkan atau mengesahkan keberadaan komunitas atau bangsa (Kartodirdjo, 2001). Memang penyelenggara pendidikan tidak bisa lepas dari kepentingan politik, sistem sosial ekonomi maupun kekuasaan yang ada sehingga substansi pendidikan tidak lebih dari sebagai sarana untuk mereproduksi sistem dan struktur sosial yang tidak adil seperti rasisme, gender, karena itu disebut dengan reproduksi pendidikan (Arif, 2014). Begitu juga kajian sejarah kontroversial di ranah pendidikan menjadi penting kalau pendidikan kita tidak dikatakan *out of context*, karena seolah-olah tidak mengakomodasinya, padahal penulisan sejarah bersifat evolusi (Azimar, 2016).

KESIMPULAN

Revolusi industri 4.0 membawa dampak besar bagi pembelajaran sejarah baik terkait dengan penggunaan media, metode, berbagai model pembelajaran, substansi sejarah yang tidak hanya terdapat buku-buku cetak, tetapi di media sosial. Satu sisi semua ini akan menjadi rahmat, tetapi satu sisi akan menjadi musibah kalau pengajar sejarah tidak selektif dan selalu meningkatkan kompetensinya. Karena itu diperlukan beberapa kompetensi yang dipersiapkan era industri 4.0, selain kompetensi yang diamanatkan oleh Permendiknas No.16 Tahun 2017. Kompetensi tersebut adalah kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), beradaptasi (*adaptability*), kolaborasi (*collaboration*), kepemimpinan (*leadership*), dan kreatifitas serta inovasi (*creativity and innovation*). Apapun perubahan yang terjadi sejarah tetap menjadi matapelajaran yang vital karena secara substansial sejarah adalah pengalaman hidup bangsa, sehingga ada pribahasa pengalaman adalah guru yang utama. Dengan mempelajari pengalaman hidup tersebut, manusia akan menjadi orang yang bijaksana karena masa lalu sebagai cermin untuk bertindak di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Berbagai informasi sejarah melalui media sosial hendaknya dipakai sebagai referensi untuk berdialog dalam upaya objektivitas, atau paling tidak mendekati objektivitas sejarah. Sejarah mempunyai posisi yang strategis sebagai kritik sosial dan budaya karena dengan perkembangan teknologi informasi tidak mustahil akan menyebabkan perubahan-perubahan yang mendasar dalam

kehidupan berbangsa dan bernegara. Proses dekonstruksi terhadap perubahan tersebut perlu dilakukan sehingga pembelajaran sejarah tidak hanya terbuai dengan hasil rekonstruksi dan re-kreasi seseorang. Dengan demikian perkembangan teknologi di era revolusi 4.0 dapat dimitrarsejajarkan dalam proses inovasi diberbagai hal dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR RUJUKAN

- Abduhzen, M. (2018). *Pendidikan yang Fungsional*. Jakarta: Kompas, 13 Agustus 2018.
- Arif, M. (2014). *Pendidikan Posmodernisme*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Arisandi, H. (2015). *Buku Pintar Pemikiran Tokoh-Tokoh Sosiologi Dari Klasik sampai Modern*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Azimar, A. T. (2016). *Sejarah Kontroversial di Indonesia: Perspektif Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Baygin, M., Yetis, H., Karakose, M., & Akin, E. (2016). An Effect Analysis of Industry 4.0 to Higer Education. *American Journal of Speech-Language Pathology*.
- Benesovaa, A., & Tupaa, J. (2017). Education and Qualitative of People in Industry. *27th International Conference on Flexible Automation and Intelligent Manufacturing*, 2195.
- Burke, P. (2001). *Sejarah dan Teori Sosial*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Dekker, I. N. (1975). *Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia*. Malang: Almamater.
- Gerlach, & Ely. (1980). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Boston: Pearson Education.
- Harususilo, Y. E. (2018, Mei Rabu). "Ki Hajar Dewantara dan Guncangan Pendidikan Era Industri 4.0". Retrieved from <https://edukasi.kompas.com/read/2018/05/02/15561621/ki-hadjar-dewantara-dan-guncangan-pendidikan-era-industri-40>
- Hegel. (2005). *Nalar dalam Sejarah*. Jakarta: Teraju.
- Kamdi, W. (2016). *Inovasi Pendidikan Tinggi*. Malang: UM Press.
- Kartodirdjo, S. (1970). *Lembar Sejarah*. Yogyakarta: UGM Press.
- Kartodirdjo, S. (2001). *Indonesian Hitoriography*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kumar, K. (2012). Sosiologis Historis. In B. s. Turner, *Teori Sosial Dari Klasik Sampai Postmodern* (p. 662). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kuntowijoyo. (2003). *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana.
- Lase, D. (2019). Education and Industrial Revolution 4.0. The Theacer Strategis Increate Student Engagemant in online Learning: STT Banua Niha Keriso Protestan Sundermann Nias
- Limage, L. (2005). The growth of literacy in historic perspective: clarifying the role of formal schooling and adult learning opportunities. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.*, 2-4.
- Lloyd, C. (1985). *Explanation in Social History*. New York: Basil Blackwell.
- Lloyd, C. (1987). *Teori Sosial dan Praktek Politik*. Jakarta: Aksara Persada Indonesia.
- Lubis, A. (2014). *Posmodernisme, Teori dan Metode*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

- Mapora, M., & Wassermann, J. (2009). Conceptualising historical literacy – a review of the literature. *Yesterday&Today*, 62.
- McCullagh, C. (2004). *Logic of History, Perspektif Posmodernisme*. Yogyakarta: Lilin Persada Press.
- Neuman, W. L. (2009). *Understanding Research*. Sydney: Pearson.
- Nordholt, H. (2008). *Perspektif bar Penulisan Sejarah Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Oke, A., & Fernandes, F. A. P. (2020). Innovations in teaching and learning: Exploring the perceptions of the education sector on the 4th industrial revolution (4IR). *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6(2), 31.
- Purwanto, B., & Adam, A. (2005). *Menggugat Historiografi Indonesia*. Yogyakarta: Ombak.
- Purwanto, B. (2006). *Gagalnya Historiografi Indonesiacentris ?!* Yogyakarta: Ombak.
- Rizky, C. (2018). *Media Sosial untuk Advokasi Publik*. Jakarta: ICT Watch.
- Schrieke, B. (1960). *Indonesian Sociological Studies*. Bandung: W. van Hoeve Ltd.
- Schuster, K., Plumanns, L., Groß, K., Vossen, R., Richert, A., & Jeschke, S. (2015). Preparing for Industry 4.0–Testing collaborative virtual learning environments with students and professional trainers. *International journal of advanced corporate learning*, 8(4), 14.
- Sztopkam, P. (2014). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tilly, C. (1981). *As Sociologi Metts History*. Orlanda Florida: Academy Press.Inc.
- Widja, I. G. (2012). *Pendidikan Sebagai Ideologi Budaya, Mengamati Permasalahan Pendidikan Melalui Kajian Budaya*. Denpasar: Krishna Abadi.



JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

PERTIMBANGAN PEMILIHAN STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN ORIENTASI STUDENT ACTIVE LEARNING DI SMA

Moch. Dimas Galuh Mahardika

dimas.dg20@gmail.com

Universitas Sebelas Maret, Indonesia.

Abstract: *Today's, learning paradigm has begun to be directed at student activities become learning centres. History learning, which is identical to the teacher's domination with the lecture method, has begun to be transformed into empowering independently learning students activities, the goal is oriented towards student active learning. To implement this idea, it's necessary to develop a history learning strategy expected to be achieved that goal. In developing learning strategies that are oriented towards student activities, some basic considerations that are elements in history learning must be considered to provide great opportunities for students to build their knowledge independently. This article is based on the study of literature, then produce an idea as a contribution to improving the quality of history learning.*

Keywords: *History learning, empowering, student active learning.*



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:

Received 07 April 2020

Revised 30 January 2021

Accepted 05 February 2021

Published 16 June 2021

Available online 16 June 2021

©2021. Moch. Dimas Galuh Mahardika. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Paradigma baru pembelajaran sejarah di era sekarang telah mengalami transformasi yang sebelumnya pembelajaran didominasi oleh peran guru, sekarang mulai memprioritaskan aktifitas belajar peserta didik secara mandiri. Kehadiran peserta didik dalam kelas merupakan suatu konstruk sosio-kultural (Barton & Levstik, 2004) ketika mereka melakukan interaksi dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, dengan teman sebaya, maupun dengan sumber belajarnya. Kekuasaan tradisional guru yang kerap mendominasi pembelajaran tampaknya sudah tidak relevan dengan paradigma pembelajaran hari ini. Otoritas guru yang terlalu berlebihan membuat peserta didik tidak terdorong untuk berfikir lebih kritis. Hal semacam ini kerap diistilahkan sebagai pendidikan “gaya bank”, peserta didik dianggap sebagai sebuah tempat penyimpanan pengetahuan. Pengetahuan itu

akan ‘dipanggil’ apabila dibutuhkan saja (Ahmad, 2016). Tentu metode pengajaran yang demikian tidak lagi menjadi prioritas di dalam pembelajaran abad 21 ini. Kepentingan pembelajaran sejarah tidak hanya semata-mata menceritakan masa lalu kepada siswa melalui ceramah, lebih jauh peserta didik diajak untuk berpikir secara konstruktif dengan pertanyaan mendasar “bagaimana narasi dari peristiwa masa lalu tersebut disusun?” (Lévesque, 2008). Untuk memiliki kesadaran itu diperlukan rangsangan khusus agar siswa mampu memahami untuk apa sebenarnya mereka belajar sejarah. Dalam mengimplementasikan ide tersebut diperlukan kesadaran dan kerendahan hati seorang guru untuk bersedia memberikan kesempatan yang luas kepada siswa di dalam membangun pengetahuan mereka secara mandiri agar siswa juga memiliki hubungan emosional dan intelektual terhadap apa yang mereka pelajari (Hariyono, 2018) sehingga pelajaran sejarah menjadi lebih relevan dengan kehidupan peserta didik.

Persoalan lainnya yang turut mewarnai pengajaran sejarah dari waktu ke waktu salah satunya adalah bobot materi yang begitu berat yang harus diselesaikan peserta didik di sekolah dalam waktu 3 tahun. Apabila dikomparasi dengan kegiatan belajar mahasiswa jurusan sejarah yang selama empat tahun di setiap harinya mereka belajar sejarah, dengan peserta didik sekolah menengah atas yang hanya 2 jam pelajaran dalam satu minggu selama tiga tahun untuk belajar sejarah, dengan kajian materi yang kurang lebih sama (hanya berbeda kedalaman pengkajian). Mahasiswa jurusan sejarah yang belajar sejarah setiap harinya selama 4 tahun terkadang masih tersengal-sengal di dalam memahami sejarah secara utuh, apalagi peserta didik yang belajar sejarah hanya 2 jam pelajaran dalam satu minggu selama 3 tahun saja. Bobot materi yang disajikan dalam pembelajaran sejarah di sekolah secara kuantitas cukup banyak, namun alokasi waktu yang diberikan cukup minim. Hal semacam ini yang kemudian membuat guru harus kejar mengejar dengan waktu dengan materi yang disampaikan sehingga pembelajaran sejarah kerap kali dianggap membosankan dan terkesan kurang memberikan makna kepada peserta didik (Husbands dkk., 2003). Tentu tidak dapat diperbandingkan capaian tujuan pembelajaran sejarah di sekolah dengan perkuliahan di kampus. Peserta didik di SMA belajar sejarah dengan menggunakan pendekatan kritis, yakni mulai belajar mengenal konsep kausalitas di dalam peristiwa sejarah. Sedangkan untuk mahasiswa, pengajaran sejarah diberikan dengan menggunakan pendekatan akademis (Kuntowijoyo, 2005).

Pembelajaran sejarah sering dianggap sebagai pembelajaran yang secara substansial memberikan fondasi atau penanaman identitas kepada peserta didik (Epstein, 2009; Metzger & Harris, 2018), dengan harapan ke depan mereka dapat menjadi insan yang berkarakter. Idealnya, penilaian atas capaian pembelajaran sejarah dilakukan dalam berbagai aspek, baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Belum lagi apabila kita melihat dari tujuan pembelajaran sejarah yang termaktub di dalam silabus matapelajaran sejarah kurikulum 2013 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), secara jelas mengatakan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk memberikan keterampilan berpikir sejarah sekaligus untuk membekali peserta didik dalam membentuk dan menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan. Tujuan itu akan dapat dicapai apabila peserta didik memiliki keterampilan berpikir yang kritis dengan daya imajinasi yang mumpuni. Namun di dalam praktiknya, seringkali tujuan itu seolah-olah terlupakan. Banyak problem yang menyebabkan hal tersebut terjadi,

mulai dari kurangnya profesionalitas guru, minimnya alokasi waktu pembelajaran, kurangnya fasilitas pembelajaran dan beberapa persoalan teknis lainnya. Berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang dipaparkan di dalam silabus matapelajaran sejarah kurikulum 2013, dapat diasumsikan bahwa pembelajaran sejarah di dalam kurikulum 2013 mulai mengarah pada asas *student active learning*, mengingat landasan filosofis dari kurikulum 2013 ini adalah konstruktivisme yang menghendaki peserta didik belajar secara mandiri dalam melakukan konstruk pengetahuan.

Student active learning merupakan jargon yang sering kita dengar hari ini, sebuah istilah yang menengarai transformasi pembelajaran berupa upaya *empowering* yang mengubah kekuasaan tradisional guru (*power over*) beserta dominasinya di dalam pembelajaran, menjadi pemberdayaan peserta didik secara maksimal (*power with*) di dalam membangun pengetahuan dalam kebutuhan belajar mereka (Kreisberg, 1992). Pemberdayaan peserta didik merupakan alternatif yang dianggap sesuai untuk membentuk sumber daya manusia dengan kecakapan abad 21, yakni memberikan mereka kesempatan seluas mungkin untuk aktif bertindak dan berpikir secara kritis dalam menelaah sebuah kajian tanpa harus mendapatkan dominasi atau kungkungan dari otoritas guru (Giroux, 2011). Kebebasan di dalam belajar ini bukan juga semata-mata menghapuskan tugas guru di dalam pembelajaran, porsi dari apa yang disebut sebagai tindakan “partisipatif” di dalam pembelajaran adalah ketika guru dan peserta didik berada pada posisi yang sama di dalam berbagi informasi, tidak saling mendominasi, dan berpegang pada prinsip-prinsip etik demokrasi (Villacañas de Castro, 2016). Apabila dikaitkan dengan landasan konstruktivisme di dalam kurikulum 2013, maka konsep “partisipatif” di dalam kegiatan pembelajaran ini akan menjadi sesuatu yang relevan. Secara konkrit, titik pusat dari aspek partisipatif ini adalah aktifitas peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri.

Pengajaran dengan menggunakan pendekatan *student active learning* ini diharapkan mampu menjadi jalan tengah dari persoalan-persoalan pembelajaran sejarah yang telah dijelaskan sebelumnya. Inti dari pendekatan *student active learning* adalah untuk memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik di dalam mengkaji masa lalu sesuai dengan kaidah akademis. Sekaligus juga untuk menjawab pertanyaan “apa sebetulnya tujuan sejarah di ajarkan di sekolah?”. Dengan terlibatnya peserta didik secara langsung, mereka akan memiliki pengalaman intelektual untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan historis, yang kira-kira muaranya adalah untuk membentuk sebuah kesadaran sejarah (Seixas, 2004). Tentu saja, di dalam melaksanakan pembelajaran yang berporos pada *student active learning* diperlukan berbagai pertimbangan yang mendasar dengan rumusan tujuan yang jelas supaya tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai secara maksimal. Maka dari itu, artikel ini mencoba mengelaborasi apa saja yang menjadi pertimbangan di dalam pemilihan strategi pembelajaran berbasis *student active learning* untuk pembelajaran sejarah di SMA.

METODE

Artikel ini merupakan gagasan konseptual penulis yang disusun dengan menggunakan metode studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan metode penelitian yang didasarkan pada sumber tektual, sumber tekstual yang dimaksudkan dalam konteks penulisan artikel ini adalah buku dan

jurnal ilmiah. Zed (2004) menyebutkan beberapa karakteristik studi kepustakaan, *pertama* berhadapan langsung dengan teks. Penulis membaca dan menelaah setiap sumber yang digunakan untuk menemukan sudut pandang tertentu yang kemudian dapat dijadikan dasar untuk membangun narasi dan ide. *Kedua*, sumber bersifat siap pakai. Sumber tekstual yang digunakan adalah buku dan jurnal, yang notabene akses untuk mendapatkannya sangatlah mudah. *Ketiga*, sumber yang digunakan umumnya merupakan sumber sekunder. Buku dan jurnal yang digunakan sebagai referensi kebanyakan merupakan hasil dari penelitian para akademisi dan pedagog sejarah. Sumber yang terkumpul kemudian dianalisis dan dikomparasikan, sehingga penulis memiliki dasar argumentasi yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dasar-Dasar Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran Berbasis *Student Active Learning*

Dalam merumuskan perencanaan pembelajaran sejarah, guru perlu untuk memahami beberapa aspek terkait yang menjadi unsur-unsur pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang secara umum berisi tentang strategi pembelajaran disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berdasarkan karakteristik kelas, perkembangan teknologi, serta relevansi materi ajar dengan lingkungan peserta didik. Beberapa aspek yang telah disebutkan tidak dapat berdiri dan bekerja sendiri, kesemuanya merupakan suatu kesatuan yang saling bekerja dan memberikan dampak secara langsung dalam praktik pembelajaran sejarah. Pada bagian ini akan dipaparkan penjelasan beberapa unsur yang telah disebutkan.

Karakteristik Kelas

Pendekatan *student active learning* memposisikan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Aktifitas pembelajaran secara khusus diprioritaskan untuk pemberdayaan peserta didik di dalam kegiatan belajar. Sebagai upaya menyusun sebuah strategi pembelajaran yang tepat sasaran, maka yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah melakukan pengamatan terhadap karakteristik kelas. Kelas yang notabene dihuni oleh berbagai macam karakter peserta didik dengan berbagai macam kemampuan kognitif yang mereka miliki tentunya harus mendapatkan perlakuan sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Peserta didik untuk jenjang SMA adalah golongan remaja yang secara psikologi perkembangan sudah mulai memiliki kesadaran akan tanggungjawab (Gunarsa, 2008; Priansa, 2019).

Melakukan identifikasi awal terhadap perilaku peserta didik dilakukan sebagai dasar pertimbangan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran, salah satunya untuk mengidentifikasi secara tepat apa yang sudah diketahui maupun yang belum diketahui peserta didik sebelum mereka melakukan kegiatan instruksional (Dick dkk., 2015). Guru memiliki banyak instrumen untuk mengamati kondisi kelas. Karakteristik kelas misalnya dapat diamati dengan memanfaatkan data peserta didik berupa hasil belajar, untuk memahami kemampuan kognitifnya. Kemudian yang tidak kalah penting adalah pengamatan di lapangan/kelas. Dalam melakukan pengamatan di kelas, aspek yang diamati adalah perilaku peserta didik.

Aspek kognitif diamati dengan tujuan untuk mengetahui kecerdasan peserta didik dalam aspek akademis. Sedangkan aspek perilaku diamati untuk mengetahui kecerdasan sosial peserta didik di dalam interaksi dengan lingkungan belajarnya. Kecerdasan akademis peserta didik dalam hal ini bukan menjadi fokus pertimbangan, karena dalam konteks *student active learning* kecerdasan akademis dapat dikembangkan sesuai dengan situasi belajar yang dianggap supportif untuk mengembangkan kecerdasan tersebut (Dewey, 2004). Peserta didik yang tidak memiliki keterampilan kognitif mumpuni bukan berarti ia tidak cerdas. Hasil belajar kognitif yang kurang maksimal ditentukan oleh banyak faktor, salah satunya adalah lingkungan belajar. Maka dari itulah pembelajaran berbasis *student active learning* diberikan untuk membentuk lingkungan belajar yang dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar kognitif yang maksimal. Aspek yang diamati berikutnya adalah sikap dan perilaku peserta didik di dalam kelas. Perilaku peserta didik oleh Priansa (2019:) diklasifikasikan menjadi empat pola, lihat tabel berikut.

Tabel 1. Empat Pola Tingkah Laku

Pola Tingkah Laku	Penjelasan
Aktif-Konstruktif	Pola tingkah laku ini bersifat penuh ambisi dan ingin menjadi pusat perhatian di kelasnya. Peserta didik dengan karakter seperti ini memiliki daya dan usaha untuk membantu guru dengan penuh semangat
Aktif-Destruktif	Pola tingkah laku ini diwujudkan dalam bentuk yang kurang positif seperti sikap marah, kasar, dan cenderung memberontak. Pola ini akan memberikan ketidaknyamanan bagi guru dan peserta didik yang lain
Pasif-Konstruktif	Pola tingkah laku yang menunjuk pada suatu bentuk tingkah laku yang lamban dengan maksud selalu dibantu dan mengharapkan perhatian dari guru
Pasif-Destruktif	Pola tingkah laku yang menunjuk kemalasan dan keras kepala sehingga merugikan diri sendiri dan peserta didik lain

Sumber: Priansa, 2019: 33.

Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk melakukan identifikasi peserta didik dalam kesatuan kelas. Rusman (2012) menawarkan beberapa tahapan yang dianggap efektif untuk melakukan pekerjaan tersebut, di antaranya: (a) observasi; (b) tanya jawab; (c) tabulasi karakteristik pribadi siswa. *Observasi* menjadi metode yang lazim dan sangat umum digunakan untuk mengamati sebuah fenomena. Dalam kegiatan observasi guru melakukan pengumpulan

data, analisis, pencatatan, serta pelaporan dengan tujuan mendapatkan data objektif yang relevan dengan kondisi kelas. Metode yang dapat digunakan selanjutnya adalah metode *tanya jawab*. *Tanya jawab* merupakan cara penyajian bahan pelajaran melalui bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Penggunaan metode tanya jawab bertujuan untuk memacu motivasi peserta didik untuk aktif mengemukakan pendapat dalam bentuk pertanyaan maupun argumentasi dalam kegiatan pembelajaran. Metode terakhir adalah *tabulasi karakteristik pribadi peserta didik*. Metode ini merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan identifikasi peserta didik, yakni berbagai hasil dari metode-metode sebelumnya diidentifikasi dan dianalisis untuk melakukan klasifikasi peserta didik yang dianggap bermasalah untuk mendapatkan bimbingan guru yang lebih ekstra, dengan peserta didik yang dianggap tidak memerlukan bimbingan khusus. Artinya, dalam menyikapi perilaku peserta didik, guru perlu untuk memahami kondisi pribadi peserta didik supaya terjalin hubungan yang mutual sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Data yang diperoleh dari berbagai rangkaian identifikasi peserta didik di atas, kemudian dijadikan dasar untuk menyusun strategi pembelajaran. Kelas yang dihuni oleh peserta didik dengan kemampuan kognitif dan perilaku yang homogen, tentu akan berbeda dengan kelas yang sifatnya heterogen. Perlakuan guru dalam mengajar di kedua karakter kelas tersebut tentu saja berbeda. Misalnya di dalam menentukan model pembelajaran, kelas yang berisi peserta didik dengan kemampuan kognitif tinggi memiliki kecenderungan individualistis, secara perilaku mereka cenderung bersikap tidak mau kalah dengan temannya yang lain sehingga daya saing kelas cukup tinggi. Karakter kelas yang semacam ini tidak memungkinkan untuk guru menerapkan model pembelajaran kooperatif, karena peserta didik secara individual mampu untuk bekerja secara mandiri. Apabila dipaksakan menerapkan model pembelajaran kooperatif, kemungkinan kecil kegiatan belajar mandiri yang diharapkan akan berjalan dengan baik. Sebaliknya, di kelas yang kemampuan peserta didiknya heterogen, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang bersifat kooperatif, sehingga semua siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhannya. Kelas yang bersifat heterogen memerlukan perlakuan khusus dari guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan supportif. Model pembelajaran kooperatif dapat mendorong peserta didik untuk memiliki sikap kerja sama dengan mendorong mereka untuk saling memberikan penguatan antara peserta didik yang keterampilan kognitif tinggi kepada peserta didik yang berketerampilan kognitif rendah (Sharan & Sharan, 1992; Slavin dkk., 1985).

Perkembangan Teknologi

Hari ini kita berada di zaman yang didengungkan sebagai Era Revolusi Industri 4.0, sebuah istilah sebagai penengarai perubahan zaman yang begitu signifikan dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Teknologi yang hadir saat ini memberikan dampak secara menyeluruh kepada sendi-sendi kehidupan. Segala sesuatu bersifat lebih mudah, praktis, dan cepat karena perkembangan teknologi. Kemudahan yang ada saat ini tentu saja dapat

difungsikan untuk memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Pemanfaatan media elektronik yang digunakan di dalam pembelajaran sejarah memberikan banyak kemungkinan kepada peserta didik untuk mengakses informasi yang jauh dari kehidupan mereka, karena itulah sifat dasar dari media adalah untuk mendekatkan yang jauh. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah sudah mulai banyak dilakukan selain untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mencari informasi, juga untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran, materi sejarah dapat dihadirkan secara langsung kepada peserta didik melalui gambar, audio visual dan bentuk lainnya. Seperti misalnya penelitian yang dilakukan oleh Efendi dkk., (2018) dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi yang mampu menghadirkan wujud candi dalam bentuk 3D, atau yang lebih akrab disebut sebagai *Augmented Reality*. Media pembelajaran tersebut dapat memberikan gambaran yang konkrit kepada peserta didik bagaimana wujud candi dan relief-relief yang ada di dalamnya. Alat yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran ini adalah *smartphone* yang dimiliki peserta didik, artinya mudah dan praktis untuk diakses.

Riset lainnya yang juga menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran dilakukan oleh (Mahardika & Putra, 2020) dengan memanfaatkan media pembelajaran komik digital. Komik yang secara umum dipahami sebagai bahan bacaan yang berisi cerita fiksi dapat dibentuk dan diubah menjadi media pembelajaran sejarah. Dalam konteks ini komik tidak lagi berisi tentang cerita fiksi, substansi yang dimuat di dalam komik adalah cerita sejarah yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Tentu saja sejarah akan menjadi lebih menarik untuk peserta didik apabila disajikan dengan bentuk kekinian. Beberapa riset tersebut merupakan contoh sekaligus penggambaran objektif dari pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Riset tersebut merupakan hasil dari penelitian pengembangan yang memakan waktu dan proses cukup panjang, karena untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri oleh peneliti harus melewati serangkaian uji lapangan (Gall dkk., 2003; Sugiyono, 2012). Maka dari itu, apabila guru tidak memiliki banyak waktu untuk melakukan penelitian pengembangan, satu hal yang dapat dilakukan untuk memanfaatkan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran sejarah adalah mendayagunakan *smartphone* untuk mengakses informasi tambahan dari internet dalam melengkapi materi yang disajikan dalam sumber belajar peserta didik.

Dalam menyusun strategi pembelajaran yang berbasis pada pemanfaatan teknologi, guru tetap harus berhati-hati di dalam menyusun dan melaksanakannya. Keterbukaan informasi yang tersedia di ruang publik yang dapat diakses melalui *smartphone*, perlu untuk tetap diseleksi sebelum digunakan sebagai bahan referensi dalam belajar. Pasalnya, beberapa informasi yang tersedia di internet tidak kesemuanya memiliki kevalidan informasi, khususnya informasi seputar sejarah. Banyak tulisan tentang berbagai peristiwa sejarah yang dimuat di *blogspot*, *wordpress*, atau *website* non akademis lainnya. Persoalannya kemudian adalah, tidak semua peserta didik memiliki kesadaran untuk memilah dan memilih informasi yang tersedia. Apabila ditinjau dari

perspektif sejarah secara keilmuan, salah satu syarat untuk mengkaji peristiwa masa lalu adalah verifikasi sumber untuk melakukan kroscek otentisitas dan kredibilitas sumber (Kuntowijoyo, 2005; Sjamsuddin, 2007). Sumber yang tersedia di internet tidak semuanya otentik dan kredibel untuk digunakan, sehingga pengawasan guru terhadap peserta didik dalam mengakses informasi sangat diperlukan. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir miskonsepsi peserta didik, serta untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik bahwa di dalam mempelajari peristiwa masa lalu tidak boleh asal-asalan dalam menggunakan informasi yang akan dijadikan bahan kajian. Selain itu, dengan memilih dan memilah informasi yang sesuai akan dapat memberikan kekuatan akademis dari hasil kajian.

Salah satu cara yang bisa dilakukan guru untuk meminimalisir kesalahan peserta didik dalam mengakses dan menggunakan informasi sebagai bahan kajian adalah dengan mengarahkan peserta didik untuk mengakses jurnal ilmiah melalui *google scholar* atau mengakses website sejarah yang bereputasi seperti *historia.id* (Tim Redaksi Historia, t.t.). Jurnal ilmiah merupakan kumpulan artikel yang substansinya dapat dipertanggungjawabkan secara akademis sehingga artikel yang dimuat di dalam jurnal ilmiah dapat dijadikan sumber tambahan di dalam pembelajaran sejarah. Selain jurnal ilmiah, guru juga dapat mengarahkan peserta didik untuk mengakses website sejarah yang bereputasi. Reputasi website dalam hal ini adalah website yang secara khusus membahas peristiwa sejarah, dan website ini dirancang oleh orang yang berkompeten di dalam bidang sejarah. Seperti misalnya website *historia.id* yang dirancang oleh salah seorang sejarawan terkemuka di Indonesia. Maka dalam hal ini, website dapat dijadikan sumber untuk menambah informasi apabila secara legitimasi moral dan akademis, website tersebut memang dirancang oleh orang yang ahli di bidang sejarah. Dengan demikian, dalam situasi ini peran guru menjadi sentral dalam memberikan arahan kepada peserta didik, sekaligus memberikan pengetahuan untuk memilah dan memilih informasi yang tepat, sehingga kemudian peserta didik memiliki pemahaman dan keterampilan di dalam menyeleksi informasi sebelum digunakan sebagai sumber belajar.

Relevansi Materi Sejarah dengan Lingkungan Peserta Didik

Materi yang dimuat di dalam buku teks siswa dalam kerangka pembelajaran sejarah umum masih identik dengan narasi sejarah-sejarah politik tentang kekuasaan dan jatuh bangun sebuah pemerintahan dalam periode tertentu (Mahardika, 2020). Inilah yang kemudian memunculkan *image* bahwa pembelajaran sejarah dianggap kurang menarik. Pasalnya, materi-materi yang dipelajari siswa notabene adalah sesuatu yang jauh dari lingkungan hidupnya sehingga pemaknaan siswa terhadap sejarah masih relatif kurang (Ammert dkk., 2020; Thorp & Persson, 2020). Paradigma baru dalam pembelajaran sejarah hari ini tampaknya sudah mulai mengalami perubahan. Terbukti dari beberapa artikel hasil penelitian yang dimuat di dalam jurnal-jurnal ilmiah sudah tampak menyisipkan lokalitas atau materi-materi sejarah lokal di tengah materi sejarah secara umum (Lihat Abidin, 2020; Sayono dkk., 2019; Sulistyono, 2019; Utami, 2020). Hal ini tentu saja menjadi 'angin segar' bagi pembelajaran sejarah. Munculnya kesadaran akan lokalitas

tampaknya merupakan sebuah dampak dari era globalisasi yang sekarang ini sedang kita alami bersama. Kesadaran akan lokalitas ini muncul ketika sendi-sendi kehidupan sudah dipengaruhi oleh produk-produk global sehingga beberapa orang menyadari perlunya kembali kepada lokalitas untuk kembali mengenali identitasnya sebagai sebuah bangsa (Amato, 2002; Garg, 2007; Lee & Molebash, 2014).

Sejarah lokal hari ini sedang menjadi topik yang cukup hangat menjadi perbincangan dan perhatian para sejarawan dan pedagog sejarah. Kemenarikan ini bertumpu pada aspek lokalitas yang cukup problematis karena selalu mengalami perubahan cakupan dan maknanya. Istilah lokal seringkali dibenturkan dengan konsep interlokal (regional, nasional, global). Makna lokalpun tidak statis dan tunggal tetapi selalu berubah sesuai konteks zaman (Warto, 2017). Kondisi ini tidak harus disikapi secara berlebihan, tidak harus berpikir secara dikotomis dengan mempertentangkan antara yang lokal dengan yang nasional atau internasional. Secara garis besar, studi mengenai sejarah lokal di Indonesia memiliki empat corak, yakni: 1) studi yang difokuskan pada suatu peristiwa tertentu, 2) studi yang menekankan pada struktur, 3) studi yang mengambil perkembangan aspek tertentu dalam kurun waktu tertentu dan 4) Studi yang menjelaskan perkembangan daerah tertentu (Abdullah, 1985).

Penelitian dan penulisan sejarah lokal dalam konteks pembelajaran sejarah tentu memiliki aspek yang khas. Pertama, kajian sejarah lokal dapat menjadi sarana pembelajaran sejarah yang bersifat kontekstual. Penelitian sejarah lokal dapat dikembangkan dan diwujudkan menjadi bahan ajar yang berbasis pada aspek lokalitas lingkungan peserta didik. Mengingat buku-buku teks sejarah yang diterbitkan secara nasional sampai hari ini belum dapat mengakomodir sejarah lokal secara spesifik. Untuk mengisi kekurangan tersebut, keaktifan guru untuk meneliti atau menulis sejarah lokal yang kemudian hasilnya dapat disisipkan di tengah narasi besar sejarah nasional akan menjadi satu kontribusi penting. Hasil penelitian lokal tersebut kemudian dapat menjadi salah satu bahan pembahasan sejarah yang relevan bagi peserta didik untuk lebih mengenal lingkungan di sekitarnya. Peserta didik juga dapat dilatih untuk melakukan penelitian sejarah lokal. Dengan mengetahui dan mengalami proses penelitian, peserta didik dirangsang rasa keingintahuannya untuk mencari dan mengolah informasi. Kegiatan semacam itu juga melatih peserta didik untuk lebih kritis, dengan tidak menerima informasi yang ada begitu saja. Setiap informasi perlu diverifikasi, dengan harapan mereka tidak mudah tertipu oleh berita atau informasi yang keliru. Dari data yang telah berhasil dikumpulkan dan diverifikasi, peserta didik kemudian akan terlatih untuk merekonstruksi sebuah peristiwa. Kegiatan ini juga melatih penggunaan nalar secara logis dan berargumentasi dengan dukungan data empiris. Sebagai proses belajar, guru juga perlu mengingatkan peserta didik agar mereka juga tidak terlalu cepat mengambil kesimpulan, terutama yang terkait dengan dimensi prognosis (Hariyono, 2017).

Pembelajaran sejarah lokal dianggap sebagai pendekatan yang cocok untuk diterapkan dalam rangka memberikan pengajaran tentang lokalitas (Sulistyo dkk., 2019). Dengan menyisipkan materi seputar peristiwa lokal, dapat memberikan gambaran kepada siswa bahwa kejadian-kejadian sejarah juga terjadi di lingkungan sekitar mereka. Orientasi menyajikan sejarah

lokal kepada siswa adalah untuk memposisikan mereka kepada “situasi kesejarahan” karena peristiwa yang disajikan adalah peristiwa yang berada di lingkungan sekitar mereka (Booth, 2003; Lévesque, 2008). Di samping itu, kehadiran sejarah lokal juga dapat menghadirkan diskursus baru di dalam kegiatan pembelajaran sehingga perspektif yang dibangun melalui sajian sejarah lokal dapat diinternalisasi ke dalam diri masing-masing peserta didik (Carretero, 2017). Seyogyanya, pembelajaran sejarah lokal perlu untuk selalu dikembangkan supaya peserta didik juga memiliki keterikatan emosional dengan materi yang sedang mereka pelajari sehingga proses belajar sejarah dapat menempatkan peserta didik sebagai subjek yang secara langsung terlibat dalam pengkajian peristiwa sejarah, terutama peristiwa yang memiliki nilai lokalitas (Drake & Brown, 2003; Labbett, 1979). Pembelajaran sejarah lokal dapat dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut:

1. Pengenalan konsep sejarah lokal

Sebelum masuk kepada materi yang hendak dipelajari, alangkah lebih baik guru memberikan pengertian kepada peserta didik terkait pengertian dan konsep sejarah lokal supaya mereka memiliki *pra-pemahaman* yang proporsional.

2. Menyajikan materi sejarah lokal sesuai dengan konteks materi sejarah secara umum

Peristiwa sejarah lokal disipkan secara kontekstual dengan materi yang sedang dipelajari sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ada. Dalam hal ini guru dituntut untuk memiliki pemahaman materi yang mumpuni sehingga sisipan peristiwa lokal yang akan diintegrasikan tepat sasaran.

3. Menginstruksikan siswa untuk menggali sumber melalui internet

Perkembangan teknologi perlu untuk dimanfaatkan di dalam pembelajaran sejarah, terutama untuk menggali sumber yang tersedia secara online (Kelly, 2013). Pendampingan guru diperlukan untuk menyeleksi keabsahan sumber-sumber yang digunakan.

SIMPULAN

Pembelajaran sejarah selalu mencari bentuk sempurnanya dari waktu ke waktu. Dalam proses menuju kesempurnaan itu, peran agen pembelajaran (utamanya guru, dan peserta didik) sangat diperlukan supaya pembelajaran sejarah menjadi lebih berkualitas dalam rangka memberikan pengetahuan tentang masa lalu, dan memaknainya sebagai sebuah sikap reflektif. Pembelajaran sejarah yang konservatif selalu menempatkan guru sebagai subjek dan pusat pembelajaran, sehingga peserta didik tidak memiliki banyak kesempatan untuk mengasah keterampilan belajarnya, yang kemudian hal itu justru akan mematikan potensi peserta didik itu sendiri. Maka, di dalam paradigma baru pembelajaran sejarah, ada upaya untuk melakukan transformasi pembelajaran yang sebelumnya bersifat satu arah (*teaching oriented*), menjadi pembelajaran yang berpusat kepada aktifitas belajar peserta didik secara mandiri (*student centered*). Ide besar ini tentunya harus dibarengi dengan praktik pembelajaran yang proporsional agar tujuan itu dapat tercapai dengan maksimal. Memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri merupakan upaya konkrit untuk membentuk peserta didik yang memiliki karakter dan kecakapan

dalam aspek akademis maupun keterampilan kognisi sosial. Mengingat di dalam kegiatan belajar mandiri, peserta didik dilatih untuk membangun pengetahuan secara konstruktif, serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan kognisi sosialnya dengan kegiatan diskusi. Proses pembangunan pengetahuan akan menjadi lebih sempurna apabila pengetahuan yang dimiliki seorang individu dapat dibagikan dengan bertukar pikiran terhadap teman sebayanya, karena dengan diskusi peserta didik akan mendapatkan perspektif yang lebih kompleks, serta belajar untuk menghargai pendapat teman belajarnya. Sehingga dalam satu kegiatan pembelajaran yang berorientasi kepada *student active learning* dapat mencakup dua aspek yang telah disebutkan sebelumnya, yakni kecakapan akademis dan kognisi sosial.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, T. (1985). *Sejarah Lokal di Indonesia*. Gadjah Mada University Press.
- Abidin, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah Pedesaan dan Vokasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 88–99.
- Ahmad, T. A. (2016). *Sejarah Kontroversial Di Indonesia: Perspektif Pendidikan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Amato, J. A. (2002). *Rethinking Home: A Case for Writing Local History*. University of California Press.
- Ammert, N., Sharp, H., Löfström, J., & Edling, S. (2020). Identifying Aspects of Temporal Orientation in Students' Moral Reflections. *History Education Research Journal*, 17(2), 132–150.
- Barton, K. C., & Levstik, L. S. (2004). *Teaching History for the Common Good*. Taylor & Francis.
- Booth, A. (2003). *Teaching History at University: Enhancing Learning and Understanding*. Routledge.
- Carretero, M. (2017). *Palgrave Handbook of Research in Historical Culture and Education*. Springer Berlin Heidelberg.
- Dewey, J. (2004). *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. Global Media.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (Eighth edition). Pearson.
- Drake, F. D., & Brown, S. D. (2003). A Systematic Approach to Improve Students' Historical Thinking. *The History Teacher*, 36(4), 465–489.
- Efendi, M. Y., Lutfi, I., Utami, I. W. P., & Jati, S. S. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi–Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 176–187.
- Epstein, T. (2009). *Interpreting National History: Race, Identity, and Pedagogy in Classrooms and Communities*. Routledge.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction*. Pearson Education, Inc.
- Garg, B. (2007). *Teaching of History*. Rajat Publications.
- Giroux, H. A. (2011). *On Critical Pedagogy*. Continuum.

- Gunarsa, dkk. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT BPK Gunung Mulia.
- Hariyono. (2017). Sejarah Lokal: Mengenal yang Dekat, Memperluas Wawasan. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 11(2), 160–166.
- Hariyono. (2018). Pendidikan Sejarah dan Karakter Bangsa Sebuah Pengantar Dialog. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(1), 1–22.
- Husbands, C., Kitson, A., & Pendry, A. (2003). *Understanding History Teaching*. Open University Press.
- Kelly, T. M. (2013). *Teaching History in The Digital Age*. The University of Michigan Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *MODEL SILABUS MATA PELAJARAN SEKOLAH MENENGAH ATAS/SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (SMA/MA): MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kreisberg, S. (1992). *Transforming Power: Domination, Empowerment, and Education*. SUNY Press.
- Kuntowijoyo. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Benteng Pustaka.
- Labbett, B. D. C. (1979). Local History in the Classroom. *The Social Studies*, 70(2), 62–66.
- Lee, J. K., & Molebash, P. E. (2014). Becoming Digital: Using Personal Digital Histories to Engage Teachers in Contemporary Understandings of Teaching Social Studies. *The Journal of Social Studies Research*, 38(3), 159–172.
- Lévesque, S. (2008). *Thinking Historically: Educating Students for The Twenty-First Century*. Buffalo: University of Toronto Press.
- Mahardika, M. D. G. (2020). Kepentingan Rezim dalam Buku Teks Sejarah di Sekolah. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 16(2), 1–7.
- Mahardika, Moch. D. G., & Putra, N. W. (2020). *The Utilization Interactive Digital Media Comic In Indonesian Historical Learning to Support Independent Learning at SMA Al-Izzah*. *Seminar Nasional Pembelajaran Sejarah (SPNS UNS 2020)*, 184–192.
- Metzger, S. A., & Harris, L. M. (Ed.). (2018). *The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning* (First edition). Wiley-Blackwell.
- Priansa, D. J. (2019). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sayono, J., Ayundasari, L., Sulisty, W. D., & Ridhoi, R. (2019). *Utilization of Syphon Metro Kepanjen as Outdoor Learning Site for History Students*. 69–73.
- Seixas, P. C. (Ed.). (2004). *Theorizing Historical Consciousness*. University of Toronto Press.
- Sharan, Y., & Sharan, S. (1992). *Expanding Cooperative Learning Through Group Investigation*. Teachers College Press.
- Sjamsuddin, H. (2007). *Metodologi Sejarah*. Ombak.
- Slavin, R., Sharan, S., Kagan, S., Hertz-Lazarowitz, R., Webb, C., & Schmuck, R. (Ed.). (1985). *Learning to Cooperate, Cooperating to Learn*. Springer US.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Sulistyo, W. D. (2019). Study on Historical Sites: Pemanfaatan Situs Sejarah Masa Kolonial di Kota Batu Sebagai Sumber Pembelajaran Berbasis Outdoor Learning. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 124–135.
- Sulistyo, W. D., Nafi'ah, U., & Idris, I. (2019). The Development of E-PAS Based on Massive Open Online Courses (MOOC) on Local History Materials. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(09), 119. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i09.10143>
- Thorp, R., & Persson, A. (2020). On Historical Thinking and The History Educational Challenge. *Educational Philosophy and Theory*, 52(8), 891–901.
- Tim Redaksi Historia. (t.t.). Historia: Masa Lampau Selalu Aktual [Web Site]. *Historia.id*. <https://historia.id/>
- Utami, I. W. P. (2020). Pemanfaatan Digital History Untuk Pembelajaran Sejarah Lokal. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 52–62.
- Villacañas de Castro, L. S. (2016). *Critical Pedagogy and Marx, Vygotsky and Freire: Phenomenal Forms and Educational Action Research*. Palgrave Macmillan.
- Warto. (2017). Tantangan Penulisan Sejarah Lokal. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 11(1), 153–159.
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.



PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH DI SMA KORPRI BEKASI

Muhammad Irham Romadhon *, Sarkadi, Abdul Syukur

muhammadirham313@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

Abstract: This research aims to find out the effects of Problem Based Learning (PBL) and creative thinking skills on the instructional outcomes of the history of students at SMA KORPRI Bekasi. This research is a quantitative study using an experimental design of 2x2. The population consists of all students of class X IIS at SMA KORPRI Bekasi. The sample in this research consists of two classes, namely class X IIS 1 and X IIS 2 with a total of 60 students. A multiple-choice test was administered to measure students' learning outcomes on history. A questionnaire was also used to uncover and categorize students' creative thinking. The results of this study indicate that: (1) students who were given problem-based learning models had higher learning outcomes in history compared to those who were given the direct learning models during historical instruction, (2) there was an interaction effect of learning models and creative thinking, (3) students who were given PBL and have high creative thinking skills had higher learning outcomes compared to those who were given a direct learning model and had high creative thinking skills, and (4) interestingly, a student with lower critical thinking skills got lower learning outcomes with PBL comparing those who had lower critical thinking skills and were given direct learning model. Hence, the result of this study indicates that there was an influence of the PBL model and creative thinking on the students learning outcomes in historical instruction at SMA KORPRI Bekasi.

Keywords: creative thinking, historical learning outcomes, problem-based learning models



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:
Received 13 June 2020
Revised 22 June 2020
Accepted 16 February 2021
Published 16 June 2021
Available online 16 June 2021

©2021. Muhammad Irham
Romadhon, Sarkadi, Abdul
Syukur. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Edukasi adalah hak bagi tiap manusia. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa dan menanamkan karakter yang baik pada diri tiap siswa. Selain itu, pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi di dalam diri manusia. Dalam konteks Indonesia saat ini, pendidikan memiliki posisi dan makna penting karena merupakan sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan amanat konstitusi.

Pendidikan tentu saja tak lepas dari kegiatan pembelajaran yang nantinya akan turut menentukan hasil belajar. Belajar dalam konteks ini mempunyai beberapa prinsip di antaranya kesiapan belajar, motivasi, perhatian, keaktifan siswa, perbedaan individual, siswa mengalami sendiri, pengulangan, materi pelajaran yang menantang, serta pemberian umpan balik dan penguatan (Basri, 2013).

Motivasi sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang baik agar dapat mencapai sasaran yang diinginkan. Motivasi berguna sebagai stimulus bagi siswa agar memperoleh pencapaian sebagai hasil dari pembelajaran. Motivasi yang biasanya mudah memacu siswa untuk memperoleh pencapaian yang diinginkan adalah melalui pemberian umpan balik. Melalui pemberian umpan balik berupa penilaian dan koreksi, guru dapat memastikan bahwa siswa berada di jalur yang sudah benar (Reid, 2007).

Dalam hubungannya dengan pelajaran sejarah, Kuntowijoyo (2013) mengemukakan bawa yang sering terjadi dalam pembelajaran adalah siswa hanya harus menghafal fakta-fakta kering seperti tahun, peristiwa, tempat, dan tokoh sehingga seringkali mengabaikan makna atau arti dari berbagai peristiwa sejarah. Padahal, makna inilah yang merupakan esensi dari pembelajaran sejarah agar selalu aktual dan relevan dengan perkembangan di masa kini dan di masa mendatang. Lebih lanjut ia mengungkapkan bahwa untuk jenjang sekolah menengah atas, pelajaran sejarah sebaiknya diberikan secara kritis. Pada jenjang ini, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk bisa berpikir panjang mengapa sesuatu peristiwa terjadi di masa lalu, dan ke mana tujuan kejadian-kejadian itu. Dengan demikian, mereka tidak akan terjebak pada pembelajaran yang kering dan tidak bermakna (Widja, 2018).

Siswa seringkali kurang bersemangat ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung (Sayono, 2015). Pada umumnya siswa kurang merespon pertanyaan yang diajukan guru. Masalah ini menjadi tantangan bagi para guru sejarah dalam mengajar terutama dalam menyampaikan materi. Sebaiknya guru tidak melulu menggunakan satu atau dua model pembelajaran tertentu. Yang seringkali terjadi adalah guru asyik menjelaskan materi, sementara siswa-siswa di kelas hanya duduk mendengarkan. Oleh karenanya, kurang ada interaksi yang edukatif dalam pembelajaran sejarah di kelas. Selain itu, jumlah siswa yang aktif pada umumnya lebih sedikit dibandingkan dengan siswa yang pasif. Padahal belajar dapat dilakukan dengan cara *learning by doing*. Perlu diingat pula bahwa membelajarkan merupakan aktivitas yang melibatkan kegiatan mengarahkan peserta didik dan memudahkan mereka untuk mengetahui bagaimana cara menemukan sesuatu. Tentu saja kegiatan membelajarkan ini perlu disesuaikan dengan kompetensi dan kapabilitas masing-masing pendidik. Dengan demikian, para siswa di kelas tidak hanya mendengar guru (Tirtarahardja & La Sulo, 2005), sehingga hasil belajar yang diinginkan bisa tercapai.

Hasil belajar dalam konteks ini adalah berubahnya perilaku seseorang peserta didik sebagai akibat dari adanya interaksi dengan peserta didik lainnya ataupun dengan pendidik atau guru, dan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya yang merupakan hasil dari kegiatan

pembelajaran yang diikuti dan dialaminya (Suprijono, 2009). Dengan kata lain, belajar merupakan perubahan yang diraih seorang melalui suatu kegiatan pembelajaran.

Belajar merupakan kegiatan psikis atau mental yang terjadi dalam hubungan timbal balik yang aktif antara pebelajar dengan keadaan sekitarnya. Hal ini kemudian akan mendatangkan berbagai perubahan dalam diri peserta didik, terutama dalam ranah pengetahuan, pemahaman, kecakapan maupun sikap. Perlu dicatat bahwa berbagai macam perubahan yang terjadi tersebut bersifat relatif tetap (Winkel, 2005). Dengan demikian, tanda bahwa peserta didik atau siswa sudah belajar adalah adanya terjadinya perubahan kelakuan pada peserta didik atau siswa tersebut, sebagai contoh yang tadinya tidak mengerti menjadi mengerti.

Bloom mengklasifikasi *learning outcomes* menjadi tiga unsur. Pertama, unsur kognitif yang terkait dengan kesanggupan intelektual seseorang. Dalam hal ini, hasil belajar pada ranah kognitif terkait dengan kegiatan berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi. Kedua, unsur afektif yang terkait dengan sikap, emosi, nilai, dan perasaan. Ada berbagai tingkatan pada ranah ini, mulai dari penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai. Ketiga, unsur psikomotorik, yaitu unsur yang terkait dengan kesanggupan yang menyangkut gerakan-gerakan otot (Siregar & Nara, 2010).

Terkait dengan pemaparan di atas, peneliti melakukan observasi awal di SMA KORPRI Bekasi. Dari kegiatan ini, peneliti mendapati bahwa pada waktu pembelajaran sedang berjalan, para siswa kurang mencermati pemaparan guru. Sebagai contoh, ketika guru memberikan soal para siswa tidak mampu menjawab. Contoh yang lain adalah saat guru memaparkan materi, sebagian besar siswa kurang mempunyai motivasi untuk mengikuti pelajaran. Dalam hal metode, guru sejarah di sekolah ini masih menitikberatkan pada metode yang cenderung konvensional konvensional, seperti ceramah ataupun pembelajaran langsung.

Usaha yang bisa dilakukan oleh pendidik dalam menanggulangi problematika tersebut salah satunya ialah dengan menerapkan PBL. Model ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan yang diperlukan. PBL awalnya diperkenalkan Howard Barrows sekitar tahun 1970-an pada kegiatan belajar mengajar ilmu medis di McMaster University Canada (Newman, 2005).

PBL memfokuskan pada penyajian problematika riil kepada para peserta didik di awal pelajaran. Selanjutnya, siswa diajak untuk menyelesaikan masalah tersebut melalui proses penyelidikan. Menurut Dolmans dan Schmidt, seperti yang dikutip Newman (2005), PBL adalah satu di antara model pembelajaran yang dipakai dalam menaikkan tingkatan berpikir menuju tingkat yang lebih tinggi tinggi karena berorientasikan pada masalah. Dalam konteks ini, siswa juga belajar bagaimana belajar. Dalam PBL, proses berpikir diperlukan untuk memecahkan problem selama proses pembelajaran berlangsung. Problem yang disajikan kepada siswa-siswa ini haruslah berhubungan dengan materi pembelajaran untuk menantang siswa agar berpikir pada tingkat yang lebih tinggi guna memecahkan problem yang dihadapi.

Model PBL memakai permasalahan riil sebagai konteks bagi siswa-siswa agar dapat belajar untuk berpikir kreatif, inovatif dan mampu memecahkan problem serta untuk mendapatkan

pengetahuan maupun konsep inti yang penting dari materi pelajaran. Perlu diingat bahwa model pembelajaran PBL merupakan salah satu model yang dianjurkan pada penerapan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulum 2013, ada berbagai problematika yang sengaja dirancang untuk menuntut siswa memperoleh pengetahuan yang penting, serta menyebabkan para siswa menjadi lebih cakap dalam pemecalah masalah serta memiliki strategi belajar mandiri dan mempunyai kemampuan untuk berpartisipasi dalam tim (Amir, 2009).

Kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*) siswa juga sangat berperan penting untuk membantu siswa dalam menerapkan model pembelajaran ini. Torrance berpandangan bahwa *creative thinking* merupakan proses yang melibatkan berbagai unsur fleksibilitas, orisinalitas, kelancaran serta elaborasi (Susanto, 2013). Berpikir kreatif melibatkan kegiatan mental yang menantang individu untuk menjadi sensitif menyadari berbagai problematika yang ada di sekitarnya dan celah atau kekurangan dalam pengetahuan.

Kreativitas muncul bersamaan dengan lahirnya manusia. Kata kreatif seringkali disejajarkan dengan kreasi, mencipta, dan kreatif. Asal kata kreasi terkait dengan produk asli atau penemuan manusia atau imajinasi. Kata mencipta artinya adalah menyebabkan ada, menghadirkan, menerbitkan, memproduksi. Sementara itu, kreatif dicirikan dengan orisinalitas dan bersifat ekspresif. Meskipun pada dasarnya kreativitas penting bagi setiap orang, namun tak semua individu memiliki kreativitas tinggi karena bakat dan kreativitas yang dipunyai oleh masing-masing orang tentu saja berbeda-beda (Munandar, 2001)

Konsep kemampuan diambil dari kata *competence* dari Bahasa Inggris yang berarti kesanggupan, kewibawaan, kewenangan, kecakapan, dan kekuatan. Kata kemampuan dapat juga diartikan sebagai keterampilan yang dimiliki seseorang dalam menguasai sesuatu. Di dalam pembelajaran, penguasaan keterampilan tentu saja dibutuhkan supaya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan terarah (Porter, 2000). Tiap peserta didik membutuhkan kemampuan dalam melakukan suatu kegiatan. Sama seperti yang diungkapkan oleh Robbins (2001), kemampuan yaitu kapasitas individu guna melakukan berbagai tugas dalam pekerjaan. Dengan kata lain, seseorang memiliki kemampuan apabila dia bisa melakukan tugas yang diberikan.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya bisa disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki posisi krusial pada kegiatan belajar mengajar, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Namun, apakah kemampuan berpikir kreatif ini akan optimal jika dipadukan dengan semua metode atau model pembelajaran? Ataupun ia hanya cocok untuk model pembelajaran tertentu seperti PBL agar dapat meningkatkan hasil belajar sejarah? Terkait dengan hal ini, telah ada berbagai penelitian sejenis yang menjadi pijakan bagi kami untuk melakukan riset lebih lanjut terkait kemampuan berpikir kritis, model PBL serta hasil belajar sejarah.

Penelitian sejenis pernah dilakukan Lestari (2016) menunjukkan pengaruh model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif dalam mengoptimalkan *learning outcomes* untuk pelajaran sejarah. Para murid yang punya *critical thinking skills* dan mengalami model pembelajaran sinektik rupanya menunjukkan *learning outcomes* yang lebih tinggi dibanding siswa yang mengikuti model

pembelajaran kooperatif tipe group investigasi. Studi Lestari ini tidak menggunakan model pembelajaran PBL. Oleh karenanya kami sebagai peneliti merasa perlu untuk melakukan investigasi lebih lanjut.

Studi yang dilakukan oleh Rahayu (2019) mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan model PBL dan siswa kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan pembelajaran sejarah dengan menggunakan pendekatan saintifik di kelas XI IPS. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu tidak meneliti kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian terkait PBL juga pernah dipublikasikan oleh Widiyarti, dkk (2018) yang menunjukkan bahwa implementasi PBL bisa meningkatkan *critical thinking skill* peserta didik. Penelitian yang Widiyarti dkk lakukan pada mata pelajaran Biologi ini menjadi salah satu pijakan bagi peneliti untuk melakukan investigasi serupa pada matapelajaran sejarah di SMA.

Berdasarkan berbagai paparan dan argumentasi sebelumnya, maka kajian yang kami lakukan bertujuan untuk melihat pengaruh PBL dan berpikir kreatif atau *critical thinking* terhadap hasil belajar atau *learning outcomes* mata pelajaran sejarah para siswa SMA KORPRI Bekasi. Terkait dengan hal tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut. Pertama, apakah ada perbedaan hasil belajar sejarah antara siswa yang diajar dengan menggunakan model PBL dengan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung? Kedua, apakah ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kreatif siswa? Ketiga, apakah ada perbedaan hasil belajar sejarah antara siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dan menggunakan model pembelajaran PBL dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung? Keempat, apakah ada perbedaan hasil belajar sejarah antara siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah dan menggunakan model pembelajaran PBL dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung?

METODE

Riset yang kami lakukan ini memiliki tujuan untuk menginvestigasi pengaruh model PBL dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar sejarah para siswa di SMA KORPRI Bekasi. Metode dalam studi ini ialah eksperimen dengan desain *Treatment by level 2 x 2*. Dalam riset ini, variabel bebasnya ialah model pembelajaran serta kemampuan berpikir kreatif, sedangkan variabel terikatnya ialah hasil belajar sejarah. Studi yang kami lakukan ialah riset eksperimen dengan menggunakan satu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran sejarah dengan model PBL dan satu kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung.

Teknik pemilihan sampel acak diterapkan pada riset ini. Sampel berasal dari populasi siswa kelas X IIS SMA KORPRI Bekasi. Sebanyak 60 siswa dari sekolah tersebut terlibat sebagai subyek dalam riset ini. Mereka kemudian dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 30 siswa. Kelompok pertama digunakan sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan

pembelajaran sejarah model PBL dan kelompok yang lain menjadi kelas kontrol yang dikenakan perlakuan pembelajaran sejarah dengan model pembelajaran langsung.

Data riset kami mencakup hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol yang diperoleh melalui penggunaan soal pilihan ganda sebagai instrument untuk mengukur hasil belajar sejarah dan data kemampuan berpikir kreatif siswa yang kami dapatkan dengan menyebar angket dengan bentuk skala *Likert* (1-5). Sebelum digunakan, soal pilihan ganda diuji terlebih dahulu kevalidannya menggunakan rumus *Point Biserial Correlation*. Sementara itu pengujian reliabilitas soal pilihan ganda sebagai instrument penelitian dilakukan dengan menggunakan Rumus KR20. Pengujian validitas angket sebagai instrumen kemampuan berpikir kreatif dilakukan dengan memakai rumus korelasi *Product Moment* sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Dari hasil instrumen kemampuan berpikir kreatif siswa di setiap kelas, peneliti kemudian memutuskan untuk mengategorikan 27% dari peringkat teratas sebagai kelompok siswa yang punya kemampuan berpikir kreatif tinggi dan 27% dari ranking terbawah sebagai siswa yang punya kemampuan berpikir kreatif rendah. Sisanya 46% dikategorikan sebagai siswa berkemampuan berpikir kreatif sedang. Pada konteks ini peneliti mengikuti protokol yang disarankan oleh Sugiyono (2015).

Data yang didapatkan dari kesemua instrumen penelitian kemudian kami analisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Dalam studi yang kami lakukan ini, kami menampilkan tabel distribusi, histogram, rata-rata dan standard deviasi sebagai bagian dari analisis deskriptif. Selanjutnya, untuk pengujian normalitas data digunakan uji *Liliefors*. Pengujian homogenitas data kami lakukan dengan menggunakan uji *Bartlett* pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Analisis Variansi (ANOVA) kemudian dilakukan untuk menguji hipotesis, khususnya untuk menguji efek utama dan pengaruh interaksi antar variabel A dan B. Berikutnya, untuk melihat hasil perbedaan di antara kelompok perlakuan penelitian kami melakukan uji *Tuckey*.

HASIL PENELITIAN

Sebelum melakukan uji hipotesis, data hasil belajar yang diperoleh dalam riset ini diuji persyaratan analisisnya. Hal ini dilakukan melalui uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan perhitungan yang kami laksanakan untuk uji coba persyaratan analisis dalam riset ini, ternyata didapati bahwa data yang kami dapatkan ialah data dengan distribusi normal serta berasal dari sampel yang homogen.

Uji normalitas kami lakukan menggunakan *Uji Liliefors* dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria yang kami gunakan dalam riset ini adalah bila *Lhitung* (L_o) lebih kecil dari *Ltabel* (L_t), maka bisa disimpulkan bahwa data hasil penelitian memiliki distribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas pada data hasil riset ini disajikan pada Tabel 1.

Hasil perhitungan yang kami sajikan pada Tabel 1 menunjukkan nilai *Liliefors* hasil perhitungan (L_o) untuk semua data ternyata lebih kecil dari *Liliefors* tabel (L_t). Berdasarkan data pada Tabel 1 ini

maka bisa disimpulkan bahwa sampel riset ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Oleh karenanya, persyaratan normalitas telah terpenuhi.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas (Liliefors) Hasil Belajar Sejarah

Kelompok	A	N	Lhitung	Ltabel	KET
A1		16	0,129	0,222	Normal
A2		16	0,109	0,222	Normal
A1B1		8	0,173	0,313	Normal
A1B2	0,05	8	0,149	0,313	Normal
A2B1		8	0,125	0,313	Normal
A2B2		8	0,127	0,313	Normal

Selanjutnya, uji homogenitas diterapkan pada data kombinasi *treatment* antara model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kreatif siswa (A1B1, A1B2, A2B1, dan A2B2). Sedangkan pengecekan normalitas data dilakukan menggunakan *Uji Bartlett* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, di mana $dk (1 - \alpha) (k - 1)$. Kriteria yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah jika nilai hitung lebih kecil dari nilai tabel maka varians semua kelompok bersifat homogen. Ternyata hasil perhitungan uji homogenitas varians kelompok kombinasi pada riset yang kami lakukan menunjukkan X^2_{hitung} sebesar 2,179 sedangkan X^2_{tabel} sebesar 7,81. Perhitungan yang kami dapatkan ini mengindikasikan bahwa hasil tidak terdapat perbedaan varians antara keempat kelompok, atau dengan kata lain data yang kami dapatkan dalam riset ini bersifat homogen.

Tahapan berikutnya adalah uji hipotesis untuk menguji efek utama yaitu pengaruh model PBL dan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar sejarah, serta efek interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan data hasil belajar. Pengujian dilakukan dengan menggunakan analisis varians dua jalur (ANOVA 2 X 2). Data hasil uji hipotesis terhadap efek utama dan efek interaksi dapat dilihat pada Tabel 2.

Berdasarkan tabel uji ANOVA yang disajikan pada Tabel 2 maka hipotesis pertama, yaitu hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan model pembelajaran PBL lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung, dinyatakan diterima dalam riset ini. Jika menilik Tabel 2, hasil perhitungan menunjukkan bahwa F_{hitung} untuk model PBL memiliki skor 20,558, dengan skor F_{tabel} 4,20 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yang bermakna bahwa ada perbedaan hasil belajar sejarah antara siswa yang diberi perlakuan model PBL dibandingkan dengan siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran langsung.

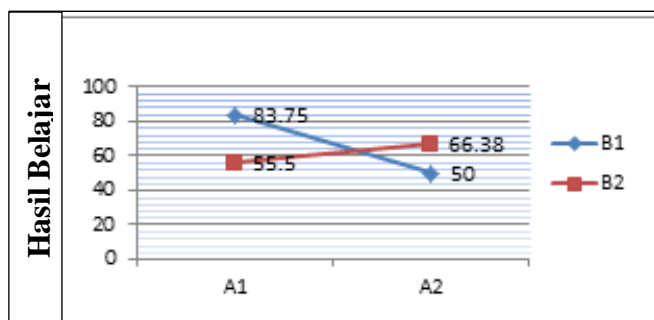
Tabel 2. Hasil Perhitungan Analisis Varians Dua Jalur (ANOVA 2 X 2)

Sumber Variansi	Db	JK	RJK	F _{hitung}		F _{tabel}	
						0.05	0.01
Model Pembelajaran PBL	1	1046.53	1046.53	20.558	**	4.20	7.64
Kemampuan Berpikir Kreatif	1	282.03	282.03	5.540	*	4.20	7.64
Interaksi	1	3982.78	3982.78	78.238	**	4.20	7.64
Dalam	28	1425.38	50.91				
Total Direduksi	31	6736.72					

Jika ditilik rerata hasil belajar sejarah kelompok yang mendapat perlakuan model PBL (A1) adalah 69.63, sementara itu kelompok yang mendapat perlakuan model pembelajaran langsung (A2) mempunyai rerata hasil belajar 58.19. Hal ini menunjukkan dengan jelas bahwa bahwa rerata nilai hasil bekar kelompok yang mendapat perlakuan model PBL lebih tinggi dari rerata nilai hasil bejar siswa yang mendapat perlakuan pembelajaran langsung. Oleh karenanya, uji hipotesis pertama membuktikan bahwa H1 diterima dan Ho ditolak.

Uji hipotesis yang kedua ternyata juga mengindikasikan ada pengaruh interaksi antara penerapan model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar sejarah para siswa. Hasil perhitungan ANOVA (lihat Tabel 2) memperlihatkan interaksi mempunyai skor F_{hitung} = 78.238 dan skor F_{tabel} = 4,20 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian bisa ditarik simpulan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara penerapan model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar sejarah siswa.

Grafik Interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap hasil belajar sejarah pada siswa SMA KORPRI Bekasi ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Interaksi antara Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Uji hipotesis ketiga merupakan tahap lanjut dari uji terhadap interaksi yang dilakukan dengan Uji Tuckey untuk menguji taraf signifikannya. Hal ini untuk menguji hipotesis kami yang ketiga yaitu hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan model pembelajaran PBL lebih tinggi dari siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi. Setelah dilakukan uji Tuckey maka diperoleh hasil sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Tuckey Hipotesis Ketiga

Kelompok yang dibandingkan	Qhitung	Qtabel
		$\alpha = 0,05$
A1B1 dan A2B1	13,38	4,04

Tabel 3 menunjukkan skor Qhitung lebih besar dari Qtabel pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian kami menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rerata hasil belajar atau *learning putcomes* mata pelajaran sejarah di kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi yang mendapat perlakuan model pembelajaran PBL (A1B1) dengan kelompok siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran langsung (A2B1). Berdasarkan perhitungan yang kami lakukan, kami juga membuktikan bahwa rerata A1B1 (83,75) lebih besar dari rerata A2B1 (50,00). Oleh karena itu kami memutuskan bahwa hipotesis ketiga dapat dinyatakan diterima.

Hipotesis keempat pada riset kami ialah hasil belajar sejarah siswa yang mendapat perlakuan model PBL lebih rendah dari siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran langsung pada kelompok siswa berkemampuan berpikir kreatif tingkat rendah. Setelah dilakukan Uji Tuckey maka didapatkan hasil yang kami sajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Tuckey Hipotesis Keempat

Kelompok yang dibandingkan	Qhitung	Qtabel
		$\alpha = 0,05$
A1B2 dan A2B2	4,31	4,04

Tabel 4 menunjukkan skor Qhitung lebih besar dari Qtabel pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hal tersebut, kami menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rerata hasil belajar sejarah kelompok siswa yang berkemampuan berpikir kreatif rendah dan mendapat perlakuan model pembelajaran PBL (A1B2) dengan yang mendapat perlakuan model pembelajaran langsung (A2B2). Perhitungan kami menunjukkan pula rerata A2B2 (66,38) ternyata lebih tinggi dari rerata A1B2 (55,50). Oleh karena itu hipotesis keempat juga dapat dibuktikan.

PEMBAHASAN

Pengaruh Model PBL Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa

Hasil uji hipotesis yang pertama memperlihatkan adanya pengaruh signifikan dari model PBL terhadap hasil belajar sejarah siswa. Oleh karenanya, PBL bisa dianggap bisa mengoptimalkan hasil belajar sejarah jika dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Temuan pertama yang kami dapatkan dalam riset ini selaras dengan temuan sebelumnya dari Rahayu (2019) yang menyimpulkan adanya perbedaan *learning outcomes* mata pelajaran sejarah pada siswa yang diajar menggunakan model PBL dan siswa yang diajar memakai pendekatan saintifik. Perbedaan dalam riset tersebut ditunjukkan dari uji kontrol yang menggunakan *independent t-test* dari tiga kompetensi hasil belajar. Hasil uji *independent t-test* yang dilakukan oleh Rahayu (2019) tersebut mengindikasikan jika ada pengaruh model PBL terhadap hasil belajar siswa yang berupa adanya perubahan hasil belajar siswa.

Penerapan PBL sepertinya lebih baik digunakan pada pembelajaran sejarah di kelas karena model ini ternyata bisa melibatkan siswa secara aktif dan merangsang siswa agar mengembangkan kapabilitas dalam memroses informasi dan merumuskan pemahamannya sendiri terhadap materi atau konsep yang dipelajari. Melalui penerapan model PBL, siswa dilatih memilih, memilah dan mengolah serta mengevaluasi berbagai informasi yang didapatkan. Mereka tidak hanya pasif dalam pembelajaran, melainkan lebih aktif. Para siswa yang memiliki kemampuan menafsirkan informasi akan bisa memperoleh pengetahuan yang saling terkoneksi, serta bisa memperoleh pembelajaran yang bermakna.

Pengaruh Interaksi Model Pembelajaran dengan Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil uji hipotesis kedua memperlihatkan ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA KORPRI Bekasi dengan kemampuan berpikir kreatif siswa yang selanjutnya juga berpengaruh terhadap hasil belajar sejarahnya. Temuan kami selaras dengan studi oleh Lestari (2020) yang juga menunjukkan adanya pengaruh interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar sejarah peserta didik. Jika dilihat dari data pada Tabel 2, Fhitung untuk faktor interaksi (42, 952) lebih besar daripada Ftabel (4, 20) pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hal ini memperlihatkan adanya pengaruh interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik terhadap *learning outcomes* peserta didik (Lestari, 2020).

Model pembelajaran yang sesuai dapat memicu rangkaian kegiatan pembelajaran yang bermakna dan bisa meningkatkan hasil belajar sejarah para siswa. Sementara itu, *critical thinking* atau berpikir kreatif akan menstimulasi siswa agar bisa berinovasi, selanjutnya melakukan analisis serta mengambil keputusan berdasarkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya.

Kemampuan berpikir kreatif sebagaimana telah dibahas pada bagian sebelumnya merupakan kebutuhan bagi generasi milenial. Melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang memfokuskan pada pemrosesan informasi dan kemampuan berpikir kreatif, para siswa bisa menggali berbagai data

dan informasi mengenai sejarah yang akan meningkatkan pemahamannya terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu dan dapat memunculkan kesadaran sejarah dalam dirinya.

Pengaruh PBL pada Siswa dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Tinggi

Uji hipotesis ketiga memperlihatkan PBL memiliki pengaruh yang signifikan dan cocok untuk peserta didik atau siswa yang berkemampuan berpikir kreatif tinggi. Temuan kami ini sesuai dengan kajian sebelumnya dari Widiyarti, dkk (2018) yang menunjukkan bahwa PBL bisa meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Kriteria penilaian semua indikator dalam berpikir kreatif meningkat. Para peserta didik yang mengalami kegiatan belajar dengan model PBL juga cenderung mempunyai kemandirian lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan ceramah. Ketercapaian keterampilan berpikir kreatif para peserta didik atau para siswa pada kelas yang menerapkan PBL ternyata cenderung lebih baik jika dibandingkan dengan para siswa pada kelas tanpa menerapkan pembelajaran PBL (metode ceramah). Nilai N-Gain untuk keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen adalah 0,66 (sedang) dan pada kelas kontrol ialah 0,36 (sedang). Temuan ini mengindikasikan bahwasannya penerapan PBL bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian peserta didik (Widiyarti, dkk 2018).

Temuan ini kemungkinan berkaitan dengan fakta bahwa PBL merupakan pembelajaran yang melibatkan kegiatan dan proses pengolahan informasi. Oleh karena itu, peserta didik yang termasuk dalam kategori berkemampuan berpikir kreatif tinggi pada akhirnya memiliki keunggulan dalam mengorganisasikan serta menciptakan kebutuhan, dan menyimpulkan berbagai macam informasi yang diperoleh dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan berpikir kreatif tinggi ternyata mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga bisa mendapatkan tingkat kreatifitas yang lebih tinggi. Sementara itu pada pembelajaran langsung, siswa atau peserta didik yang berkemampuan berpikir kreatif tinggi, walaupun bisa memahami informasi dari pendidik, akan tetapi tak secara penuh melibatkan kemampuan berpikir kreatifnya pada kegiatan pembelajaran.

Pengaruh PBL pada Siswa dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Rendah

Hasil pengujian hipotesis terakhir memperlihatkan kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tingkat rendah dan diberi perlakuan model pembelajaran langsung ternyata mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi jika dibandingkan pada siswa serupa yang diberi perlakuan pembelajaran model PBL. Temuan ini selaras dengan riset sebelumnya oleh Prasetya (2017). Dalam penelitiannya, ia menyimpulkan ada perbedaan hasil belajar sejarah siswa berkemampuan kreatif level rendah yang diajar dengan menerapkan metode pembelajaran pemecahan masalah dengan siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional (Prasetya, 2017).

Temuan kami bersangkutan dengan fakta bahwa rangkaian pembelajaran langsung tidak menutup kapabilitas untuk bisa berpikir kreatif. Ini karena para peserta didik cenderung pasif dalam menampung segala informasi atau pengetahuan yang disajikan guru selama rangkaian kegiatan

belajar mengajar di kelas. Hal ini ternyata lebih mudah bagi siswa dengan berkemampuan berpikir kreatif rendah. Terlebih, pembelajaran langsung yang didominasi dengan metode ceramah menyebabkan siswa berkemampuan berpikir kreatif rendah tidak sampai ke tahapan pengolahan informasi dan penciptaan inovasi, sebab mereka tidak diarahkan pada tanggung jawab memilih sumber, mengolah informasi dan menciptakan kreatifitas dari informasi yang didapat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan serta pembahasan sebagaimana diuraikan pada bagaian terdahulu maka kami dapat menarik beberapa kesimpulan dari riset ini. Pertama, hasil belajar sejarah siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran PBL secara umum lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar sejarah siswa yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran langsung. Kedua, ada pengaruh interaksi antara model PBL dan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap hasil belajar sejarah. Ketiga, hasil belajar sejarah siswa yang diajar yang memakai model pembelajaran PBL lebih tinggi dari pada hasil belajar sejarah siswa yang memakai model pembelajaran langsung, terutama pada siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi. Selainnya, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah ternyata memiliki hasil belajar lebih rendah jika menggunakan PBL dan lebih tinggi jika menggunakan pembelajaran langsung.

Ada beberapa implikasi dari kajian ini. Pertama, secara umum model pembelajaran PBL sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah sebab dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami serta mengolah informasi dan membentuk kemampuan berpikir yang lebih baik. Kedua, PBL lebih cocok untuk siswa berkemampuan berpikir kreatif tingkat tinggi daripada siswa berkemampuan kreatif rendah sehingga guru perlu mempertimbangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa sebelum memilih dan menarapkan model pembelajaran tertentu. Pertimbangan ini perlu dilakukan mengingat tak semua model pembelajaran sesuai untuk semua karakter siswa (*fit for all*).

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. T. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Prenada Media.
- Astuti, R. P., & Junaedi, I. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar melalui PBL Pada Siswa Kelas X SMA. *journal of education research*, 42(2), 93-100.
- Basri, H. (2013). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Lestari, N. I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik di SMA Negeri 30 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 28-37.
- Lestari, N. I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Di SMA Negeri 30 Jakarta. *Journal of Cahaya Mandalika*, 1(1), 35-41.

- Munandar, U. (2001). *Mengembangkan Kreativitas Pengalaman Hidup 10 Tokoh kreatif Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Newman, M. J. (2005). Problem Based Learning: An Introduction and Overview of the Key Features of the Approach. *Journal of Veterinary*, 32(1), 12.
- Porter, B. D. (2000). *Quantum Teaching/Learning*. Bandung: Kaifa.
- Prasetya, Y. B. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Negeri 5 Depok Kelas 11 IPS. *Jurnal PENDIDIKAN SEJARAH*, 6(2), 1-11.
- Rahayu, E. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 1 Tarik. *Avatara e-Journal Pendidikan Sejarah*, 7(3).
- Reid, G. (2007). *Motivating Learners in The Classroom; Ideas and Strategi*. London: Paul Chapman Publishing.
- Robbins, S. P. (2001). *Prilaku Organisasi: Konsep, Kontroversi, Aplikasi*. Jakarta: PT: Prenhallindo.
- Sayono, J. (2015). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9-17.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tirtarahardja, U., & La Sulo, S. L. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widiyarti, W., Riandi, & Soetisna, U. (2018). Implementasi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 5(2), 1-9.
- Widja, I. G. (2018). Pembelajaran Sejarah yang Mencerdaskan. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 117-134.
- Winkel. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.



JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

MENUMBUHKAN KEMBALI MINAT BELAJAR SEJARAH LOKAL PELABUHAN SENAPELAN PADA DIRI SISWA SMA MELALUI KARYA WISATA

Aisyah Nur Hanifah

aisyahhanifah@gmail.com

Universitas Sebelas Maret, Indonesia.

Abstract: *The introduction of the Senapelan Harbor, as a part of history of the early birth of the city of Pekanbaru, to students is very important as part of a local history. To explore the historical story and the existence of Senapelan Harbor in the present, it is important for History teachers to introduce the port site through the field work learning method, accompanied by an android-based digital map media. The purposes of this study are (1) to determine how much knowledge high school students in Pekanbaru have about the historical sites of Senapelan Harbor. (2) to determine the effectiveness of the field trip method and digital maps in fostering the love of high school students for the local history of Senapelan Harbor. (3) to find out how much student achievement in learning local history has increased, by using the historical tourism work research method, based on digital maps.*

Keywords: *digital map, field trip, interest to learn*



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:
Received 16 December 2020
Revised 21 March 2021
Accepted 23 March 2021
Published 16 June 2021
Available online 16 June 2021

©2021. Aisyah Nur Hanifah. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, pembelajaran sejarah lokal sangat penting diberikan kepada siswa di sekolah, khususnya di SMA. Ini merupakan salah solusi untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah, termasuk di Provinsi Riau. Salah satu situs penting dalam sejarah lokal di Riau adalah situs Pelabuhan Senapelan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di lapangan, dari 165 siswa di SMA Negeri 1 Kota Pekanbaru yang mengisi kuesioner, siswa yang tidak mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan dan tidak minat mempelajarinya sebanyak 60 siswa. Lalu, siswa yang tidak mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan, namun minat untuk mempelajarinya sebanyak 72 siswa. Dan terakhir, siswa yang mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan, mengetahui kisah sejarah dari situs tersebut, dan minat mempelajarinya adalah sebanyak 33 siswa.

Sehingga, jika diakumulasikan berdasarkan hasil sumber kuesioner peneliti bersama 165 siswa SMA Negeri 1 Pekabaru tersebut, persentase siswa yang tidak mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan dan tidak minat mempelajarinya, yaitu 36%. Sementara itu, persentase siswa yang tidak mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan, namun minat untuk mempelajarinya sebanyak 44%. Dan terakhir, persentase siswa yang mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan, mengetahui kisah sejarah dari situs, dan siswa yang minat untuk mempelajarinya adalah sebanyak 20%.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bersama guru sejarah di lapangan ada lima faktor yang menyebabkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal kurang. Pertama, sumber pelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan bahan ajar tentang sejarah lokal Pelabuhan Senapelan masih minim. Kedua, metode pembelajaran masih sangat konvensional dan tidak kreatif, sehingga siswa menjadi jenuh. Ketiga, guru sering memberikan banyak tugas kepada siswa, dalam bentuk uraian soal. Alhasil, muncullah perspektif dari dalam diri siswa, jika pembelajaran sejarah selalu menuntut siswa untuk menghafal. Keempat, minat membaca siswa masih dibawah rata-rata, alasannya karena siswa lebih cenderung menyukai pembelajaran Eksakta, seperti Matematika, Kimia, Biologi, dan Fisika. Terakhir, wawasan guru sejarah mengenai sejarah Pelabuhan Senapelan masih minim.

Padahal jika dilihat dari latar belakang sejarah, Pelabuhan Senapelan memiliki peran penting sebagai pusat kehidupan ekonomi masyarakat Melayu. Pelabuhan Senapelan juga merupakan titik sentral yang berperan penting terhadap kemajuan Kota Pekanbaru di masa sekarang. Mengingat, Indonesia adalah negara maritim yang sangat luas, Pelabuhan Senapelan mempunyai peran penting di dalam bidang perekonomian, serta berkaitan erat terhadap majunya jalinan interaksi perdagangan antara para pedagang di dunia. Menurut Sudaryadi (2007), pada Abad ke-15, para pedagang yang datang ke Nusantara tidak hanya melalui laut, tapi juga sungai besar yang saling menghubungkan antara satu kota ke kota lainnya. Penyebabnya adalah karena transportasi laut dan sungai memiliki peranan sangat penting dalam melancarkan aktivitas perdagangan yang sangat memiliki nilai ekonomi cukup penting bagi masyarakat.

Berlanjut di tahun 1960, pelabuhan menjadi unsur infrastruktur yang paling penting bagi sebuah daerah, terutama sebagai pusat jalur masuk transaksi perdagangan antar para pedagang dari Arab, Cina, India, dan Eropa. Fungsi Pelabuhan yaitu digunakan sebagai lokasi daya angkut dalam jumlah yang lebih banyak, sebagai tempat transaksi perdagangan dan lalu lintas muatan dengan biaya yang relatif murah, sebagai titik sentral perpindahan muatan-muatan barang, tempat kapal berlabuh dan bersandar, serta sebagai tempat untuk melakukan bongkar muat barang dari daerah satu kedaerah lainnya (Kramadibrata, 1985).

Oemar (1992) dalam penelitiannya menyebutkan Pelabuhan Senapelan dibangun untuk menjaga kestabilan pertumbuhan ekonomi agar seimbang, mendukung perbaikan kualitas hidup masyarakat melayu Riau, dan mempererat hubungan antar para pedagang lokal dengan pedagang

asing yang singgah. Sehingga, bisa dikategorikan ketika itu, saat runtuhnya bandar perdagangan Malaka tahun 1511, maka jalur perdagangan di Asia, salah satunya beralih ke Pelabuhan Senapelan.

Kemajuan Pelabuhan Senapelan semakin pesat sebagai bandar dagang dan transit internasional pada tahun 1723, ketika berada dibawah kendali pemerintah Kerajaan Siak Sri Indrapura yang dikenal sebagai Kesultanan Melayu yang sangat kaya raya terutama dibawah pemerintahan Raja Kecil dari Pagaruyung yang bergelar Sultan Abdul Jalil. Di tahun tersebut, Pelabuhan Senapelan berhasil membawa nama Kerajaan Siak, menjadi salah satu kerajaan bahari yang *superpower*, dengan peran dari Pelabuhan Senapelan yang telah maju dan diperhitungkan di wilayah pesisir Semenanjung Malaya dan timur Sumatera. Sehingga Senapelan yang dulunya hanyalah sebuah desa nelayan kecil, berangsur-angsur berubah menjadi sebuah pekan atau pasar yang baru buka, sehingga disebut dengan nama Pekanbaru sampai hari ini.

Tahun 1761, Pelabuhan Senapelan juga difungsikan sebagai tempat persinggahan kapal-kapal milik Pemerintah Kolonial Belanda, yang akan menjalankan politik perjanjian eksklusif dalam bidang urusan perdagangan serta hak kedaulatan wilayah, misalnya dalam urusan persenjataan. Perjanjian ini terjadi, atas dasar bentuk penghormatan dari pihak Belanda yang menjalin hubungan persahabatan dengan pemerintah Kerajaan Siak Sriindrapura. Pada Tahun 1783, Pelabuhan Senapelan semakin ramai dengan kedatangan para pedagang dari luar Sumatera, pesisir Arab, Cina, India, dan Langkat. Di tahun yang sama, pemerintah Kerajaan Siak lalu mendirikan sebuah pasar di dekat pelabuhan tersebut, yang disebut dengan pekan. Kejayaan Kesultanan Siak semakin terkenal, saat berhasil mengambil keuntungan sebagai pengawas perdagangan di perairan Selat Malaka.

Pada tahun 1784, Pelabuhan Senapelan semakin ramai dengan adanya transaksi dagang dalam bentuk kapur barus, timah, benzoar, dan emas. Bahkan, ketika itu pemerintah Kerajaan Siak menjadikan bandar dagang yang melalui sugai Siak, sebagai lokasi eksportir kayu utama menuju ke perairan Selat Malaka dan salah satu kawasan industrial kayu untuk bahan pembuatan bangunan dan kapal. Namun, akibat dari adanya ekspansi Belanda di wilayah timur Sumatera, menyebabkan kesultanan Siak tidak mampu menghalanginya, menyebabkan Kesultanan Asahan, Langkat, dan Deli lepas dan berdiri sendiri. Pada tahun 1840, kesultanan Siak semakin mengalami kemunduran saat Belanda membuat wilayah Residentie Riouw yang mengakibatkan wilayah kekuasaan semakin kecil dan sempit. Sehingga, hal inilah yang selanjutnya mengakibatkan kesultanan Siak harus ikut serta menandatangani perjanjian dengan Belanda pada tanggal 1 Februari 1959, yang mengakibatkan kedaulatan Siak menjadi hilang. Nama Pekanbaru telah digunakan sejak tanggal 23 Juni 1784 oleh suku Senapelan yang bermukim di Pekampungan kecil pelabuhan Payung Sekaki, untuk menamai sebuah pekan (pasar) baru yang berada di dekat Pelabuhan Senapelan tersebut.

Namun, berdasarkan pada survey awal yang telah peneliti sebutkan sebelumnya, masih banyak siswa yang belum mengetahui tentang Pelabuhan Senapelan dan perannya dalam sejarah. Karena itulah, peran guru sebagai tenaga pengajar maupun pendidik diperlukan untuk memperkenalkan kembali situs sejarah Pelabuhan Senapelan kepada siswa melalui metode pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa terhadap

pembelajaran Sejarah Lokal. Anggreni (2018) berpendapat bahwa pembelajaran sejarah yang ideal adalah pembelajaran yang mengedepankan situasi dan kondisi, yang dapat diterapkan secara akurat, sehingga siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran ke arah yang optimal.

Meninjau dari kondisi lokasi situs yang dekat dengan pusat kota atau terjangkau, maka pemilihan metode pembelajaran yang sesuai adalah dengan melalui karya wisata sejarah. Karya wisata dapat membuat kreativitas kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik, sebab siswa dapat langsung mengamati objek situs yang sebenarnya, serta berhubungan dengan materi pembelajaran sejarah yang diajarkan guru ketika berada di sekolah.

Agar penerapan metode pembelajaran melalui karya wisata sejarah berhasil, untuk melihat langsung kondisi dari situs sejarah Pelabuhan Senapelan, maka guru harus mempersiapkan terlebih dahulu langkah-langkah berikut:

1. Tahap perencanaan sebelum memulai karya wisata. Di antaranya meliputi beberapa hal, yaitu:
 - a. Merumuskan terlebih dahulu tujuan karya wisata yang dituju.
 - b. Menetapkan objek wisata atau situs sejarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
 - c. Menetapkan lamanya waktu karya wisata.
 - d. Guru harus menyusun secara terpadu rencana belajar yang akan dilakukan oleh peserta didik selama melaksanakan Karyawisata.
 - e. Merencanakan segala macam perlengkapan belajar yang harus disediakan.
2. Pelaksanaan karya wisata. Di tahap yang kedua ini, peran guru sangat penting untuk mengawasi segala kegiatan belajar siswa saat sedang melakukan pengamatan di lapangan.
3. Siswa memberikan pelaporan hasil pengamatan dan penelitian dari perjalanan karya wisata situs sejarah, berupa video dokumenter, makalah, artikel sejarah, dan lainnya.

Metode karya wisata sejarah dipilih karena cara ini mampu merangsang psikomotorik siswa agar lebih berekspresif, mengenali objek yang dilihat, aktif mencari langsung sumber sejarah yang ingin diketahui saat berada di lapangan, dan yang paling penting adalah menumbuhkan kembali minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal. Adapun untuk implementasi di lapangan, model pembelajaran yang bisa dilakukan adalah *Project Based Learning* (PBL), dengan pendekatan humanistik. Ngalimun (2013 :185) berpendapat, “model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus kepada prinsip-prinsip utama (sentral) atau konsep-konsep pembelajaran disiplin, yang akan melibatkan aktifitas siswa”.

Mengacu dari pendapat yang dikemukakan oleh Kasmadi (1996), bahwa alasan mendasar memilih metode karya wisata sejarah, sebagai acuan dalam mengembalikan eksistensi Pelabuhan Senapelan, dikarenakan metode ini memiliki keunggulan lebih jika dibandingkan dengan metode

lain. Melalui metode ini, guru bisa memberikan contoh realita materi sejarah yang dikaji, dengan melihat objek langsung yang sedang dipelajari, sehingga penyampaian materi yang disampaikan tidak bersifat abstrak (Kasmadi, 1996). Tidak hanya itu, pemilihan metode pembelajaran sejarah melalui karya wisata, menggunakan beberapa konsep pembelajaran yang mengajak siswa untuk langsung dapat memecahkan persoalan masalah melalui tahap berpikir kritis, bertindak langsung melakukan observasi, serta menarik kesimpulan penelitian dalam jangka panjang, termasuk dalam pembelajaran sejarah lokal.

Pembelajaran sejarah lokal sangatlah penting dalam menumbuhkan karakteristik dan jiwa nasionalisme pada diri siswa. Sejarah lokal juga merupakan unsur terpenting dari pendidikan sejarah, yang berperan penting dalam memberikan sarana motivasi yang sangat kuat sebagai penggerak lahirnya generasi muda untuk membina dan mengembangkan sikap rasa cinta dan tanah air, kesetiaan, kepahlawanan, mencapai cita-cita, rela berkorban, menumbuhkan sikap nasionalisme pada diri generasi muda, serta membentuk nilai-nilai nasionalisme tersebut, sebagai asas penting di dalam pembentukan pendidikan sejarah (Daliman, 1988).

Ada beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji riset tentang pembelajaran sejarah lokal melalui metode karya wisata. Pertama, hasil penelitian Utari dan Zafri (2020), menunjukkan bahwa pelaksanaan metode ini dengan instrumen penelitian karya wisata yang digunakan bersama dengan PBL bisa membawa siswa untuk belajar mencari bentuk permasalahan di lapangan, dengan melalui konsep berpikir kritis terhadap hasil fenomena temuan situs-situs di Sumatera Barat. Kajian serupa juga pernah dilakukan oleh Nor Fadzlina Nawi dan Azmi (2016) yang meneliti penerapan karya wisata dengan PBL untuk mahasiswa Universitas Teknologi MARA.

Sementara itu Rudi Salam (2017) juga melakukan penelitian sejenis dengan mengaitkan karya wisata ke museum-museum di Semarang dengan dengan 3 metode pembelajaran sekaligus, yaitu ceramah, diskusi, dan sosiodrama. Hal ini semakin memperkuat pandangan bahwa karya wisata akan lebih optimal digunakan dalam pembelajaran jika digabungkan atau dikaitkan dengan metode pembelajaran yang lain. Karya wisata dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif yang menawarkan kepada guru untuk memberikan kerangka konstruktivis yang dimiliki agar bermakna, menarik, dan terintegrasi (Noel dan Colopy, 2006) seperti yang ditunjukkan dalam hasil penelitian Adam (2016) yang mengembangkan kreatifitas menulis sejarah pada diri siswa melalui pembelajaran karya wisata. Marc Behrendt dan Teresa Fanklin (2014) dalam review mereka terhadap berbagai riset tentang karya wisata di sekolah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat melalui metode *field triep* atau karyawisata.

Berbagai hasil penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa metode karya wisata memiliki banyak keunggulan untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah, terutama jika digabungkan dengan metode yang lainnya. Namun, belum ada kajian yang secara spesifik mengenai penerapan karya wisata dengan memanfaatkan peta digital dipadu dengan PBL dalam pembelajaran sejarah. Ini adalah kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini, terutama untuk mengatasi masalah yang terjadi di beberapa sekolah di Pekanbaru.

Pada tanggal 23 November 2020, penulis melakukan kajian awal di SMA Negeri 1 Pangkalan Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Sejarah, didapati bahwa motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran sejarah masih kurang, yaitu hanya sebesar 30%, hal ini berbanding terbalik dengan rata-rata siswa yang lebih cenderung memiliki semangat dan motivasi terhadap pembelajaran Bahasa Inggris 32%, dan MIPA (Biologi, Kimia, Fisika, dan Matematika) 38%. Faktor penyebab kurangnya minat siswa SMAN1 Pekanbaru terhadap pembelajaran sejarah salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional. Sementara itu, siswa ingin mendapatkan materi pembelajaran yang lebih aktif, praktis, dan tidak membosankan. Oleh karenanya, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang menarik dan inovatif, contohnya adalah model pembelajaran karya wisata yang dipadu dengan teknologi digital.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah berdiskusi di kelas, serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru melalui buku teks atau LKS. Alhasil, siswa menjadi bosan dan tidak memiliki semangat untuk belajar sejarah. Akan tetapi, salah satu guru bidang studi Sejarah di SMA Negeri 1 Pekanbaru, ada yang telah menggunakan metode *picture and picture* dengan menggunakan video dokumenter, yang memperlihatkan situs peninggalan manusia purba atau kerajaan Hindu dan Budha.

Berdasarkan fenomena itulah, peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwa upaya yang paling tepat bagi guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Sejarah, terutama sejarah lokal, adalah dengan melihat objek sejarah. Karena itulah, studi karya wisata sejarah ke situs Pelabuhan Senapelan, bisa menjadi solusi yang sangat tepat. Dampak positif yang dapat dirasakan yaitu, siswa dapat mempelajari pelajaran Sejarah dengan rasa bahagia, asyik, seru, menyenangkan, dan dapat mengeksplorasi pengetahuan mereka terhadap objek sejarah yang dilihat langsung oleh siswa tersebut.

Oleh karena itulah, kesadaran tentang pentingnya pembelajaran sejarah melalui karya wisata sejarah menjadi hal yang menarik, dengan dikombinasikan bersama model pembelajaran pendukung di kelas berupa media pembelajaran *digital map* atau peta digital berbasis android. Model PBL merupakan model pembelajaran yang tepat disandingkan dengan media pembelajaran peta digital sebagai sarana belajar pendukung karya wisata, karena mempunyai keunggulan yang luar biasa.

PBL merupakan model pembelajaran yang berfokus kepada konsep-konsep dan segala prinsip utama bersifat central dari adanya suatu disiplin, serta melibatkan siswa untuk dalam kegiatan pengerjaan tugas-tugas yang menyimpan makna lainnya, dan berbagai bentuk pemecahan masalah yang akan memberikan peluang kepada peserta didik untuk bekerja mencari jawaban yang tepat, mengikuti konstruk belajar yang telah disusun oleh guru. Dengan demikian, pembelajaram akan menghasilkan produk hasil karya siswa yang realistik dan bernilai (Ngalimun, 2013).

Manfaat PBL menurut Eggen dan Kauchak (2012) terbagi menjadi tiga. Pertama, model PBL dapat membantu menumbuhkan sikap peserta didik yang disiplin, serta dapat membantu menumbuhkan sikap siswa yang aktif dan kreatif dalam melakukan proses pembelajaran sehari-hari di sekolah. Kedua, PBL merupakan model pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk membuat

pengalaman belajar siswa lebih bermakna dan menarik. Ketiga, PBL bermanfaat memfasilitasi siswa agar dapat melakukan pemecahan masalah, menginvestigasi aktivitas pekerjaan siswa yang bersifat *students-centered*, dan membantu siswa untuk menghasilkan sebuah produk nyata hasil dari pengerjaan proyek.

Peta Digital dalam konteks ini bisa menjadi media yang efektif untuk digunakan di dalam model pembelajaran PBL. Hal ini, mengacu dari analisis yang dilakukan oleh Myers dan Jones (2004), keunggulan yang dimiliki peta digital. Pertama, peta digital tidak memakan ruang dikarenakan bentuk dari virtual peta ini tidak menempati ruang apabila dilihat dari segi fisik dan juga virtual. Kedua, peta digital sudah diakses dan dibawa melalui jaringan internet, sehingga bisa disimpan secara otomatis melalui *removable disk*. Ketiga, penggunaannya mudah dan praktis.

Berdasarkan paparan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tiga tujuan. Pertama, untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa SMA di Pekanbaru terhadap situs sejarah Pelabuhan Senapelan. Kedua, untuk mengetahui efektivitas metode karya wisata dan peta digital dalam menumbuhkan rasa cinta siswa SMA terhadap sejarah lokal Pelabuhan Senapelan. Ketiga, untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal, dengan menggunakan metode penelitian karya wisata sejarah, berbasis peta digital.

METODE

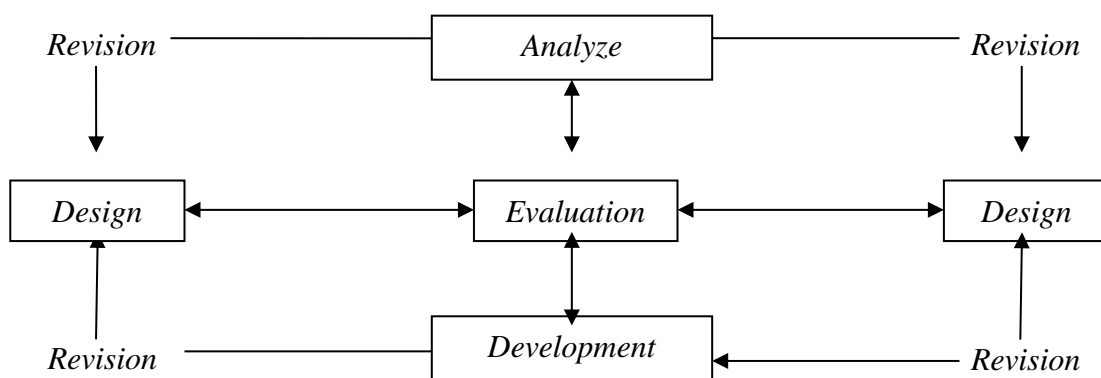
Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah menggunakan dua tahap. Pertama, metode yang digunakan untuk merekonstruksi ulang kembali sejarah Pelabuhan Senapelan sebagai bandar perdagangan di Riau, melalui pendekatan kualitatif dan deskriptif analitis. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan yaitu (1) Pengumpulan bukti melalui wawancara dengan narasumber. (2) Pengumpulan bukti sumber sejarah dari arsip, buku dan dokumen terkait, dengan tujuan untuk mencari keakuratan dan kebenaran dari peristiwa sejarah. (3) Menyelaraskan bukti penelitian mengacu penelitian sebelumnya, sebagai kegiatan ilmiah yang ditempuh melalui serangkaian proses yang panjang yang diawali dengan adanya minat untuk mengkaji secara mendalam terhadap fenomena tertentu (Bungin, 2001). Penelitian ini juga mengacu kepada Garranghan (1957), langkah-langkah metode sejarah yang digunakan dalam penelitian ini melalui 4 tahapan, yaitu :

1. Heuristik, yaitu meliputi tahapan penelitian pengumpulan data-data sejarah yang di temukan di lapangan. Baik itu data berupa dokumentasi, arsip, dan wawancara.
2. Verifikasi, yaitu pengecekan kembali terhadap data temuan tersebut, diikuti dengan kegiatan analisis untuk menentukan keakuratan data.
3. Kritik, yaitu tindakan penulis untuk mengkritisi temuan yang didapat. Tahap kritik menggunakan proses triangulasi.
4. Interpretasi yaitu rangkaian kegiatan berupa menyajikan kembali hasil sumber maupun data yang telah dikritisi dan diverifikasi. Pada tahapan interpretasi akan berlaku proses

menghubungkan, membanding, dan penganalisisan fakta sehingga terbangunlah sebuah rangkaian penulisan.

5. Historiografi, yaitu tahapan terakhir dari seorang penulis untuk menuliskan hasil temuan dari fakta di lapangan tersebut, menjadi sebuah cerita sejarah.

Sementara itu, dalam tahap penelitian kedua, tujuannya untuk memperkenalkan kembali eksistensi situs sejarah lokal “Pelabuhan Senapelan” kepada siswa, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (Molenda, 2003). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE seperti pada Gambar 1 dan Tabel 1.



Gambar 1. Langkah pengembangan media pembelajaran model ADDIE

Tabel 1. Rincian tahap pengembangan ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Analysis	Pra perancangan, yaitu peneliti akan memikirkan produk berupa metode, model, dan bahan ajar yang akan digunakan dan dikembangkan. Metode yang digunakan adalah Karyawisata sejarah dan Model yang digunakan adalah Discovery learning, serta bahan ajar adalah buku, didukung dengan media digital map atau peta digital. Pada pengidentifikasian dan pemilihan produk tersebut, telah disesuaikan dengan sasaran peserta didik yang dituju, yakni siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru, identifikasi materi dan isi pembelajaran, tujuan belajar, identifikasi yang berasal dari lingkungan belajar, dan strategi yang digunakan dalam penyampaian yang dilakukan di dalam pembelajaran.
Design	Merancang dahulu konsep produk yang dipilih, dan tata cara penggunaannya hingga berjalan optimal. Dimulai dari merancang perangkat pengembangan produk baru, dengan menuliskan masing-masing berdasarkan unit pembelajaran secara rinci.

Tahap Pengembangan	Aktivitas
	<p>Produk yang dirancang sebagai pendukung dari penelitian ini adalah peta digital yang menampilkan desain grafis dari penampakan alam Pelabuhan Senapelan meliputi kondisi geografis hingga perekonomian dari Pelabuhan Senapelan tersebut, dimulai dari abad ke-15, masa berdirinya Kesultanan Siak Sri Indrapura hingga menuju kejayaan, masa pemerintah kolonial Belanda, masa pendudukan Jepang, hingga menuju masa sampai terbentuknya Pekanbaru yang berkembang pesat dimasa sekarang.</p>
Development	<p>Mengembangkan perangkat dari produk yang digunakan, meliputi bahan, materi, dan alat yang sangat diperlukan dalam sebuah tahap pengembangan penelitian. Berbasis kepada hasil rancangan sebuah produk yang nantinya dihasilkan dari penelitian ini sebagai sarana pendukung pembelajaran karya wisata sejarah (deta digital), disesuaikan dengan struktur model PBL, tentu saja didahului terlebih dahulu dengan membuat instrumen untuk mengukur kinerja yang dimiliki dari produk tersebut.</p>
Implementation	<p>Memulai untuk menggunakan produk baru tersebut setelah di lalui dengan melalui tahap revisi yang berkelanjutan di dalam pembelajaran ataupun di lingkungan nyata tersebut. Peneliti akan kembali melihat sinkronisasi antara desain produk, model, dan metode yang digunakan dengan tujuan-tujuan penelitian pengembangan tersebut dilakukan. Dalam tahap ini diikutsertakan juga bersama interaksi yang terjadi antara para peserta didik di dalam sebuah diskusi dalam konteks PBL setelah melakukan karya wisata sejarah. Tujuannya adalah untuk melihat naik atau tidaknya tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap sejarah dari situs sejarah Pelabuhan Senepelan yang dilihat melalui umpan balik yang diberikan oleh guru kepada siswa ketika di kelas. Ini adalah tahapan yang harus diawali untuk mengawali proses evaluasi.</p>
Evaluation	<p>Melihat secara keseluruhan minat dan motivasi siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru terhadap pembelajaran sejarah, terkhusus sejarah lokal, setelah menggunakan metode pembelajaran karya wisata sejarah berbasis media peta digital, yaitu mengalami kenaikan atau tidak dari sebelumnya saat sebelum menggunakan metode pembelajaran sejarah dengan karya wisata sejarah berbasis media pembelajaran berupa peta digital. Dengan demikian, di tahap akhir ini peneliti dapat menyimpulkan secara kritis, tingkat keberhasilan yang didapatkan setelah menggunakan metode karya wisata sejarah berbasis digital map atau peta digital, telah mampu mencapai tujuan pembelajaran berjalan optimal sesuai dengan materi ajar dan KD yang diajarkan atau tidak. Apabila ternyata hasil evaluasi telah tepat dan berhasil, maka ini membuktikan bahwa penelitian telah mencapai sasaran, sehingga dengan demikian prestasi belajar siswa menjadi lebih baik dari semula.</p>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Pelabuhan Senapelan

Sejarah Pelabuhan Senapelan terkait dengan awal lahirnya Kota Pekanbaru. Secara geografis, Riau dikelilingi oleh empat sungai besar, yaitu Sungai Siak, Sungai Kampar, Sungai Indragiri, dan Sungai Rokan. Itulah alasannya, nama Riau diambil dari kata Riu yang artinya sungai. Sementara itu, keberadaan secara historis Senapelan merupakan sebuah desa nelayan kecil yang terletak di pinggir Sungai Siak dengan mayoritas pekerjaan masyarakatnya adalah sebagai nelayan.

Menurut Suwardi, dkk (2006) Senapelan pada mulanya merupakan daerah yang dihuni oleh kaum suku bernama Senapelan yang bermukim di wilayah Senapelan hingga ke wilayah Bencah Kelubi atau Kuala Tapung, dengan dipimpin oleh seorang Bathin. Suku tersebut hidup dan tinggal dengan memanfaatkan sungai Siak sebagai jalur transportasi utama. Basri (1985) mengungkapkan bahwa dengan kondisi dari geografis tersebut, maka Sungai Siak saat itu menjadi transportasi yang paling virtual dan strategis, dalam menghubungkan antara satu daerah dengan daerah lainnya yang ada di Riau.

Berdasarkan wawancara bersama salah satu masyarakat setempat, yaitu Bapak Arifin, didapatkan informasi bahwa dahulunya di masa sebelum berdirinya Kesultanan Siak Sri Indrapura, tepatnya di masa Hindu dan Budha Sungai Siak tidak hanya berperan sebagai jalur transportasi, namun juga sekaligus sebagai wahana yang mempersatukan antara mobilitas ekonomi maupun spasial di Riau. Terutama, diantaranya berperan penting dalam perihal memajukan pertumbuhan ekonomi masyarakat setempat, serta area pusat dari bandar perdagangan. Peran pelabuhan sangat diperlukan demi memajukan kualitas hidup masyarakat, agar interaksi perdagangan berjalan lancar. Hal ini juga mengingat dari kondisi Riau saat itu, yang selalu ramai oleh para pedagang asing (Cina, Arab, Persia, Gujarat, dan Eropa) yang datang untuk berdagang.

Wells (1977) mengemukakan, bawa munculnya Pelabuhan Senapelan, diawali dari adanya dua jalur masuk dari penduduk yang berasal dari daerah lain, dimulai abad ke-15, dan berkembang pada abad ke-19. Berdasarkan catatan sejarah Portugis, yang dikutip oleh Whyte (1983), faktor lain yang menyebabkan para pedagang dari jazirah Arab, Cina, Gujarat, dan Eropa datang menunjuk ke wilayah pesisir Sumatera dikarenakan runtuhnya bandar dagang Malaka pada tanggal 15 Agustus 1511 di tangan Portugis. Setelah peristiwa tersebut, Pelabuhan Senapelan menjadi ramai dan mengalami kemajuan yang pesat. Melihat kondisi pelabuhan Senapelan yang semakin ramai, maka Sultan Muhammad Ali mendirikan Pekan (Pasar) yang baru, didirikan pada hari Selasa tanggal 21 Rajab tahun 1204 H, atau 23 Juni 1784 M (Suwardi, dkk, 2006).

Kondisi Pekan yang semakin terlihat ramai, lambat laun mulai membawa peradaban baru bagi masyarakat yang tidak lagi tergantung kepada transportasi sungai, namun tergantikan dengan dibangunnya jalan raya di tahun 1919-1928 dan jembatan dari Pekanbaru menuju ke Bangkinang dan Sumatera Barat, sehingga membuat Pelabuhan tidak ramai lagi. Namun, ditahun 1942, bertepatan di

awal Perang Dunia ke-II, ketika masa pendudukan Jepang, Pelabuhan Senapelan diaktifkan kembali. (Yusuf, dkk, 2004).

Tahun 70-an hingga awal tahun 80an, Pelabuhan Senapelan semakin ramai dan mengalami pertumbuhan ekonomi yang pesat, dibuktikan dengan berdirinya PT. Caltex Indonesia, sebagai perusahaan minyak terbesar di dunia. Inilah yang kemudian menyebabkan masyarakat dari Riau, seperti dari Pulau Jawa, Sumatera Barat, dan Sumatera Utara datang ke Pekanbaru untuk mengadu nasib, sehingga mengakibatkan pelonjakan jumlah penduduk di Pekanbaru. Inilah sejarah yang kemudian menyebabkan kota Pekanbaru telah bertransformasi menjadi kota yang besar dan maju sampai sekarang (Suwardi, dkk, 2006).

Implementasi Peta Digital

Pemanfaatan peta digital sebagai sarana pembelajaran memberikan dampak positif yang luar biasa, yang menjadi hasil cipta inovasi di abad ke-21. Pemanfaatan peta digital sebagai sarana pendidikan bermanfaat untuk menjadikan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi, terutama di dalam pada mata pelajaran sejarah. Melalui inovasi penggunaan peta digital yang bisa diakses siswa melalui *smartphone*, pembelajaran sejarah untuk mengenalkan kembali keberadaan situs sejarah Pelabuhan Senapelan jadi lebih mudah, praktis, dan menyenangkan.

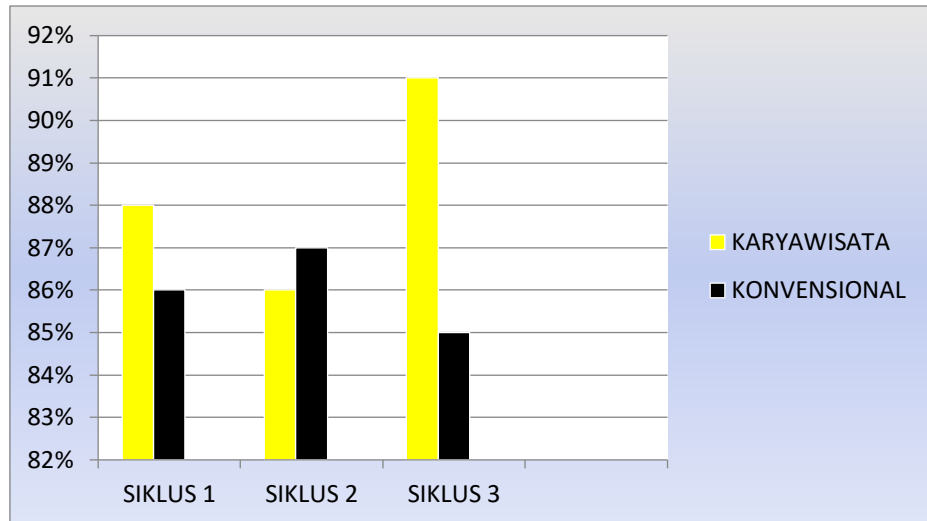
Penggunaan peta digital dapat membantu siswa melihat gambaran permukaan bumi di dalam satu bidang datar, dengan tujuan membantu mengeksplanasi dan mengeksplorasi segala macam peristiwa yang terjadi dimulai dari jalur perdagangan, migrasi, peperangan, dan lainnya, dengan ditampilkan secara digital (Garvey dan Krug, 2015). Manfaat peta digital adalah mendorong rasa ingin tahun siswa melalui indera penglihatannya, sehingga melalui kemampuan kognitif dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi hal-hal yang berharga dari sebuah cerita sejarah. Peta digital dibuat menggunakan sistem kerja teknologi bernama GIS (*Geographical Information System*), yaitu sistem informasi berbasis komputer berbasis analisis statistik dan *query* dengan menggunakan visualisasi serta analisis geografi, sehingga bermanfaat untuk menyimpan informasi geografis, sehingga data yang tersimpan bisa langsung terkoneksi cepat (Ismail, dkk, 2006).

Pelaksanaan Metode Karya Wisata Sejarah

Sesuai dengan tujuan penelitian sebelumnya, diperoleh hasil penelitian yang berisikan perbandingan tingkat kesadaran sejarah siswa dan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Pekanbaru terhadap pembelajaran sejarah lokal tentang Eksistensi Pelabuhan Senapelan sebagai titik awal lahirnya Kota Pekanbaru, baik saat masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, hingga menggunakan metode pembelajaran metode karya wisata sejarah berbasis peta digital.

Ada dua kesimpulan yang didapatkan. Pertama, motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal meningkat. Pembelajaran juga berjalan lancar. Kedua, nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas yang menerapkan metode karya wisata berbasis peta digital yaitu 93,20 %, sedangkan kelas yang masih dengan metode konvensional 83,63%. Sehingga, metode karyawisata

sejarah sangat efektif diterapkan pada pembelajaran Sejarah lokal di SMA Negeri 1 Pekanbaru. Hasil respon peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal Pelabuhan Senapelan melalui metode karya wisata sejarah berbasis peta digital dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Siklus Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru terhadap pembelajaran Sejarah Lokal Eksistensi Pelabuhan Senapelan

Dari grafik siklus motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru tersebut, dapat dibaca dengan jelas, bahwa pada siklus pertama, respon siswa terhadap metode karyawisata sejarah sebagai langkah awal dalam mengenal situs sejarah lokal Pelabuhan Senapelan mencapai 88%, dibandingkan melalui hanya dengan metode konvensional sebesar 86%, ini menunjukkan, bahwa motivasi belajar siswa dengan melalui metode karyawisata sejarah berkriteria baik. Lalu, hasil respon pada siklus kedua terhadap pembelajaran melalui karyawisata sejarah menurun 86%, dan konvensional mengalami kenaikan 87%.

Pada siklus ketiga, respon motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal “Eksistensi Pelabuhan Senapelan” dengan metode karyawisata sejarah mengalami peningkatan sebesar 91%, karena telah dipadukan dengan media berbasis digital map atau peta digital, dan yang memilih konvensional menurun 86%. Sehingga, kriteria siswa menjadi terlihat sangat baik. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan jika dari hasil respon motivasi belajar siswa dari siklus pertama hingga siklus ketiga, mengalami angka peningkatan, dengan bukti pencapaian indikator yang diperoleh peneliti sebesar >80%, sehingga sangat efektif untuk diterapkan.

SIMPULAN

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran sejarah lokal melalui metode karyawisata sejarah berbasis digital map atau peta digital untuk mengenalkan kembali eksistensi sejarah dari Pelabuhan Senapelan, sebagai titik awal lahirnya kota Pekanbaru, adalah pilihan yang

sangat tepat, dan diharapkan dapat membangkitkan kembali minat belajar pada diri siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru agar lebih cinta dengan sejarah, terutama sejarah lokal.

DAFTAR RUJUKAN

Buku dan Jurnal

- Adam, S. S. (2016). The Effectiveness of Using Field Trip Technique to The Writing Skill for The Senior High Students. *EDUKASI*, 14(1).
- Anggraeni, A. R. (2019). *Keragaman Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Sejarah Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Basri, H. (1985). *Menegakkan Bendera Merah Putih di Daerah Riau*. Pekanbaru: Yayasan Penerbit Masyarakat Sejarawan Indonesia Daerah Tingkat I Riau
- Behrendt, M., & Franklin, T. (2014). A review of research on school field trips and their value in education. *International Journal of Environmental and Science Education*, 9(3), 235-245.
- Burhan, B. (2001). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Daliman, D. (1988). *Peranan Pendidikan Sejarah dalam Proses Sosialisasi Sikap Nasionalisme*. Yogyakarta : Puslit IKIP Yogyakarta
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Garraghan, J. (1957). *A Guide to Historical Method*. New York: Fordham University Press.
- Garvey, B., & Krug, M. (2015). *Model-model pembelajaran sejarah di sekolah menengah*. Yogyakarta: Ombak.
- Gottschalk, Louis. 1975. *Mengerti Sejarah, Terjemahan Nugroho Notosusanto*. Jakarta: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia
- Ismail, N. Z. I., Herman, N. S., Sahib, S., Devaraju, A., Hassan, A., & Muslim, Z. (2006). Prototype of GIS Based Location Information Enquiry System.
- Kasmadi, H. (1996). *Model-Model Dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kramadibrata, S. 2002. *Perencanaan Pelabuhan*. Bandung: Penerbit ITB.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 42(5), 34-37.
- Myers, B., & Jones, L. (2004). Effective use of field trips in educational programming: A three stage approach. *EDIS*, 2004(8).
- Nawi, N. F., & Azmi, A. F. (2016). An assessment of the effectiveness of field trips as a teaching and learning strategy: A case study of field trip to the parliament. *Journal of Academia*, 4(1), 1-11.
- Ngalimun, N. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presiondo.
- Noel, A. M., & Colopy, M. A. (2006). Making history field trips meaningful: Teachers' and site educators' perspectives on teaching materials. *Theory & Research in Social Education*, 34(4), 553-568.

- Oemar, K. 1992. Perjuangan Pemuda Selatpanjang dalam Mempertahankan Kemerdekaan di Selatpanjang dari tahun 1945 sampai tahun 1950.
- Salam, R. (2017). Efektifitas Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Melalui Metode Karyawisata Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(1), 105-111.
- Sudaryadi, S. (2007). *Dampak Pembangunan Jalur Jalan Lintas Selatan Terhadap Output Sektor Produksi Dan Pendapatan Rumah Tangga Jawa Tengah (Simulasi SNSE Jawa Tengah 2004)* (Doctoral dissertation, Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro).
- Suwardi, M.S., Ghalib, W., Isjoni, Zulkarnain. (2006). *Dari Kebatinan Senapelan ke Bandaraya Pekanbaru, Menelisik Jejak Sejarah Kota Pekanbaru 1784-2005*. Pekanbaru: Alaf Riau
- Utari, U., & Zafri, Z. (2020). Pelaksanaan Metode Karyawisata pada Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Kronologi*, 2(1), 33-39.
- Wells, J. K. (1977). *The British West Sumatran presidency 1760-1785*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Whyte, R. O., K. S., Shandu, Wheatley, P. (1983). The ecological setting. In K. S Shandu, Wheatley, P. (ed). *Melaka the transformation of a Malay capital c. 1400-1980*. Vol. 1 (pp. 70-97). Kuala Lumpur: Oxford University Press.
- Yusuf, A., dkk. (2004). *Sejarah Perjuangan Rakyat Riau Tahun 1942-2002 Buku I*. Pekanbaru: Badan Kesejahteraan Sosial Provinsi Riau.

Narasumber

Bapak Arifin, masyarakat desa Senapelan, wawancara pada 15 Januari 2019.



JURNAL

Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS (STUDI KASUS DI SMA N 1 DAN SMA N 8 PONTIANAK)

Andang Firmansyah

andang.firmansyah@fkip.untan.ac.id

Universitas Tanjungpura, Indonesia.

Abstract: History learning should prioritize local wisdom values that grow in their respective communities. This is, so that future generations do not lose their identity and pride in their region. In learning local history, the next generation must know and understand what happened in the past in their society. This causes future generations to learn from their predecessors and be able to take local wisdom values. Therefore, local history material in history learning in senior high schools is vital. This study aimed to determine the use of local historical sources, teacher preparation in learning, the delivery process, and students' understanding of history learning. The form of this research is qualitative with a research strategy using case studies. The results showed that SMA N 1 Pontianak was better at utilizing local historical sources. This is because the quality of teachers and supporting facilities are of high quality. The SMA N 1 learning implementation plan at the design stage has also included local history materials. Then the delivery process in both schools shows that the teachers are good enough and creative and adjust to each school's conditions. Then the understanding of students in both schools to learn local history is good enough. This is due to students' interest in these materials.

Keywords: historical learning, local history, senior high school



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:
Received 28 January 2021
Revised 26 March 2021
Accepted 27 March 2021
Published 16 June 2021
Available online 16 June 2021

©2021. Andang Firmansyah. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Indonesia pada tahun 2019 mencatat memiliki jumlah 16.056 pulau (Statistik, 2019). Data tersebut menunjukkan bahwa kekayaan bangsa Indonesia sangat luar biasa. Pulau-pulau tersebut ada sudah didiami penduduk dan ada belum dihuni oleh penduduk. Penduduk tersebut bermigrasi dari satu tempat ke tempat yang lain dalam hal ini dari satu pulau ke pulau yang lain. Oleh sebab itu masing-masing penduduk yang tinggal disuatu pulau memiliki perjalanannya sendiri-sendiri.

Letak pulau-pulau yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia tersebut berada di iklim tropis dan berada di jalur cincin api di mana terdapat pegunungan aktif yang dapat menyuburkan tanah. Tanah yang subur menjadikan berbagai jenis tanaman mampu tumbuh dengan baik seperti tanaman

rempah-rempah yang laku dipasaran Eropa. Masing-masing pulau tersebut memiliki komoditas hasil bumi, oleh sebab itu perdagangan sudah berlangsung sejak jaman Hindu-Buddha sampai sekarang. Lautan dipandang bukan sebagai penghalang akan tetapi sebagai penghubung pulau-pulau tersebut.

Komoditas berharga dari hasil perkebunan tersebut adalah rempah-rempah. Rempah-rempah merupakan faktor penarik bangsa Eropa untuk datang ke Indonesia. Setelah ditutupnya Konstantinopel oleh Umat Islam di Turki, bangsa-bangsa Eropa mulai mencari jalan baru dan melakukan penjelajahan samudra. Bangsa-bangsa yang memulai penjelajahan samudra antara lain Portugis, Spanyol, Inggris, Perancis, dan Belanda. Dari penjelajahan tersebut mereka kadang kala sering berebut daerah kekuasaan seperti yang terjadi antara Portugis dan Spanyol di Filipina. Sedangkan Belanda sudah nyaman dengan mempertahankan Indonesia sebagai daerah jajahannya.

Ekspansi bangsa Eropa sejak akhir abad ke-15 memunculkan Belanda beserta VOC-nya sebagai pemegang monopoli serta hegemoni politik di kawasan Indonesia (Kartodirdjo, 2014). Mengingat koloni yang dibawa Belanda ke Indonesia tidak terlalu banyak, maka Belanda menjalankan politik pecah belah atau lebih dikenal dengan politik *divide it impera*. Dengan menjalankan politik tersebut Belanda bisa menguasai dan memonopoli rempah-rempah di seluruh kepulauan Indonesia. Bahkan Belanda juga memesan kapal dari bangsa Indonesia yaitu berasal dari Lasem untuk memperbanyak armadanya. Lasem dikenal sebagai tempat galangan kapal dan pembuatan kapal terbaik di Indonesia.

Monopoli rempah-rempah oleh Belanda dalam hal ini VOC memunculkan banyak kesengsaraan rakyat Indonesia. Harga rempah-rempah sengaja dibuat melambung dan dibuat langka keberadaannya di pasaran. Jika berlebihan maka VOC akan membakar perkebunan rempah-rempah tersebut. Dengan kata lain aktifitas berdagangan masyarakat pribumi yang tadinya hilir mudik di lautan, praktis menjadi terhenti dan eksistensinya telah digantikan oleh kapal-kapal Belanda. Oleh sebab itu, bangsa Indonesia menjadi bangsa yang memunggungi lautan atau menjadikan laut sebagai penghalang bukan sebagai jalan penghubung.

Penjajahan Belanda di seluruh wilayah Indonesia mengakibatkan penderitaan rakyat yang berkepanjangan. Penderitaan ini memunculkan banyak perlawanan yang ada di berbagai daerah. Hampir semua pulau-pulau yang dikuasai Belanda mengangkat senjata melawan untuk mendapatkan keadilan. Banyak pemimpin kerajaan dan pemimpin agama yang berjuang melawan penjajahan kolonial Belanda. Setiap daerah memiliki tokoh pahlawan panutan masing-masing misalnya Sultan Hasanuddin dari Makasar, Gusti Ngurah Rai dari Bali, Pangeran Antasari dan Cilik Riwut dari Kalimantan, Cut Nyak Dien dari Aceh, Tuanku Imam Bonjol dari Sumatra, Pangeran Diponegoro dari Jawa, dan masih banyak lagi. Belum lagi ditambah pahlawan pada masa revolusi fisik pasca kemerdekaan Republik Indonesia.

Pahlawan-pahlawan yang bermunculan melawan penjajahan kolonial Belanda di berbagai daerah tadi tidak semua dapat tercakup di dalam Sejarah Nasional Indonesia. Hal tersebut berdampak pada materi sejarah di dalam pelajaran sejarah hanya ditulis untuk sejarah orang-orang

besar. Sedangkan, sejarah orang-orang kecil cenderung tidak ditulis atau bahkan diabaikan karena eksistensinya tidak begitu berpengaruh pada Indonesia. Oleh sebab itu, banyak generasi penerus bangsa yang tidak mengenal pahlawannya sendiri.

Kondisi yang demikian mulai menjadi keprihatinan sejarawan dan pendidik sejarah. Sejarah lokal dalam konteks pembelajaran di sekolah seharusnya tidak dibatasi dari segi administrasi keruangan. Sejarah lokal menjadi tersisihkan karena pelajaran sejarah cenderung kepada Jawasentris bukan kepada Indonesiasentris. Padahal dalam kurikulum 2013 dikatakan bahwa kurikulum tersebut bersifat fleksibel artinya materi dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik di sekolah termasuk salah satunya memasukkan materi sejarah lokal dalam pelajaran sejarah. Hal itu juga sesuai dengan tujuan penerapan sejarah dalam pembelajaran sejarah di sekolah adalah peserta didik lebih mengenal kondisi lingkungan dan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai daerahnya, serta peserta didik menjadi akrab dengan lingkungannya, dan peserta didik makin kreatif, inovatif, patriotik, dan cinta tanah air (Widja, 1989).

Banyak orang, baik sebagai individu maupun kelompok tidak memiliki sejarah atau tidak berhak memiliki sejarah, walaupun mereka semua memiliki masa lalu. Hal tersebut memunculkan istilah rakyat tanpa sejarah, sejarah tanpa rakyat, perempuan tanpa sejarah, atau sejarah tanpa perempuan (Purwanto, 2006). Keberhasilan Serangan Umum 1 Maret 1949 di Yogyakarta dipandang sebagai keberhasilan Soeharto dalam mengalahkan Belanda selama enam jam, bukan sebagai keberhasilan rakyat Indonesia untuk menunjukkan kepada dunia Internasional bahwa Republik Indonesia masih ada.

Perubahan mendasar dari penelitian sejarah Indonesia adalah setelah terjadinya peristiwa proklamasi kemerdekaan. Hal ini dilakukan dengan cara membalikkan posisi pelaku sejarah, dari yang semula pemberontak menjadi pahlawan. Model historiografi Indonesia pada tahun 1957 bergeser dari Belandasentris menjadi Indonesiasentris. Menurut Indra Pililang label pemberontak seperti Pangeran Diponegoro, Pangeran Antasari, Pangeran Hasanuddin, Patimura, Tuanku Imam Bonjol, dan sebagainya berubah menjadi pahlawan dalam historiografi Indonesia. Akan tetapi sayangnya hal tersebut telah terjadi dekolonisasi sejarah menjadi bersifat regionalisasi yang banyak membahas tentang Jawa (Jawasentris) (Subekti, 2012).

Padahal generasi sekarang ini untuk mengenal identitas dan negaranya, tidak cukup hanya dengan hidup di suatu daerah. Mereka perlu mengetahui latar identitas, terutama dalam upaya penciptaan identitas nasional yang melibatkan daerah itu di masa lalu (Hamid, 2014). Di zaman globalisasi seperti sekarang ini, pemahaman terhadap identitas masa lalu menjadi hal penting. Mengingat banyaknya bangsa-bangsa dari berbagai negara bisa keluar masuk dengan akses yang mudah.

Lebih lanjut menurut Saksono (dalam Suparlan, 2016) gesernya tujuan pendidikan nasional dari tingkat dasar sampai tingkat tinggi dimana bukan lagi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, akan tetapi lebih kepada menghasilkan lulusan *scientia* adalah diakibatkan oleh adanya globalisasi. Pendidikan yang lebih mengutamakan penguasaan *scientia* dinilai memposisikan siswa kepada hasil

yang sifatnya pragmatis serta materialis. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya bekal yang didapat siswa seperti semangat kebangsaan, semangat keadilan sosial, dan sifat-sifat kemanusiaan, serta moral dan luhur sebagai warga negara.

Masalah ini menjadi salah satu tanggung jawab yang harus dipikul oleh pembelajaran sejarah. Sasaran umum pembelajaran sejarah antara lain adalah mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, mengajarkan toleransi, dan memperkuat nasionalisme (Kochhar, 2008). Sasaran khusus pembelajaran sejarah tersebut adalah menumbuhkan semangat dalam diri para peserta didik untuk terus menerus menghidupkan prinsip-prinsip keadilan dan kemanusiaan sebagai pilar kehidupan bangsa. Sejarah menjadi jalan untuk menanamkan semangat patriotisme akan kejayaan di masa lampau dan masa sekarang.

Oleh sebab itu Sartono Kartodirdjo (Kartodirdjo, 2014) mengungkapkan bahwa siapa yang mengontrol masa lampau, akan menguasai masa depan. Lebih lanjut dikatakan bahwa sebagai penjaga atau juru kunci masa lampau, sejarawan mempunyai tanggung jawab yang besar. Karena itulah, sejarawan wajib mempertahankan integritas dan integritas pribadinya. Sejarawan dituntut untuk dapat menyajikan hasil kajian ilmiahnya yang bersifat netral dan mengurangi unsur subjektivitas. Tentu saja hal ini bukan hal mudah, mengingat subjektivitas dalam sejarah tidak dapat dihilangkan begitu saja (Kuntowijoyo, 2003).

Pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi di sekolah dirasakan kering dan membosankan karena masih berkuat pada pendekatan *chronicle* dan cenderung menuntut peserta didik agar menghafal suatu peristiwa. Peserta didik dipaksa untuk banyak membaca buku-buku sejarah agar dapat mengetahui materi yang diajarkan oleh gurunya. Selama ini peserta didik cenderung tidak dibiasakan untuk mengartikan suatu peristiwa guna memahami dinamika suatu perubahan. Oleh sebab itu tidak jarang dalam mengajar, guru-guru menjadi sangat kaku dan cenderung mengandalkan buku teks.

Kekurangan dalam pembelajaran sejarah ini menjadi bertambah manakala guru sejarah tidak kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Peserta didik hanya dijadikan objek penerima dan masih kurang diberdayakan. Baru sedikit guru sejarah yang mampu membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran itupun hanya pada Kompetensi Dasar atau materi pokok tertentu saja. Tidak semua materi pokok dipelajari dengan penerapan model. Sehingga dapat dikatakan sebagian besar guru mendominasi (Purnamasari & Wasino, 2011).

SMA N 1 Pontianak yang merupakan sekolah terbaik di Kalimantan Barat memiliki fasilitas pendukung pembelajaran, Guru yang berkualitas, dan sumber belajar yang baik. Berbeda dengan SMA N 8 Pontianak yang terletak di perbatasan Kota Pontianak dimana fasilitas dan infrastruktur pendukung, serta Guru belum sebaik di SMA N 1 tadi. Hal tersebut termasuk dalam pembelajaran sejarah lokal di kedua sekolah tersebut. Atas dasar tersebut maka penelitian ini mengambil judul mengenai analisis pembelajaran sejarah lokal pada sekolah menengah atas (studi kasus di SMA N 1 Pontianak dan SMA N 8 Pontianak). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan sumber-sumber sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah, mengetahui persiapan guru dalam

menyusun materi pembelajaran sejarah, mengetahui proses penyampaian materi oleh guru pada saat proses pembelajaran terutama berkaitan dengan pembelajaran sejarah lokal, dan terakhir adalah untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi-materi tersebut.

METODE

Bentuk penelitian ini adalah kualitatif dengan strategi penelitian menggunakan studi kasus. Studi kasus adalah inkuiri empiris yang menyelidiki fenomena dalam konteks kehidupan nyata. Penggunaan strategi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap fenomena besar melalui kasus spesifik dan lebih berfokus pada aspek tertentu. Pemilihan sekolah SMA N 1 Pontianak karena sekolah ini memiliki fasilitas dan kualitas pembelajaran terbaik di Kota Pontianak, serta sekolah ini memiliki guru dan sumber belajar yang berkualitas. Sedangkan SMA N 8 Pontianak terletak di perbatasan Kota Pontianak. Metode pelaksanaan penelitian dilakukan dengan cara melakukan observasi pada saat proses pembelajaran dan wawancara langsung kepada empat orang guru pada kedua sekolah. Wawancara dilakukan dengan objek wawancara Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta didik di SMA N 1 Pontianak dan SMA N 8 Pontianak. Wawancara mendalam (*indepth interviewing*) adalah tanya jawab yang terbuka agar dapat diperoleh data mengenai apa yang dimaksud oleh partisipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Sumber Sejarah Lokal

Posisi materi sejarah lokal menjadi dasar bagi pembentukan jati diri pribadi, budaya, dan sosial peserta didik. Hal itu disebabkan karena setiap peserta didik tumbuh di lingkungan dengan sejarah dan perspektif yang berbeda dengan yang lainnya (Wineburg, 2000). Dalam posisi ini sejarah lokal akan memegang posisi utama karena ia berkenaan dengan lingkungan terdekat dan budaya peserta didik.

Pemanfaatan sumber sejarah dalam menunjang proses pembelajaran di SMA N 1 Pontianak bahkan sering melakukan perjalanan sejarah seperti ke Kota seribu sebagai bukti peninggalan zaman Belanda, serta ke Makam Juang Mandor di Mempawah untuk melihat bukti bahwa masyarakat di Kalimantan Barat pernah terjadi peristiwa yang kejam pada masa penjajahan Jepang, hingga ke pemakaman Opu Daeng Manambon (Raja Islam di Keraton Mempawah). Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu menganalisis sifat pendidikan Jepang dan respon bangsa Indonesia serta menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia. Untuk pemanfaatan Museum Kalimantan Barat, peserta didik secara mandiri pergi ke Museum melihat bagaimana perkembangan teknologi dan mempelajari sejarah teknologi yang telah ada sejak zaman prasejarah. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Supriatna (2007) yang mengatakan bahwa pembelajaran sejarah bisa difokuskan pada perubahan masyarakat bawah yang selama ini menjadi korban kekuasaan penjajahan dan imperialisme dalam berbagai bentuk.

Kemudian guru menyampaikan bahwa telah mengajak peserta didik mengunjungi situs-situs sejarah lokal, seperti di Museum Kalimantan Barat, Keraton Kadriah, dan Makam Juang Mandor. Hal ini menunjukkan bahwa SMA Negeri 1 Pontianak telah melaksanakan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kurikulum. Dalam kurikulum 2013 juga dijelaskan bahwa kurikulum bersifat fleksibel dan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan termasuk juga dalam mengakomodir sejarah lokal. Adanya pembelajaran sejarah yang mengajarkan daerahnya masing-masing ini dapat memperkuat pemahaman tentang sekitar tempat tinggalnya dan peserta didik dapat menggunakan ketrampilan dan ilmu yang didapatkan untuk memecahkan permasalahan di sekitarnya (Kochhar, 2008; Widja, 1989).

Beda halnya di SMA N 8 Pontianak, terkendala jarak kurang lebih 7,5 kilometer dari sekolah membuat peserta didik tidak dapat mengakses museum. Namun hal ini diakui oleh Guru sejarah SMA N 8 Pontianak bahwa museum tentunya sangat bermanfaat sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Meski peserta didik bersemangat untuk melakukan perjalanan ke museum dan dirasa aktif jika belajar di luar ruangan, namun butuh pertimbangan lagi mengingat kekhawatiran ketidakefektifan dalam melakukan proses pembelajaran sehingga Guru lebih cenderung untuk melakukan pembelajaran di dalam ruangan (kelas).

Persiapan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran

Penyusunan rencana pembelajaran yang dilakukan di SMA N 1 Pontianak yakni guru diarahkan untuk membuat modul, meskipun saat ini beberapa Guru sejarah masih belum menyelesaikannya namun dalam perencanaannya tetap sesuai dengan tahap pembelajaran dan dicantumkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Beda halnya dengan SMA N 8 Pontianak, dalam pembuatan perangkat pembelajaran menemukan sedikit kesulitan, perubahan kurikulum yang terus direvisi harus membuat guru juga merevisi beberapa perencanaan yang telah dibuat. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 103 tahun 2014.

Perubahan pendekatan materi Sejarah Nasional Indonesia yang sebagai pusat dalam pembelajaran sejarah seperti yang dikritik oleh pandangan *postmodernism* yaitu di dalam Kurikulum KTSP dimana menggunakan sejarah nasional dalam konteks lokal khususnya mengenai sejarah kelompok-kelompok masyarakat Indonesia yang lebih fokus kepada masalah sosial budaya setempat dapat membuat pelajaran sejarah lebih bermakna (*meaningful*) untuk siswa karena sesuai dengan karakter kelokalan masing-masing (Supriatna, 2007).

Guru SMA N 1 Pontianak menyatakan setiap guru mempunyai cara mengajarnya sendiri. Namun berdasarkan pantauan peneliti, cara mengajar Guru sudah cukup maju dan telah meninggalkan metode konvensional berupa ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*). Terlihat ia juga mengajar dengan meningkatkan kreatifitas peserta didik melalui cara presentasi peserta didik yang dibagi dalam beberapa kelompok. Kembali pada materi pembelajaran sejarah, lebih lanjut guru membenarkan sesuai dengan aturan yang tertera dalam perangkat pembelajaran dari pusat, materi pembelajaran memang lebih banyak membahas materi

yang bersifat nasional (Jawa Sentris) dan tidak ada yang berkaitan dengan sejarah lokal, terutama pada wilayah regional Kalimantan Barat.

Maka dari itu, ia menyiasatinya dengan menyampaikan materi sejarah lokal kepada peserta didik dengan cara menyisipkan (*eksplisit*) dengan pemberian contoh pada setiap materi yang sedang diajarkan. Untuk memperkaya materi guru-guru juga memaksimalkan seminar-seminar tentang kesejarahan lokal maupun Musyarawah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah. Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengenal sejarah lokal yang ada di daerahnya sendiri. Dengan demikian maka sasaran umum pembelajaran sejarah menurut Kochhar (Kochhar, 2008) untuk mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, mengajarkan toleransi, dan memperkokoh nasionalisme dapat terwujud.

Proses Penyampaian Materi

Berbagai strategi yang dilakukan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran sejarah untuk peserta didik, biasanya untuk mata pelajaran sejarah peserta didik adalah merasa bosan dengan materi yang disampaikan melalui ceramah, hingga guru pun harus berpikir keras untuk menyiasatinya. Di SMA N 8 Pontianak, penyampaian materi pembelajaran sejarah dilakukan dengan berbagai variasi, sesuai dengan jam pelajaran. Jika jam pelajaran sejarah dilakukan di pagi hari maka lima belas menit digunakan untuk membaca guna mengingat kembali materi yang minggu lalu disampaikan.

Pembelajaran sejarah lokal di SMA N 8 Pontianak juga terkendala oleh pengetahuan guru terhadap materi sejarah lokal di Kalimantan Barat. Hal ini disebabkan karena bahan ajar atau buku-buku mengenai sejarah lokal di Kalimantan Barat masih kurang. Selain itu juga murid kurang antusias terhadap pembelajaran sejarah dikarenakan jam pelajaran mata pelajaran sejarah banyak dijadwalkan pada siang hari.

Guru mata pelajaran sejarah menyatakan bahwa setiap guru mempunyai cara mengajarnya sendiri. Namun berdasarkan pengamatan peneliti, cara mengajar guru mata pelajaran sejarah sudah cukup maju dan telah meninggalkan metode konvensional berupa ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru. Terlihat ia juga mengajar dengan meningkatkan kreatifitas siswa melalui cara presentasi siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok. Hal serupa juga dilakukan di SMA N 1 Pontianak, model pembelajaran *discovery learning* divariasikan dengan permainan dianggap cukup efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran sejarah. Hal ini juga didukung oleh guru mata pelajaran yang aktif menghadiri seminar dan kajian-kajian mengenai sejarah lokal Kalimantan Barat. Sehingga materi sejarah lokal seperti peristiwa Mandor pada masa penjajahan Jepang, Keraton Pontianak dapat disampaikan dengan cukup baik.

Kemudian ditunjang dengan strategi pembelajaran *active learning* terlihat bahwa siswa lebih banyak aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran *active learning* adalah proses pembelajaran yang berbasis pada siswa (*Student Center Learning*). Strategi ini adalah strategi belajar yang berpusat pada siswa dan mengedepan prinsip *learning by*

doing. Siswa dirangsang untuk memiliki keingintahuan yang besar sehingga akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Pannen, Mustafa, & Sekarwinahyu, 2001).

Pemahaman Peserta didik

Sasaran umum pembelajaran sejarah adalah untuk mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri. Mengajarkan sejarah perlu untuk menanamkan pemahaman tentang diri sendiri. Oleh sebab itu, agar dapat mengetahui siapa diri kita, maka diperlukan adanya perspektif sejarah itu sendiri, minat dan kebiasaan yang menjadi karakteristik seseorang dalam berinteraksi di masa lalu dengan lingkungannya. Setiap individu mempunyai warisan yang khas dari yang lain, bercampur dengan tradisi ras, kebangsaan, keluarga, suku dan individu itu sendiri. Perpaduan tersebutlah yang menjadikannya seperti sekarang ini. Tidak adanya pendalaman terhadap faktor-faktor sejarah ini, maka orang tersebut dapat gagal memahami identitas dirinya sendiri (Kochhar, 2008). Oleh sebab itu guru mata pelajaran sejarah harus mampu mewujudkan hal tersebut.

Pada dasarnya mata pelajaran sejarah sangatlah menyenangkan apabila guru pandai dalam mengola kelas serta memberi suasana nyaman di dalam kelas. Proses pembelajaran tak selalu dilakukan di dalam ruangan, otak anak bahkan akan lebih aktif jika bisa melihat langsung dibanding dengan penyampaian secara lisan. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XII IPS 3 SMA N 1 Pontianak menyatakan ketertarikannya terhadap mata pelajaran sejarah. Adapun alasan ketertarikannya terhadap mata pelajaran sejarah adalah disebabkan guru memiliki kualitas dan pengetahuan tentang materi pelajaran sejarah yang sangat baik. Selain itu cara mengajar dan media pembelajaran juga turut membuat materi sejarah yang terkesan tidak membosankan.

Wawancara dengan siswa di kedua sekolah memberikan pernyataan yang sama bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang menarik sehingga paradigma tentang sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan adalah pernyataan yang kurang tepat. Para siswa yang diwawancarai mengungkapkan bahwa Guru Sejarah sangat menarik dalam menyampaikan materi kemudian juga materi yang disampaikan juga *update*. Selain itu juga menyinggung mengenai pembelajaran sejarah lokal yang ada di Kalimantan Barat. Pembelajaran sejarah lokal di SMA Negeri 1 Pontianak dibuktikan dengan beberapa karya yang disusun oleh siswa dengan arahan dari guru mata pelajaran sejarah. Khususnya mata pelajaran sejarah lokal, karya siswa yang sudah dibuat berupa kliping, buku sejarah, film sejarah lokal hingga komik yang dibuat oleh siswa. Diantara karya siswa tersebut yang berjudul *Antar Ajong*, sebuah cerita rakyat dari Sambas serta mengikutkannya dalam lomba sejarah tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Direktorat Jendral Sejarah Republik Indonesia berhasil membawa nya menjadi juara harapan-3 tingkat nasional.

Ketertarikan peserta didik terhadap materi sejarah lokal hendaknya dapat diakomodir oleh pihak sekolah dengan menambah materi yang disampaikan kepada peserta didiknya. Karena setiap sejarah lokal memiliki kearifan lokal yang ada di daerahnya masing-masing. Setiap daerah memiliki figur atau tokoh pahlawan yang menjadi teladan masyarakatnya. Oleh sebab itu dengan melakukan penggalian terhadap sejarah lokal sama saja menggali teladan dan kearifan lokal yang ada pada pendahulunya.

SIMPULAN

Pada dasarnya sesuai dengan Kurikulum 2013 disebutkan bahwa pembelajaran sejarah bersifat fleksibel itu artinya bahwa pembelajaran sejarah dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Hal tersebut dikarenakan setiap daerah memiliki masing-masing sejarahnya. Belum lagi nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dan diteladani oleh masyarakat sekitarnya. Dengan memberikan ruang yang lebih pada sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah yang diajarkan di sekolah menengah maka sama saja dengan membuka wawasan kepada peserta didik tentang siapa dirinya. Pengenalan terhadap diri sendiri inilah yang sangat penting dalam pembentukan jati diri bangsa Indonesia di tengah benturan kebudayaan melalui media sosial. Pada saat jati diri bangsa Indonesia sudah demikian kuatnya, maka nasionalisme dan kesadaran bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang memiliki keberagaman budaya dapat dipahami oleh seluruh masyarakat. Sehingga hal tersebut akan menciptakan toleransi dan menghargai sesama bangsa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

Buku dan Jurnal

Hamid, A. R. (2014). *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.

Kartodirdjo, S. (2014). *Pengantar Sejarah Indonesia Baru, Sejarah Pergerakan Nasional Jilid 2*. Yogyakarta: Ombak.

Kochhar, S. (2008). *Teaching of History*. Jakarta: Grasindo.

Kuntowijoyo. (2003). *Metodologi Sejarah, Edisi Kedua*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Pannen, P., Mustafa, D., & Sekarwinahyu, M. (2001). *Konstruktivisme dalam pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.

Purnamasari, I., & Wasino. (2011). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS SITUS SEJARAH LOKAL DI SMA NEGERI KABUPATEN TEMANGGUNG. *Paramita: Historical Studies Journal*. <https://doi.org/10.15294/paramita.v21i2.1040>

Purwanto, B. (2006). *Gagalnya Historiografi Indonesiasentris?!* Yogyakarta: Ombak.

Subekti, S. (2012). Tinjauan Kritis terhadap Kecenderungan Historiografi Indonesia Masa Kini. *E Journal Universitas Diponegoro*.

Suparlan, H. (2016). FILSAFAT PENDIDIKAN KI HADJAR DEWANTARA DAN SUMBANGANNYA BAGI PENDIDIKAN INDONESIA. *Jurnal Filsafat*. <https://doi.org/10.22146/jf.12614>

Supriatna, N. (2007). *Pembelajaran sejarah dalam ktsp*. (April), 1–22.

Widja, I. G. (1989). *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.

Wineburg, S. (2000). *In Knowing, Teaching, and Learning History: National and International Perspectives*. New York: New York University Press.

Website

Statistik, B. P. (2019). Luas Daerah dan Jumlah Pulau Menurut Provinsi. Diambil 21 Januari 2021, dari https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view_data_pub/0000/api_pub/38/da_01/1



JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

BELAJAR SEJARAH PADA SITUS KAWASAN KAUMAN MENARA KUDUS DI KUDUS JAWA TENGAH

Moh. Rosyid

Mrosyid72@yahoo.co.id

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, Indonesia

Abstract: *This reasearch aims to illuminate the fact that cultural heritage objects could be used as a source of history instructions. This research data were obtained by the authors with interviews, observations, and literature studies. Then, the data were analyzed with qualitative descriptive approaches. The results of this research show that Kudus in the pre-Islamic past left traces of a great civilization in the form of The Holy Tower, The Twin Arch (both in the Holy al-Aqsha Mosque) and The Breaking of Bubrah in the Kauman Area of the Holy Tower. This fact can be used as an reinforcement that past life that bequeaths cultural traces can be enjoyed by current and future generations as a source of historical learning in educational institutions must learn to college, especially historicalreviewers, archaeologists, sociologists, anthropologists and other scientists about Kudus. The task with Municipality Kudus, DPRD Kudus, and Kudus citizens is to take care according to their respective portions.*

Keywords: *history, facts, care, cultural heritage.*



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:
Received 06 February 2021
Revised 18 March 2021
Accepted 19 March 2021
Published 16 June 2021
Available online 16 June 2021

©2021. Moh. Rosyid. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Sarana pembelajaran merupakan media yang memudahkan bagi pesertadidikmemahamimateri ajar. Pembelajaran sejarah pun sangat membutuhkan keberadaan sarana sebagai media memudahkan peserta didik memahaminya terlebih peristiwa sejarah terjadi pada masa lalu dan peserta didik hidup masa kini, dua masa yang berbeda. Karena perbedaan kurun waktu itulah, maka keberadaan sarana dan media pembelajaran sejarah sebagai sumber pembelajaran sejarah menjadi keharusan. Ragam bentuk sarana pembelajaran di antaranya sumber sejarah. Sumber ini dapat berupa artefak, gambar, foto, dokumen, dan situs sejarah. Situs merupakan lokasi terjadinya peristiwa yang dapat dibuktikan wujudnya dalam bentuk struktur bangunan atau obyek/titik bangunan yang secara faktual ada atau masih ada dan dapat dimanfaatkan untuk dikaji atau dinikmati publik. Keberadaannya menurut penulis memiliki ragam

fungsi, pertama, memperkuat bahwa masa lalu terjadi peristiwa atau ada kehidupan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pengetahuan sejarah. Kedua, memberi penguat bila terjadi polemik yang mempersoalkan kebenaran atas keberadaannya. Ketiga, menambah fakta (baru) peristiwa masa lalu. Keempat, untuk diketahui dinamika masa lalu dengan masa kini terkait dengan kondisi situs bersejarah. Dengan demikian, situs dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran sejarah.

Di Kota Kudus, Jawa Tengah terdapat situs sejarah yang populer bagi warga Kudus dan kabupaten sekitarnya bahkan populer secara nasional khususnya bagi pemerhati sejarah Islam. Situs tersebut disebut Kawasan Kauman Menara Kudus di Desa Kauman, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus. Di desa ini hanya ada tiga rukun tetangga (RT) dan satu rukun warga (RW), wilayahnya tersempit bila dibanding dengan wilayah desa lainnya di Kudus. Kudus pun wilayahnya tersempit bila dibandingkan di wilayah kabupaten lain di Jawa Tengah. Di Kudus hanya ada 9 kecamatan. Setiap desa di Kudus, lazim ada perkampungan atau blok wilayah kampung yang diberi nama kauman. Ciri perkampungan kauman di Kudus, lazim ada masjid, musola atau lembaga pendidikan Islam nonformal (pesantren atau madrasah). Hanya saja, nama Desa Kauman ini adalah nama desa satu-satunya di Kudus. Hal ini berbeda dengan Kauman di Yogyakarta. Menurut Darban (2010) Kauman Yogyakarta terkait dengan Keraton Yogyakarta yang menempatkan abdi dalem *pamethakan* bertugas bidang keislaman (kemasjidan) diberi lahan/area khusus. Area ini kemudian berkembang menjadi kampung Kauman yang dihuni oleh keluarga abdi dalem yang bertugas di bidang keislaman (Darban, 2010). Warga di perkampungan, lazimnya memiliki ikatan persaudaraan, tidak bedanya di Kauman.

Sebelum Sunan Kudus (pendakwah di Kota Kudus) hidup di Kudus (sebelumnya hidup di Kesultanan Bintoro, Demak, Jawa Tengah) fakta sejarah yang dapat disaksikan hingga kini memperkuat pernyataan bahwa pra-Islam di Kudus telah ada kehidupan umat Hindu. Hingga kini pun, di Kudus masih eksis umat Hindu tetapi keberadaannya tidak terkait dengan umat Hindu pra-Islam di Kudus. Kehidupan umat Hindu pra-Islam tersebut dibuktikan dengan situs dan benda bersejarah yang menjadi cagar budaya (CB) seperti Langgar Bubrah (LB) di Kampung Tepasan, Desa Demangan, Kecamatan Kota, Kudus (dikaji dalam subpembahasan). Ada juga dua gapura (orang Hindu menyebut kori yakni pintu memasuki pure) di dalam dan di serambi Masjid al-Aqsha Menara Kudus. Masjid ini merupakan masjid kreatifitas Sunan Kudus bersama warga Kudus pada masanya. Kedua CB tersebut (gapura) hingga kini masih utuh, hanyasaja, Masjid al-Aqsha tidak kategori CB karena kondisi ini hasil renovasi tahun 1919, 1927, dan 1933 M. Selain hasil renovasi, harus memiliki ciri khas sebagai CB. UU Nomor 11 Tahun 2010 tentang CB kriteria CB, Pasal 5 berusia dan mewakili masa gaya minimal 50 tahun dan bermakna khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan, serta bernilai budaya.

Kota Kudus sebelum Sunan Kudus di Kudus bernama Loaram dan banyak ditemukan peninggalan bangunan kuno yang memiliki arsitektur khas Hindu selain LB dan dua gapura (di Masjid al-Aqsha) yakni Gapura Protokol (bentuk gapura yang tidak utuh/patah) di halaman Masjid Baitul Muttaqin RT.3, RW.2, Gang Abiyoso, Desa Jati Wetan, Kecamatan Jati, Kudus. Hanya saja, CB dan

situs bersejarah itu kurang mendapat perhatian dari/oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus. Sejak dulu hingga kini kondisi Gapura Protol hanya onggokan bata merah yang kian menua umurnya seakan-akan nihil makna. Begitu pula ditemukan makam kuno di tengah persawahan, setiap musim kemarau lahan persawahan tersebut digunakan untuk memproduksi bata merah warga di Desa Loram Kulon, Kecamatan Jati, Kudus. Awal penemuan pada Rabu 11 Agustus 2010 ketika petani dan pembuat bata, Surahman, melebarkan area pembuatan bata yang bahan bakunya dari tanah liat, ketika mencangkul, cangkulnya mengenai tumpukan bata kuno. Setelah menggali dengan kedalaman kisaran dua meter, Surahman menemukan lima makam kuno yang membujur utara-selatan. Masing-masing makam ukurannya kisaran 1,5 x 2 meter. Surahman dan Turi berinisiatif menginformasikan penemuannya pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kudus. Surahman mengembangkan dan ditemukan lagi menjadi 14 makam kuno. Hanya saja, Surahman menunggu *policy* dari Dinbudpar Kudus. Akan tetapi, tidak ada kelanjutan kebijakan dari Dinbudpar Kudus setelah ditunggu selama dua tahun, makam-makam kuno tersebut dibuang batanya dan gundukan tanahnya diratakan pemilik lahan untuk perluasan area produksi bata merah. Terkait dengan makam kuno tersebut, sungai (kali) yang memisahkan antara Desa Loram Wetan dengan Loram Kulon, Kecamatan Jati, Kudus dikeruk agar alirannya dalam akibat sedimentasi sehingga dangkal. Tatkala pengerukan, ditemukan umpak (batangan) kayu kuno dan perahu kuno. Hanya saja, warga ketakutan mengeskavasi karena dianggap bertuah (khawatir kesurupan bila mengangkatnya ke atas). Hingga kini tidak ada upaya pihak mana pun untuk mendalami benda kuno tersebut. Di Desa Bacin, Kecamatan Bae, Kudus pada tahun 1990-an ditemukan arca tatkala pemilik lahan sawah mencangkul lahan sang arca tercangkul di kedalaman lahan tanah garapan. Hanya saja, Pemkab Kudus belum memiliki museum maka arca Hindu tersebut hingga kini tersimpan di Museum Ronggowarsito di Kota Semarang yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah.

Fakta-fakta tersebut sebagai penguat bahwa Kudus masa lalu menyimpan fakta sejarah yang menarik bila ditelaah dan dijadikan sumber pembelajaran sejarah dan sangat bermanfaat bagi sejarawan bila mengkajinya. Menurut Kuntowijoyo (2008), sejarah memiliki kajian khas berupa penceritaan dan menuturkan obyek atau ide dan mengeksposnya sebagai gejala tunggal (*idiografik, singularizing*). Sejarah pun dapat dijadikan sebagai bukti pembenar peristiwa yang berlalu karya leluhur. Untuk memverifikasi fakta sejarah, peran arkeolog yang mendalami ilmu arkeologi tentu saja dibutuhkan. Menurut Jamaluddin (2019) arkeologi mengkaji pada benda peninggalan manusia yang sifatnya material untuk dihadirkan kembali pada masa kini sebagai benda yang 'berbicara' sebagai wakil dari dunia masa lalu. Material yang dihadirkan tersebut di antaranya cagar budaya (CB).

Menurut UU Nomor 11 Tahun 2010 Pasal 1 (1), CB merupakan warisan budaya yang bersifat kebendaan berupa benda CB, bangunan CB, struktur CB, situs CB, dan kawasan CB. Melestarikan CB merupakan hal utama karena CB mengandung makna penting di bidang ilmu pengetahuan khususnya ilmu arkeologi dan sejarah bila dipahami. Selain itu, penting pula di bidang pendidikan dan kebudayaan serta keagamaan. Pentingnya CB, UU tersebut dapat dijadikan pijakan hukum bagi pemerintah, pemerintah daerah, ilmuwan, dan masyarakat untuk dirawat dan dilestarikan karya budaya leluhur yang diwariskan pada bagi mereka yang hidup di masa kini dan masa mendatang.

Pertimbangan awal munculnya UU CB bahwa CB sebagai khazanah budaya nasional sebagai perwujudan karya pikir bangsa Indonesia. Upaya yang harus diaktualisasikan dapat dengan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan untuk kemajuan budaya dan kesejahteraan warga. Paradigma melestarikannya, mempertimbangkan aspek keilmuan, ideologi, dan ekonomi untuk kesejahteraan bangsa.

Situs sejarah dijadikan sumber pembelajaran sejarah merupakan hal penting sebagaimana penelitian para penulis berikut. Pertama, Rahman bahwa pemanfaatan situs sejarah Kerajaan Singhasari di Desa Tumapel Malang Jawa Timur dalam pembelajaran sejarah merupakan pendukung kesuksesan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan sikap siswa yang aktif mengikuti pembelajaran karena tidak bosan pada teori sejarah saja dan menambah sikap sosial siswa terhadap masyarakat sekitar situs sejarah (Rahman, 2017). Kedua, Safitri menelaah situs purbakala Semedo sebagai sumber pembelajaran sejarah di SMAN 1 Dukuhwaru dan SMAN 3 Slawi Kabupaten Tegal Jawa Tengah, Hasilnya, terwujud dampak positif berupa meningkatnya minat belajar siswa. Ketiga, Firdaus menelaah pemanfaatan situs Astana Gede sebagai sumber sejarah bermanfaat bagi mahasiswa dalam hal pemaknaan situs dengan efektif dan tumbuhnya kesadaran sejarah lokal dalam wujud peduli terhadap warisan sejarah dan budaya leluhur (Firdaus, 2019). Ketiga kajian tersebut terdapat perbedaan dengan artikel ini yang ingin mendalami (1) bagaimana realitas Kawasan Menara Kudus dapat dijadikan sumber pembelajaran sejarah?, (2) apa manfaatnya CB tersebut dijadikan sumber pembelajaran sejarah? Dengan demikian artikel ini memiliki aspek kebaruan sehingga perlu ditelaah.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2020. Data terkumpul berupa peninggalan CB dengan observasi dan kajian literer yang terkait dengan topik riset ini dan wawancara dengan pengelola LB. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Observasi dilakukan dengan melihat kondisi riil dua gapura di dalam dan di serambi Masjid al-Aqsha dan di LB yang memprihatinkan seperti tulisan yang menempel/melekat secara alami sudah tidak terbaca karena dimakan usia bangunan. Area/lahan LB semakin didesak oleh pemilik lahan/rumah yang berada di samping LB. Hasil wawancara penulis dengan pemelihara situs LB perihal kondisi riil LB dan apa upaya ideal Pemkab Kudus bila merawatnya.

Situs LB berada di Dukuh Tepasan, Desa Demangan, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah sebagai cagar budaya dan berada di kawasan Kampung Kuno, Kauman Menara Kudus. LB memiliki peninggalan khas Hindu berupa lingga dan yoni satu-satunya di Kudus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kawasan Masjid al-Aqsha Kudus sebagai Sumber Belajar Sejarah

Sunan Kudus membangun Masjid al-Aqsha (orang Kudus menyebut Masjid Menara karena di halaman masjid ada satu bangunan Menara kuno). Nama lain Masjid al-Aqsha adalah al-Manar, nama al-Manar diduga diserupakan dari kata 'menaret' atau menara, kata al-Aqsha diduga meniru nama

masjid di Palestina. Menurut Roesmanto, Masjid bentuknya serupa dengan bangunan Hindu, seperti candi di Jawa Timur antara lain Candi Kidal, Candi Jago, dan Candi Singasari. Keserupaan ini karena rupa dan bentuk Menara Kudus laksana bale yang memiliki konstruksi rangka kayu dan adanya kentongan yang menggantung di bagian atas, di bawah atap. Selain itu, memiliki bagian pejal yang tinggi sebagai penyangga bale (Roesmanto, 2013). Menurut Supatmo (2014), Masjid memiliki fenomena unik berupa gaya menaranya serupa dengan candi Hindu. Seni bangunan di kompleks Masjid berkesinambungan dengan gaya seni Hindu-Buddha (pra-Islam) dipadu gaya seni bangunan Islam dan seni hias (ornamen) pendukungnya. Ornamen makhluk bernyawa (figuratif) yang melatarbelakangi kepercayaan dan budaya menghiasi bangunan. Bentuk ini tidak lazim dalam tradisi seni hias dalam Islam (Supatmo, 2014). Masjid al-Aqsha didirikan tahun 956 H/1549 M diduga sebagaimana termaktub dalam prasasti yang tertempel di *mihrab* (Jawa: *pengimaman salat*) Masjid Menara Kudus tertulis: *“Dengan nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Telah mendirikan masjid al-Aqshaini di negeri Kudus, khalifah pada zaman ulama dari keturunan Muhammad untuk membeli kemuliaan surga yang kekal, untuk mendekat Allah di negeri Kudus. Membina masjid al-Manar yang dinamakan al-Aqsha khalifatullah di bumi, yang agung dan mujtahid yang arief, kamil fadhil al-maksud dengan pemeliharaan al-QodliJa’far Shodiq tahun 956 hijrah Nabi SAW”*.

Di are masjid terdapat dua gapura kembar gaya Hindu di serambi luar, awalnya benteng pelindung masjid era wali. Panjang 548 cm, lebar 272 cm, tinggi 625 cm, lebar pintu 116 cm tinggi 271 cm. Gapura kembar bagian dalam merupakan pintu masuk masjid. Kawasan Masjid Menara Kudus seluas 1.723,84 m di lahan seluas 6.325 m di kawasan ini di bagian belakang terdapat Makam Sunan Kudus, bagian depan-kanan masjid ada Menara, orang Kudus menyebut Menara Kudus. Tahun membangun menara belum diketahui secara pasti hingga kini, hanya diduga, Menara direnovasi yang tertulis di bagian atas-dalam puncak Menara dalam huruf Jawa (disebut sebagai *candra sengkala*) *“...Gapura Rusak Ewahing Jagat...”*Gapura dimaknai pemerhati sejarah Kudus berangka 9, rusak berangka 0, ewahing berangka 6, dan jagat artinya 1. Jadi, tahun perenovasian Menara Kudus 1609 tahun Jawa/1687 M. Para pemerhati Kota Kudus berspekulasi perihal keberadaan Menara Kudus. Menurut Pradisa, melekatnya budaya Hindu yang lebih dulu dikenal warga Kudus masa lalu diadopsi budaya Islam. Adaptasi membentuk perpaduan budaya Islam-Hindu yang unik.

Di kawasan Masjid al-Aqsha juga terdapat dua gerbang, yakni Gapura Bentar (istilah dalam Hindu bermakna gerbang) bagian utara (akses utama langsung ke masjid) dan bagian selatan untuk ke makam Sunan Kudus (Pradisa, 2017). Masjid Al-Aqsha direnovasi tahun 1919 dan 1927 M untuk bagian bangunan belakang, tahun 1933 renovasi bagian depan (serambi masjid). Tahun 1683 M direnovasi gapura bagian dalam masjid. Tahun 1211 H/1800-an direnovasi pertama kalinya gapura serambi masjid Al-Aqsha. Upaya untuk memperluas serambi Masjid Al-Aqsha dilakukan pada 5 November 1933 M. Menurut Sahar, renovasi tersebut memperindah dan menyelamatkan bangunan dari proses kehancuran sehingga terjadi penambahan atau pengurangan sejumlah materi bangunan, tetapi bentuk aslinya tidak berubah dari aspek fungsi. Bangunan Islam Jawa sebagai manifestasi akulturasi budaya (Sahar, 1990). Renovasi berikutnya dilakukan pada bagian *pawastren* (untuk salat perempuan) di tahun 2011. Sementara itu, renovasi tajug dilakukan pula pada tahun 2013.

Ada beberapa benda purbakala di lingkungan Masjid Kudus. Pertama, dua gapura kembar (candi bentar) yang bergaya Hindu di bagian serambi dan di dalam masjid. Menurut pemahaman warga Kudus, gapura ini awalnya merupakan sebuah benteng yang melindungi masjid di era kewalian. Ukuran dari gapura kembar adalah sebagai berikut. Panjangnya adalah 548 cm, lebarnya adalah 272 cm, dan tingginya 625 cm, lebar pintunya 116 cm dengan tinggi 271 cm. Selain itu, ada pula gapura padureksa atau gapura yang memiliki atap penutup yang terletak di luar masjid, gapura di samping masjid, gapura tajug (sisi samping belakang masjid). Gapura kembar bagian dalam merupakan pintu masuk masjid. Kedua, di halaman Masjid al-Aqsha terdapat Menara selebar 10 m dan tingginya 18 m. Bahan bangunan penyusun gapura ini adalah bata merah, sirap, dan perekat bata dengan susunan selasar batu, kaki, tubuh bangunan dan atap. Pada bagian dasar (kaki) Menara terdapat ornamen geometrik berupa batu hiasan segi empat masing-masing ujungnya disambung hiasan segi tiga. Gapura bentuknya serupa dengan pura.

Selain itu terdapat benda bersejarah di kawasan Menara Kudus meskipun bukan berstatus sebagai BC. Pertama yaitu *padadan* atau tempat wudlu yang terdiri dari delapan buah pancuran (kran) hingga kini masih utuh. Kedua, yaitu tajug, sejenis bentuk bangunan yang masa kinidisebut gazebo, dulu. Bangunan ini diduga tempat musyawarah Sunan Kudus. Sekarang, bangunan ini digunakan untuk menyimpan keris dan tombak Sunan Kudus dalam peti serta digunakan untuk mengaji kitab kuning di sore hari terutama di bulan Ramadhan. Ketiga, yaitu makam Sunan Kudus berada di kompleks bagian belakang Masjid Menara. Di kompleks Makam Sunan Kudus terdapat makam keluarga beserta para pengikut atau pasukannya. Panjang makam sang Sunan 225 cm, lebarnya 70 cm, dan tingginya 40 cm, tinggi batu nisan 68 cm, lebar 14 cm. Di kompleks pemakaman Sunan Kudus, ada delapan cungkup atau bangunan pelindung makam yang direstorasi dengan material baru. Sementara itu bagian umpak yang pada awalnya diganti dengan cor sementelah diganti batu andesit sebagaimana awalnya pada tahun 2014. Di kompleks ini, ditemukan pula tiga buah tajug yang beratap sirab atau genting terbuat dari kayu jati yang berbentuk kotak memanjang dan lonjong di kompleks Masjid dan Makam Sunan Kudus.

Di dalam tajug terdapat lamper siring, blandar takir, dan sunduk yang terbuat dari kayu jati. Bahkan sunduk dibuat dari kayu utuh sepanjang 8 meter. Kompleks Makam Sunan Kudus terpilah tiga blok. Blok pertama diperuntukkan bagi keluarganya yakni putra dan isterinya. Istri Sunan Kudus merupakan putri Pangeran Husen yang seibu dengan Raden Patah dari Majapahit. Dari perkawinan ini, mereka memiliki delapan anak. Namun hanya empat di antaranya yang makamnya di kompleks Sunan Kudus, yakni Panembahan Mekaos Honggokusumo, Panembahan Palembang, Pangeran Poncowati, dan Pangeran Sujoko yang wafat saat masih muda. Sementara itu putra/putri yang tak terdeteksi selingkungan dengan makam Sunan Kudus, yakni Panembahan Karimun, Nyi Ageng Pembayun, Panembahan Kodhi, Pangeran/Ratu Probobinabar yang merupakan panglima perang, Panembahan Kuleco, dan Ratu Pakojo (Salam,1986:11). Blok kedua merupakan kompleks orang dekat Sunan Kudus, yakni Pangeran Pedamaran I s.d V. Sementara itu, blok ketiga merupakan kompleks pejabat tinggi di Kudus, yakni K.H.R Padmonegoro (mantan Bupati Kudus, menantu Susuhunan Paku Buwono III era 1749-1788), R. Ayu Tjondrohadinegoro, R.Ayu Tisnowijoyo Patih

Tumenggung, K.R.T Tjokrohadinegoro, R.Ayu Ng. Sumodiprojo, R.M Pratisna Suryakusumo, R.Bagus Sutikna Tjokronegoro, Penghulu Bedogas, dll. (Salam, 1977:37).

Kompleks makam Sunan Kudus kini sudah tidak lagi digunakan memakamkan karena terbatasnya lahan. Tim Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Jawa Tengah dipimpin Rabiman pada Desember 2014 mengonservasi di kompleks Makam Sunan Kudus. Pada saat itu dilakukan perbaikan pagar yang berada tepat di Makam Sunan Kudus. Agar sirkulasi udara terjaga, maka tim mengurangi ketinggian pagar sebanyak dua lapis bata. Selain itu juga dilakukan pembenahan atap makam yang sudah lapuk. Atap ini diganti tanah liat atau terakota sesuai aslinya. Tim juga melakukan pembenahan nisan makam-makam tanpa mengubah bentuk aslinya. Batu bata didatangkan dari Jatirogo Jawa Timur untuk keperluan perbaikan dan pembenahan ini.

Renovasi Menara Kudus

Menara Kudus berbentuk akulturasi budaya Hindu dengan candinya dan Jawa dengan Islamnya. Menara ini pada era Sunan Kudus digunakan sebagai tempat *muadzin* mengumandangkan adzan sebagai panggilan salat hingga kini di bagian atas-dalam. Bagian ini terdapat pula kantong dan beduk yang tabuh petugas khusus bila masuk lima waktu salat wajib.

Jika diperhentikan, bentuk Menara Kudus memang menyerupai candi yang lazim ditemukan pada periode Hindu-Budha di Nusantara. Menurut Munoz (2009), candi merupakan sarana bagi para raja di Jawa untuk memertahankan kekuasaannya. Oleh karenanya, pembangunannya seringkali bersifat politis daripada religius. Candi juga menguatkan serta merepresentasikan kekuasaan politik penguasanya.

Dalam cerita rakyat, Menara pra-Islam di Kudus ditafsiri sebagai tempat pembakaran jenazah para raja atau bangsawan Hindu. Bangunannya serupa dengan Candi Singosari dan Candi Kidal di Jawa Timur. Namun, jika pada kedua candi tersebut bahan bangunannya berupa batu andesit, maka Menara Kudus terbuat dari batu bata. Di titik bangunan Menara sebelumnya diduga ada sumber air kembar yang ada pancaran airnya. Air bagi warga Kudus di masa lalu diyakini sebagai media untuk menghidupkan orang mati. Kondisi ini dianggap mengganggu akidah maka sumber air ditutup dan didirikan Menara hingga kini (Salam, 1986). Hanya saja, prediksi ini perlu didalami secara keilmuan, sejarah dan arkeologi, agar tidak terkesan dongeng.

Menara memiliki pernik yang tertempel berupa keramik. Pada tahun 2008, dua orang arkeolog dari Jepang yang bernama Sakai Takashi dan Takimoto Tadashi, berusaha menelusuri asal mula berbagai keramik di Masjid dan Menara Kudus. Menurutnya, dua di antara sekian banyak keramik di Menara adalah produksi pabrik keramik dari Vietnam yang diperkirakan berasal dari abad ke-14 s.d 15. Keramik di bagian utara berbentuk segi empat berwarna dasar putih, di bagian tengah berwarna sedikit kebiruan dengan motif bunga dan diperkirakan berasal dari sekitar tahun 1450 M. Keramik di bagian selatan bentuknya lebih besar, lebih menarik, didominasi warna biru bermotif bunga bercorak Vietnam dan bentuknya bercorak Islam. Motif ini bisa ditemukan di Istanbul dan diperkirakan

umurnya lebih muda. Sementara itu Sebagian besar keramik di Masjid Menara adalah buatan China yang diproduksi sekitar tahun 1920-an.

Rehab Menara Kudus bagian temboknya tahun 1880, 1913, 2014, rehab selasar tahun 1933. Tim BPCB Jawa Tengah pada tahun 2011 memugar dan dilanjutkan tahun 2013 bagian atap satau mustaka erta sirap dengan mengganti sekitar tiga ribu batu bata yang rapuh di 28 lapis. Pada tahun 2014 dilakukan revitalisasi batu batanya sebanyak 80 persen rapuh. Teknik penggantian secara manual dengan cara mencopot satu per satu agar tidak mengganggu konstruksi aslinya. Pengerjaannyadilakukan dengan pola konsolidasi, yakni dari atas ke bawah. Hal ini disebabkan lokasi atau medan yang sulit. Selain itu renovasi juga dilakukan dengan mempertimbangkan kenyamanan peziarah. Untuk batu relief dan bentuk klasik yang kondisinya rusak atau hilang, tim melakukan repro agar tak menghilangkan nilai sejarah. Berdasarkan hasil temuan tim, penyebab rusaknya konstruksi Menara terutama karena getaran kendaraan bermotor yang melintas di depannya. BPCB Jateng juga membuat peredam getar di bawah samping pondasi. Bata baru dipesan dari pengrajin di Desa Pasuruan, Kecamatan Jati, Kudus terbuat dari tanah lempung asli tanpa campuran. Biaya pemugaran berasal dari APBN tahun 2013 dan APBN tahun 2014 (Rosyid, 2019).

Ada berbagai ornamen Menara Kudus yang berbentuk piring dan terbuat dari bahan keramik. Namun sayangnya, sebagian sudah tidak ada di tempat semula karena terlepas atau karena proses pemugaran yang tidak tepat seperti yang terjadi di tahun 1980-an. Pada tahun 2014 dilakukan pemugaran dengan metode pemasangannya menggunakan adonan nonsemen agar tak terjadi penggaraman.

Setelah selesai dilakukan pemugara, bagian tubuh Menara disemprot dengan zat anti lumut, bagian atas diberi cairan berbahan dari rebusan tembakau dan cengkih yang dikuaskan pada empat pilar penyangga atap serta bagian lain yang berbahan material batu. Hal ini bertujuan agar material lama dan yang baru (pengganti) lebih awet dan tahan lama. Pada minggu ketiga September 2014 dilepas andang (penyangga dari bambu yang sebelumnya digunakan sebagai alat bantu memanjat untuk memugar bagian tubuh Menara) dalam proses renovasi seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.

Proses pemugaran selesai pada pertengahan Oktober 2014. Sekitar sepuluh buah ornamen atau hiasan yang berupa keramik kuno dikembalikan ke tempatnya semula untuk menjaga keasliannya. Sementara itu, beberapa ornamen yang rusak diganti dengan ornamen yang mirip tanpa mengubah bentuknya.

Bagian paling atas dari bangunan Menara menurut BPCB Jateng sebagian besar bahannya terbuat dari kayu sehingga mudah mengalami kerusakan. Sebelum pemugaran pada September sampai Oktober 2014, ada empat pilar penyangga mustaka yang miring 11 cm ke barat dan dikembalikan seperti sedia kala. Kondisi material kayu di bagian atas Menara yang tidak bergeser dari tempatnya, diberi pengikat pelat besi, penyangga pilar dan material kayu hanyadisatukan, tak permanen, tapi bisa dibongkar dan dipasang.



Gambar 1. Foto renovasi Menara Kudus, koleksi penulis tahun 2014.

Cagar Budaya Langgar Bubrah

LB merupakan BCB yang berada di pinggir jalan perkampungan, rumah warganya lazim dipagar tembok tinggi. Catatan Supani, LB di lahan/tanah luasnya 8,74 m x 8,40 m persegi, panjang 6,30 m, lebar 6 m, tinggi 2,75 m, luas bangunan 37,80 m (ukuran tersebut kini perlu dicek lagi). Diprediksi LB dibangun tahun 932 H/1546 M (tahun ini berdasarkan penuturan/hasil wawancara penulis dengan perawat LB pada November 2020, perlu riset arkeolog) oleh Pangeran Pontjowati, yakni Senopati (pasukan perang) Sunan Kudus. Dalam kisah tutur, LB akan dibuat dalam waktu semalam, tetapi karena ketahuan orang (Jawa: *kamanungsan*) di sekeliling lokasi maka pembangunan diurungkan. Hal ini merupakan cerita yang bertujuan melegitiasi kebenaran bahwa LB akan dibuat semalam.

Pada *mihrab*-nya (tempat berdoa) terdapat relung di dinding bagian luar dengan hiasan bermotif tanaman, pada bagian dinding sisi tenggara ada relief lelaki yang rambutnya tertata seperti kepala Buddha dalam posisi berdiri. Hanya saja kini, motif tersebut sudah tidak nampak jelas karena dimakan dinamika zaman.

Ada pula lumpang batu berbetuk persegi panjang yang panjangnya 95 cm, lebarnya 45 cm, tingginya 35 cm, berbentuk batu pipisan. Batu ini diduga digunakan penghalus biji-bijian, meramu jamu tradisional, atau sarana pemujaan Dewa). Ada pula batu bundar berlubang pada bagian tengahnya (berbentuk lumpang) dengan istilah lain yoni sebagai lambang kewanitaan atau bumi

(lihat Gambar 2). Kata yoni dari bahasa Sanskerta berarti bagian/tempat (simbol kandungan). Dalam kaitannya dengan candi, yoni merupakan simbol kelamin wanita dan pasangan dari lingga. Lingga dalam mitologi Hindu merupakan alat kelamin lelaki (*phallus*) atau lambang Siwa, dewa semesta. Lingga-Yoni dalam terminologi Hindu sebagai pembangkit kundalini, maksudnya prosesi naik pada proses dan tahap yang lebih tinggi. Fungsi yoni sebagai pelengkap lingga melambangkan kesuburan.

LB dijadikan sebagai BCB tahun 1991, di LB ada batu lingga panjangnya 125 cm, luaslingkaran 155 cm, tinggi 125 cm, bergaristengah 45 cm sebagai lambang Dewa Siwa, simbol kesatuan abadi atau Dewa yang tidak berbentuk. Dalam konteks ini lingga lebih dekat dengan makna titik tugu pemujaan dewa, sedangkan yoni didefinisikan sebagai organ kandungan yang melahirkan Brahmana dan dewa lainnya, dapat pula sebagai perwujudan/personifikasi bentuk arca, manifestasi dewa, bentuk ikon Siwa. Di kompleks LB terdapat yoni panjangnya 200 cm, lebar 35 cm, tinggi 15 cm, luastanah 74 m persegi, dan luasbangunan 10 m. Diprediksi pada abad ke-14 M. Pada bagian pilar bawah terdapat relief patung Dewa Siwa berdiri memegang senjata trisula. Diperkirakan, sebelum didirikan LB, berdiricandi Hindu (Supani, dkk. 2009:11). Riset Hastutiningsih, Candi Sukuh sebagai tempat suci, disakralkan umat Hindu ada simbol manifestasi Dewa yang diagungkan berupa lingga dan yoni. Keberadaannya sebagai lambang Dewa Siwa, makna lainnya lambang kesuburan. Lingga dilingkari yoni berantai bunga, maknanya penanda pentingnya ikatan perkawinan. Selain itu, bermakna hubungan suami-isteri (senggama) sesuatu yang disucikan. Kedua simbol (yoni dan lingga) juga berfungsi sebagai media pengobatan (Hastutiningsih, 2008).



Gambar 2. Foto lingga-yoni di Langgar Bubrah, Koleksi Penulis tahun 2020.

Karya Hastutiningsih (2008) sebagai penegas bahwa lingga dan yoni menyimbolkan tempat suci bagi umat Hindu. Dalam prediksi penulis pun karena kisah pembuat dan tahun pembuatan LB tidak berdasarkan kajian arkeologi dan sejarah tapi berdasarkan cerita rakyat. Dapat diprediksi bangunan tersebut semula adalah peninggalan warga Hindu pra-Islam di Kudus yang tidak terawat. Dalihnya, adanya yoni dan lingga (keduanya kini masih utuh di LB sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 2) dan dalam tradisi bangunan Islam tidak dikenal adanya yoni dan lingga. Ada pula pagar/dinding yang memiliki kekhasan, tetapi kini sudah tidak nampak jelas karena dimakan era. Idealnya, perlu kajian arkeolog dan sejarawan untuk mendapat fakta siapa pendiri, tahun kapan didirikan, dan untuk apa saja kala itu LB difungsikan.

Menurut Himawan (2012), bentuk LB dibangun pada masa transisi dari kebudayaan masa Hindu-Buddha ke Islam yang tampak pada akulturasi pada *mihrab* (tempat berdoa) berupa relung yang berada di bagian dinding sebelah luar dihiasi motif tetumbuhan. Adapun dinding yang berada di sebelah tenggara berupa relief seorang laki-laki, rambutnya tertata rapi sebagaimana kepala sang Buddha yang berposeberdiri. LB ada lumpang batu persegi panjang ukuran panjangnya 95 cm, lebarnya 45 cm, tingginya 35 cm dan bentuknya menyerupai batu pipisan sebagai sarana pemujaan juga berfungsi menghaluskan biji-bijian dan meramu jamu secara tradisional. Lumpang batu tersebut merupakan hasil budaya Hindu-Buddha sebelum Islam masuk di Kudus (Himawan, 2012:7). Hanya saja, titik pokok (relung, relief) kini sudah tidak nampak karena dinamika era dan imbas cuaca.

Manfaat CB Dijadikan Sumber Pembelajaran Sejarah

UU Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya (CB) dan UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (PK) perlu dijadikan dasar mendalami CB di Kudus. Kajian sejarah tentang CB sebagai upaya melestarikan CB berupa bangunan kuno di Kudus antara lain LB. Pertimbangan utama diterbitkannya UU CB bahwa CB adalah kekayaan warisan budaya bangsa sebagai wujud pemikiran dan perilaku kehidupan manusia yang penting artinya bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan sehingga CB harus dilindungi. Adapun hal penting dalam UU PK (1) pemajuan kebudayaan untuk investasi nasional, (2) identitas kebudayaan nasional, (3) butuh dilindungi, dikembangkan, dimanfaatkan, dan dibina untuk terwujudnya bangsa yang berdaulat. Berpijak pada pertimbangan tersebut, CB di Kudus untuk segera menyelamatkan objek budaya (amanat Pasal 26 (1) UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan) dan UU CB dengan ragam cara. Kondisi LB kini sudah mengkhawatirkan seperti atapnya miring karena cuaca (angin, hujan) meski atap tersebut dibuat oleh orang yang peduli dengan CB LB agar kondisi bangunan terlindungi dari cuaca. Terselamatkannya CB dapat dijadikan sumber pembelajaran sejarah perihal Kota Kudus. Hal ini akan terwujud bila pemerintah melakukan langkah nyata merawatnya.

Pertama, restorasi yakni mengembalikan/memulihkan obyek pemajuan kebudayaan pada kondisi semula (Pasal 26 ayat 3 poin c). Kondisi LB kini sangat memprihatinkan, mengapa? Tidak mendapat perhatian perawatan secara periodik apalagi rutin oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kudus. Fakta pembenarnya, tidak ada alokasi anggaran dari APBD Kudus dan belum dibentuk tim ahli cagar budaya (TACB). Pasal 1 (13) UU Nomor 11 Tahun 2010 tentang CB. TACB merupakan

kelompok yang terdiri dari para ahli pelestarian dari berbagai bidang ilmu. Anggota TACB haruslah memiliki sertifikat kompetensi khusus yang memberikan mereka kewenangan untuk merekomendasikan penetapan, pemeringkatan, dan penghapusan CB. Oleh karena penting sekali dibentuk Tenaga Ahli Pelestarian (TAP) CB di Kudus.

Kondisi LB pernik hiasan dindingnya kian pudar karena dimakan usia, meskipun sebagian warga di Kudus ada yang memanfaatkan sebagai tempat meditasi untuk mengawali bila mempunyai hajat (menantu, mengkhitanakan, mendirikan rumah, dsb.). Keberadaan TACB sangat dibutuhkan, di sisi lain, warga di sekitar LB pun semakin tidak lagi merasa memilikinya. Kedua, DPRD Kudus pun perlu melibatkan diri dalam aspek politik anggaran dalam APBD yang berpihak pada cagar budaya dengan penyediaan pendanaan pemajuan kebudayaan didasarkan atas pertimbangan investasi (Pasal 47 UU Nomor 5 Tahun 2017). Bila upaya tersebut terwujud, perlu diagendakan oleh Pemerintah Kabupaten Kudus untuk mewujudkan Kawasan Kauman Menara Kudus menjadi kawasan cagar budaya, maka hal yang harus dilakukan adalah menyusun dokumen nominasi dengan membuktikan nilai keagungan universal, integritas dan otentisitas kawasan, rencana induk pengelolaan kawasan, keasliankawasan, dan upaya perlindungan (dibuat payung hukum) dan manajerial perawatan (tenagaahliperawat CB). Integrasi (penyatuan sekawasan) terdiri (1) kawasan Masjid al-Aqsha (masjid, lingkungan masjid, dan kompleks Makam Sunan Kudus), (2) Masjid Madureksan, Taman Beringin, dan Kelenteng Hok Ling Bio.

Kondisi kedua kawasan tersebut dipisahkan oleh ruko yang idealnya dialihkan ke tempat lain dengan sistem ganti untung agar *space area* kota lama Islam Nampak jelas dengan ciri masjid, alun-alun, pasar rakyat (kesemuanya peninggalan era kuno). Dokumen nominasi tersebut merujuk pada kaidah UNESCO dengan penilaian dari *International Council on Monuments and Sites* (ICOMOS). Akan tetapi, hal yang lebih diutamakan dulu adalah menjadi warisan budaya nasional. Prioritas menghidupkan kawasan Kauman Kudus merupakan wujud destinasi wisata religi Islam (kawasan masjid dan makam Sunan Kudus), Hindu (adanya situs Hindu), Konghucu (adanya Kelenteng Hok Ling Bio) hingga kini, ruang publik, menghidupkan pusat ekonomi, dapat pula menghidupkan roh sebuah kota dengan menghadirkan kembali jejak panjang kota melalui kawasan cagar budaya sebagai jatidiri Kudus kota toleran.

Dengan demikian, CB di Kudus dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran sejarah untuk jenjang sekolah dasar dan menengah (SD/MI s.d SMA/MA/SMK) maupun perguruan tinggi. Hal ini penting untuk segera dilakukan atau diterapkan karena beberapa pertimbangan. Pertama, fakta pengokoh bahwa di Kudus benar-benar ada kehidupan warganya masa lalu yang kini dapat disaksikan secara nyata, tidak lagi menjadi dongeng, berupa BCB. Kedua, fakta akan mematahkan dongeng yang dituturkan oleh pihak tertentu dengan kepentingan tertentu. Ketiga, Kudus dikenal sebagai kota toleran, dibuktikan dengan adanya lingga, yoni di LB dan dua gapura (kori) di Masjid al-Aqsha yang masih lestari hingga kini. Apabila warga Kudus masa lalu dan kini tidak toleran, tentu CB warisan Hindu pra-Islam di Kudus akan sirna atau diubah sesuai kepentingannya. Keempat, fakta sejarah di Kudus masa lalu, peserta didik dapat mengunjunginya agar semakin meyakinkan

karena adanya fakta toleransi dengan program *muhibbah* sejarah. Hal yang diperankan pendidik adalah agar mengenalkan dari dekat untuk merawat keragaman dan CB meskipun umat Hindu di Kudus kini tidak lebih dari 10 kepala keluarga kehidupannya nyaman di Kudus, sebagaimana fakta adanya LB dan gapura kembar yang lestari hingga kini.

SIMPULAN

Sejarah adalah fakta kehidupan masa lalu yang dapat berwujud peninggalan benda cagar budaya yang memerlukan perawatan. Di Kawasan Kauman Menara Kudus, hingga kini masih ada fakta sejarah kehidupan Hindu pra-Islam di Kudus, yakni LB, Menara al-Aqsha, dan gapura kembar di Masjid al-Aqsha Menara Kudus. BCB tersebut sebagai bukti penguat untuk sumber pembelaan sejarah agar meyakinkan peserta didik tatkala mendalami ilmu sejarah tentang Kudus masa lalu. Publik pun meyakini bahwa masa lalu benar adanya bahwa warga Kudus toleran dengan tidak membuang atau mengubah peninggalan khas Hindu di Kudus. Generasi anak didik masa kini harus mewarisi karakter toleran perlu belajar dari warga Kudus masa lalu. Konsekuensinya, Pemda Kudus dan DPRD Kudus saatnya bangkit merawat dengan menunjuk tim ahli (TACB) dan penganggaran dana APBD yang ideal. BCB kuno tersebut rentan rusak sehingga perlu perawatan ekstra oleh ahli yang profesional. Merawat Menara Kudus dan kompleks Makam Sunan sudah dilakukan oleh BPCB Jawa Tengah, merawat Masjid al-Aqsha sudah dilakukan oleh Yayasan Masjid, Makam, dan Menara Kudus. Pemkab Kudus pun telah merawat infrastruktur Jalan Menara di area kawasan Menara Kudus dan meniadakan trayek angkutan kota yang melewatinya. Hal ini akibat getaran pengguna jalan tersebut mengganggu konstruksi bangunan Menara. Hanya saja, tatkala merenovasi Taman Beringin di Kawasan Menara Kudus (posisinya di tengah antara Masjid Madureksan dengan Kelenteng Hok Ling Bio) perlu berdialog dengan ilmuwan bidang sejarah, arkeolog, dan pemerhati Kota Kudus agar tidak terulang lagi yakni hasil bangunan taman yang mengubah sketsa Kudus Kuno.

DAFTAR RUJUKAN

- Darban, A. A. (2010). *Sejarah Kauman Menguk Identitas Kampung Muhammadiyah*. Suara Muhammadiyah: Yogyakarta.
- Firdaus. D.W. (2019). *Pemanfaatan Situs Astana Gede sebagai Sumber Belajar untuk Mengembangkan Kesadaran Sejarah Lokal Mahasiswa*. Bihari Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah. Vol.2, No.1.
- Hastutiningsih, T. (2008). *Simbol-Simbol Agama Hindu di Candi Suku (Studi Simbol Agama Hindu di Dusun Suku, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar, Jateng*. Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Himawan, U. (2012). *Langgar Bubrah, sebuah Akulturasi Hindu-Islam*. Gangsiput.com, 8 Juli 2012.
- Jamaluddin. (2019). *Jejak-jejak Arkeologi Islam di Lombok*. Sanabil: Mataram.
- Kuntowijoyo. (2008). *Penjelasan Sejarah*. Tiara Wacana: Yogyakarta.
- Munoz, P. M. (2009). *Kerajaan-Kerajaan Awal Kepulauan Indonesia dan Semenanjung Malaysia*. Yogyakarta: Mitra Abadi.

- Pradisa, A. P. (2017). *Perpaduan Budaya Islam dan Hindu dalam Masjid Menara Kudus*. Cirebon.
- Roesmanto, T. (2013). *Rupa Bentuk Menara Masjid Kudus, Bale Kulkul, dan Candi*. Jurnal Arsitektur Universitas Bandar Lampung.
- Rahman, A. (2017). *Pemanfaatan Situs Sejarah sebagai Sumber Sejarah di MA al-Ma'arif Singosari Kabupaten Malang, Jawa Timur*. Skripsi Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rosyid, M. (2019). *Urgensi Kauman Menara Kudus sebagai Cagar Budaya Islam*. Jurnal Sosioteknologi Fak Seni Rupa ITB, Vol 18, No.3 Desember 2019.
- Salam, S. (1977). *Kudus Purbakala dalam Perjuangan Islam*. Menara Kudus: Kudus.
- Salam, S. (1986). *Ja'far Shodiq Sunan Kudus*, cetakan ketiga. Menara Kudus: Kudus.
- Sahar, S. (1990). *Dimensi-Dimensi Renovasi Masjid Menara Kudus*. Universitas Gajah Mada. Supani, Sancaka Dwi, dkk. (2009). *Benda Cagar Budaya Peninggalan Sejarah dan Purbakala Kabupaten Kudus*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus.
- Supatmo. (2014). *Keunikan Ornamen Bermotif Figuratif pada Kompleks Bangunan Masjid Menara Kudus*. Jurnal Fakultas Bahasa dan Seni Unnes, Vol. VIII, No. 1 Januari 2014.
- Safitri, N. (2018). *Pemanfaatan Situs Purbakala Semedo sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Dukuhwaru dan SMAN 3 Slawi Kabupaten Tegal TA 2017/2018*. Indonesian Journal of History Education. Vol. 6, No. 2.

Wawancara dengan Aftoni, perawat situs Langgar Bubrah Kudus



JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

DISTORY: PENGEMBANGAN KAMUS DIGITAL SEJARAH BERBASIS VISUAL BASIC PADA MATERI KERAJAAN TARUMANEGARA

Muhammad Rofiul Alim

mr.alim@mankotabatu.sch.id

Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu, Indonesia.

Abstract: *The transformation of learning in the 21st century requires an adjustment between the development of science and technology. Learning sources are part of the learning system that is transformed from conventional learning sources into digital-based learning sources.*

Digital-based learning sources are considered more practical than conventional learning sources. Digital-based learning sources can be applied to history, which many students get bored easily when studying. Therefore, the aim of this study is to develop a digital-based learning source for history that makes it easier for students to study it. Digital History Dictionary (Distory) is an application of a digital-based learning source that has been developed based on learning requirement analysis. Distory also can make it easier for students to find and learn history. The main purpose of the development of Distory is an innovation of digital-based historical learning sources that is economical, practical, flexible, and appropriate with learning objectives. The research methodology used in the research and development of Distory, was based on Sugiyono's research model, namely: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revision; (6) small class trials; (7) product revision; (8) large class trials; (9) product revision; and (10) mass production. Distory is validated by experts as a basis for product improvement before field trials are carried out. Small and large class trials were carried out on the students of Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Batu. The results of the validation of media experts, small class trials, and large class trials were 85 percent, 88.75 percent, and 89 percent, respectively. Based on these results, the development of Distory can be categorized as very decent and ready to be implemented.

Keywords: 21st Century Learning, Learning Sources, Digital History Dictionary



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:

Received 19 February 2021

Revised 26 March 2021

Accepted 27 March 2021

Published 16 June 2021

Available online 16 June 2021

©2021. Muhammad Rofiul Alim. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Belajar pembelajaran di era digital menuntut proses perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dilaksanakan secara efektif dan efisien. Proses belajar menjadikan pribadi lebih baik dan memiliki

kemampuan mengatasi masalah individu dan sekitarnya (Sitepu, 2014). Proses belajar pembelajaran memanfaatkan teknologi di era digital diharapkan menjadi solusi dan inovasi terhadap masalah ditemukan di lapangan. Penggunaan teknologi pada bidang pendidikan saat ini menjadi wajar mengingat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terus berkembang. Optimalisasi teknologi untuk belajar pembelajaran diharapkan meningkatkan kualitas proses belajar pembelajaran dan secara kuantitas terwujudnya pemerataan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran jarak jauh berbasis website (*elearning*) dan evaluasi dengan aplikasi *Computer Assisted Test (CAT) Online* sebagai contoh dari inovasi dan pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan. Pembelajaran di era digital tidak harus dilaksanakan secara konvensional namun dapat dilaksanakan dengan jarak jauh (Alim dan Puspitasari, 2021).

Sumber belajar merupakan salah satu bagian penting dalam sistem belajar dan pembelajaran yang diharapkan berinovasi dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital. Pemanfaatan sesuatu untuk sumber, bahan, dan pengalaman belajar sehingga mencapai tujuan hakikat dari sumber belajar (Sanjaya, 2011). Peran sumber belajar dinilai penting dalam proses belajar sebagai sumber belajar, sumber alat, dan sumber peraga dalam proses belajar (Musfiqon, 2012). Sumber belajar berbasis digital dinilai lebih memiliki keunggulan tersendiri seperti halnya saat berlangsungnya pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Konsep kamus digital didasarkan pada observasi pertama pada bulan 16-22 November 2020 semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 di semua kelas X di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu saat pembelajaran jarak jauh (www.elearningmakoba.sch.id). Peserta didik cenderung memilih sumber atau bahan belajar berbasis digital, yang memiliki sifat praktis dan tidak berat saat dibawa serta tidak menyita tempat. Sumber belajar berbasis digital memudahkan peserta didik daring untuk belajar dan bahkan bagi peserta didik luring yang terkendala internet, cukup *copy file* ke *flashdisk* diakses secara *offline*. Faktor pendukung kecenderungan pemilihan kamus digital mudah mencari *keywords* materi yang ingin di pelajari seperti penggunaan aplikasi digital Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Sumber belajar berbasis digital lebih menyenangkan dan sesuai dengan jiwa zaman peserta didik. Observasi kedua dengan kuesioner dan wawancara peserta didik kelas X MIPA 4 pada 19 Januari 2021 dan kelas X IPS 2 pada 23 Januari 2021 saat belajar mata pelajaran sejarah Indonesia menemui kesulitan memahami materi kerajaan masa Hindu Budha terutama pada materi Kerajaan Tarumanegara yang dinilai terdapat cukup banyak materi prasasti-prasasti. Hal ini di dukung dengan tugas harian pada materi kerajaan Hindu Budha yang banyak dibawah nilai 80. Masalah tersebut tidak lepas dari kurangnya motivasi peserta didik membaca buku sejarah yang dirasa tebal dan membosankan. Hasil observasi juga menunjukkan diperlukannya sumber belajar untuk sejarah berbasis digital sehingga praktis dan menarik. Sehingga diperlukan inovasi sumber belajar yang memudahkan belajar materi sejarah dan menarik. Kamus adalah salah satu bentuk dari sumber belajar yang dibutuhkan dalam pendampingan proses belajar. Perkembangan era digital menjadikan kamus yang dulunya berbentuk cetak, tebal, dan berat menjadi lebih praktis dengan bentuk digital. Konsep kamus digital menjadi lebih efektif dari pada katalog digital dengan sistem pencariannya, sedangkan katalog dinilai tidak jauh berbeda dengan tampilan buku digital pada umumnya.

Pengembangan kamus digital dapat dikembangkan secara *offline* dan *online* untuk perangkat sistem operasi *smartphone* dan komputer. Namun penggunaan *smartphone* sebagai sumber belajar pada waktu pembelajaran di kelas menjadi terkendala mengingat di beberapa sekolah melarang penggunaan *smartphone* selama proses belajar. Hal tersebut diberlakukan karena dinilai lebih sulit mengontrol penggunaan *smartphone* dan lebih mudah mengontrol penggunaan komputer oleh peserta didik. Program aplikasi kamus digital untuk sistem operasi komputer dapat dikembangkan salah satunya menggunakan bahasa pemrograman *beginners all purpose symbolic-instruction code* lebih dikenal dengan istilah BASIC. *Microsoft visual basic* merupakan salah satu aplikasi menggunakan Bahasa pemrograman *beginners all purpose symbolic-instruction code*, yang memiliki tampilan sederhana dan mudah digunakan untuk merancang dan membuat aplikasi sekalipun bagi pemula.

Digital History Dictionary (DISTORY) merupakan produk pengembangan sumber belajar berbentuk kamus digital sejarah dengan bahasa pemrograman *basic*. Penelitian dan pengembangan terbaru terkait kamus pada mata pelajaran sejarah dilaksanakan oleh Ramadani dan Ofianto tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Kamus Mnemonic sebagai Sumber Belajar Sejarah Indonesia di Sekolah Menengah Atas”. Persamaan kamus dikembangkan sama-sama untuk mata pelajaran sejarah di jenjang pendidikan SMA/MA. Perbedaan Kamus Mnemonic diklasifikasikan berdasarkan materinya dengan abjad dari A sampai Z untuk mempermudah dalam pencarian, sedangkan *Distory* menggunakan menu pencarian dengan *keywords*. Penyusunan komponen Kamus Mnemonic dengan program Microsoft Word 2007, sedangkan *Distory* menggunakan program Microsoft visual basic. Keunggulan dan keunikan *Distory* berbentuk aplikasi yang bersifat *portable* dan memiliki menu pencarian yang lebih cepat dalam pencarian materi.

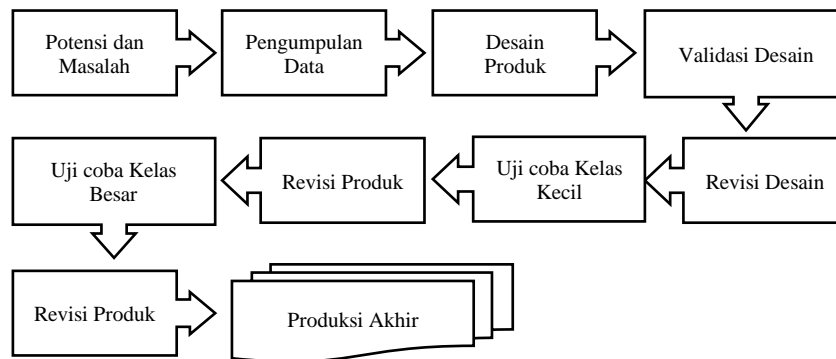
Tujuan utama dari pengembangan *Distory* sebagai inovasi sumber belajar sejarah yang berbasis digital yang memiliki nilai ekonomis, praktis, fleksibel, dan sesuai tujuan pembelajaran sejarah. Aplikasi *Distory* dirancang dan dikembangkan bersifat *portable* sehingga tanpa proses *install* setiap penggunaan kamus pada komputer yang berbeda. Sifat *portable* bertujuan selain mudah digunakan dan tidak diperlukan *install* saat penggunaannya, dapat disimpan dan dibuka secara langsung dari *flashdisk*. Hal ini dapat digunakan oleh peserta didik yang memanfaatkan fasilitas komputer sekolah karena tidak memiliki komputer pribadi.

METODE

Metode penelitian aplikasi kamus *Distory* menggunakan sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan dari a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, f) uji coba kelas kecil, g) revisi produk, h) uji coba kelas besar, i) revisi produk, dan j) produksi massal (Sugiyono, 2008).

Langkah pertama, identifikasi potensi dan masalah didapatkan dari observasi dan wawancara dengan peserta didik kelas X MIPA 4 dan X IPS 2 di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. Masalah ditemukan selama pembelajaran jarak jauh pada peserta didik yang pertama, kurangnya tertarik terhadap sumber belajar sejarah cetak yang dinilai kurang praktis. Kedua, kesulitannya

peserta didik dalam memahami materi khususnya pada Kerajaan Tarumanegara. Kurangnya minat untuk membaca sumber belajar sejarah yang dianggap membosankan dan tebal menjadi faktor pendukung. Potensi terlihat pada ketertarikan peserta didik terhadap sumber belajar berbasis digital yang dinilai praktis dibandingkan sumber belajar cetak.



Gambar 1. Model research and development Sugiyono (Sugiyono, 2008)

Berdasarkan statistik *elearning* selama semester 1 terdapat 379 akses pada e-Modul Pembelajaran Sejarah Kelas X. Data pembaca pada materi sejarah di blog pembelajaran sejarah (www.mr-alim.blogspot.com) selama pjj semester 1 akses terendah 114 view dan akses tertinggi 592 view setiap postingan materi pertemuan. Selain statistik pembaca sumber belajar digital, pekerjaan tugas peserta didik didominasi dengan pemanfaatan aplikasi digital. Sumber belajar digital lebih diminati dan dinilai praktis dari pada sumber belajar cetak, tentu hal ini tidak terlepas dari situasi pembelajaran jarak jauh. Pada langkah kedua, pengumpulan data dilakukan secara *online* menggunakan *google form* sebagai lembar kuesioner untuk mengetahui pendapat peserta didik kelas X MIPA 4 dan X IPS 2 di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu terkait seberapa diperlukan kamus digital sejarah sebagai sumber belajar.

Langkah ketiga, desain produk yang akan dikembangkan berdasarkan analisis pengumpulan data kebutuhan. Produk aplikasi *Distory* di desain dengan tampilan menarik sesuai usia peserta didik dan *navigasi* menu aplikasi yang mudah digunakan. Materi aplikasi tentang Kerajaan Tarumanegara merujuk dari buku Sejarah Nasional Indonesia jilid II edisi pemutakhiran tahun 2010 yang merupakan buku rujukan (*babon*) sejarah nasional. Langkah keempat, validasi aplikasi *Distory* oleh ahli media dilakukan sebelum uji coba lapangan. Validasi materi tidak dilakukan dikarenakan pertimbangan waktu dan sumber materi sudah merujuk pada buku Sejarah Nasional Indonesia Jilid II. Validasi desain dilakukan oleh ahli media yang memiliki kompetensi bidang teknologi dan pembelajaran. Validator media berprofesi dosen Jurusan Sistem Informasi, Universitas Negeri Jember yakni Bapak Muhammad 'Ariful Furqon, S.Pd., M.Kom. Langkah kelima, revisi desain dilakukan setelah validasi desain produk dari penilaian, kritik dan saran ahli media. Hasil validasi dan revisi produk dengan teliti memiliki pengaruh terhadap proses dan hasil uji coba lapangan.

Langkah keenam, uji coba dilaksanakan di kelas 10 MIPA 4, Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu dengan jumlah 10 peserta didik sebagai uji coba kelas kecil. Uji coba produk pada kelompok kecil dilaksanakan secara *online*, *link* aplikasi *download* dan kuesioner diberikan melalui *elearning* madrasah yang selanjutnya hasil uji coba kelas kecil untuk evaluasi dan perbaiki produk *Distory*. Langkah ketujuh, revisi produk yang perlu dievaluasi dan diperbaiki pasca uji coba kelas kecil. Revisi setelah uji coba kelas kecil dilakukan untuk mendapatkan produk lebih baik dari sebelumnya berdasarkan data uji coba kelas kecil. Langkah kedelapan, setelah revisi produk uji coba kelas besar selanjutnya uji coba kelas besar sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat kelayakan produk aplikasi kamus digital sejarah. Uji coba kelas besar dilaksanakan di kelas 10 IPS 2, Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. Uji coba kelas besar dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan produk dengan subjek uji coba 30 peserta didik. Langkah kesembilan, revisi produk berdasarkan analisis hasil uji coba kelas besar. Langkah terakhir sebelum benar-benar produk dinyatakan valid atau tidak valid untuk dilaksanakan produksi masal. Langkah kesepuluh, tahap terakhir merupakan produksi masal. Produk aplikasi *Distory* diproduksi masal sesuai kebutuhan dan perbaikan berdasarkan serangkaian uji coba dan revisi.

Instrumen pengukuran dan pengumpulan data dengan kuesioner validasi penelitian dan pengembangan produk menggunakan skala *Likert*. Empat kriteria digunakan dinilai lebih efektif dari pada lima kriteria untuk menghindari responden yang lebih cenderung memilih ragu-ragu/kadang-kadang/netral (Arikunto, 2013). Berikut skala penilaian *Linkert*:

Tabel 1. Skala penilaian *Likert*

Kriteria	Keterangan
Angka 4	sangat tepat/sangat menarik/sangat layak/sangat sesuai.
Angka 3	tepat/menarik/layak/sesuai.
Angka 2	kurang tepat/kurang menarik/kurang layak/kurang sesuai.
Angka 1	tidak tepat/tidak menarik/tidak layak/tidak sesuai.

Instrumen ahli media berisikan tentang aplikasi kamus digital sejarah yang terdiri dari tampilan, tulisan, kemudahan dan aspek yang mendukung media. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang dikembangkan peneliti untuk digunakan instrumen validasi ahli media:

**Tabel 2. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media
(sumber: instrumen dikembangkan peneliti)**

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Soal
Tampilan	Kemenarikan tampilan	1	3
	Kesesuaian tampilan warna	2	
	Ketepatan tata letak gambar	3	
Tulisan	Ketepatan jenis huruf	4	3
	Ketepatan ukuran huruf	5	
	Ketepatan warna huruf	6	
Menu	Ketepatan letak menu	7	2
	Kesesuaian menu dengan isi	8	
Kemudahan	Kemudahan pengoperasian	9	1
Lain-lain	<i>Compatible windows 7,8,10</i>	10	1

Instrumen untuk pengguna atau subjek coba kelas kecil dan kelas besar terdiri dari tiga aspek yaitu kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan terhadap aplikasi kamus digital sejarah. Berikut kisi-kisi instrumen yang dikembangkan peneliti untuk digunakan untuk subjek coba:

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk subyek coba (sumber: instrumen dikembangkan peneliti)

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Soal
Kemenarikan	Kemenarikan aplikasi kamus	1	3
	Kesesuaian tampilan (warna, huruf dan tata letak)	2	
	Kejelasan tampilan dan teks	3	
Kemudahan	Kemudahan aplikasi <i>portable</i>	4	4
	Kemudahan pengoperasian	5	
	Kemudahan mendapatkan informasi	6	
	Kemudahan menjalankan <i>web</i> pembelajaran	7	
Kemanfaatan	Menambah motivasi belajar	8	3
	Membantu proses belajar	9	
	Menambah referensi sumber belajar	10	

Instrumen ahli media dan subjek coba dikembangkan sendiri peneliti berdasarkan media dan sumber belajar yang dikembangkan. Hal dikarenakan pengembangan produk, bahasa pemrograman, dan tujuan yang berbeda-beda dari setiap penelitian dan pengembangannya. Indikator kisi-kisi disesuaikan tujuan pengembangan, karakter mata pelajaran, karakter peserta didik, dan jenis media.

Analisis data untuk penelitian dan pengembangan dilaksanakan setelah terkumpul data-data dari hasil uji coba kelas kecil dan kelas besar yang dilaksanakan secara *online*. Data kualitatif didapat dari hasil penilaian, kritik dan saran ahli media dan subjek uji coba yang selanjutnya sebagai bahan evaluasi untuk mendapat produk yang sesuai dan valid. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari setiap aspek instrumen yang dihitung dengan menggunakan teknik analisis dan nilai mean. Sehingga dapat dirumuskan teknik penghitungan nilai mean sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden

$\sum x_1$: Total jawaban nilai keseluruhan (Sugiyono, 2008).

Hasil pengukuran nilai mean dari ahli media, kelas kecil, dan besar. Hasil pengukuran dapat dilihat dalam kriteria validasi sebagai alat ukur kelayakan produk yang dikembangkan. Kriteria validasi produk terbagi menjadi empat kategori yakni sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak (Sugiyono, 2008).

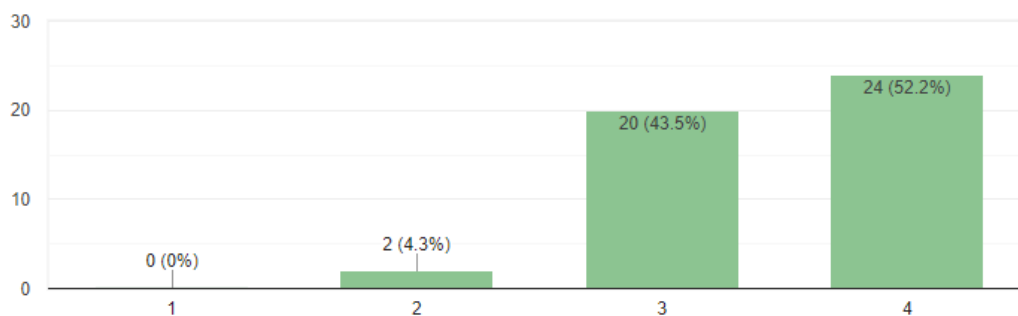
Tabel 4. Kriteria validasi produk hasil instrumen

Kategori	Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
1	85%-100%	Sangat Layak	Implementasi
2	74%-84%	Layak	Implementasi
3	55%-74%	Cukup Layak	Revisi
4	<55%	Kurang Layak	Diganti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Distory: Kamus Digital Sejarah Sebagai Sumber Belajar

Penelitian dan pengembangan *Distory* sebagai kamus digital sejarah bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar sejarah untuk peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. Pertama, *Distory* dikembangkan mengacu pada observasi awal 16-22 November 2020 tentang peserta didik lebih memilih sumber belajar digital. Keadaan pandemi dengan pembelajaran jarak jauh juga menjadi faktor penunjang peserta didik lebih memilih sumber belajar digital. Observasi kedua dengan kuesioner dan wawancara peserta didik di kelas X MIPA 4 dan X IPS 2 pada 19 dan 23 Januari 2021 dengan *google form* untuk mengetahui apakah diperlukan atau tidak kamus digital sejarah sebagai sumber belajar. Hasil kuesioner dari 46 responden dari 60 keseluruhan peserta didik di kelas X X MIPA 4 dan X IPS 2, menunjukkan sangat tidak diperlukan: 0 (0%), tidak diperlukan: 2 (4.3%), diperlukan: 20 (43.5%), dan sangat diperlukan 24 (52.2%). Sedangkan 14 lainnya tidak mengisi kuesioner dan sebagian peserta pembelajaran luring.



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi X MIPA 4 dan X IPS 2

Data observasi di X MIPA 4 dan X IPS 2 menunjukkan diperlukannya aplikasi kamus digital sejarah sebagai sumber belajar sejarah berbasis digital. Inovasi sumber belajar sejarah dalam bentuk digital dinilai lebih praktis dan tentu dalam keadaan pembelajaran jarak jauh. Dengan demikian, diperlukan adanya sumber belajar yang variatif dan dapat dipakai oleh peserta didik untuk memudahkan belajar (Hamalik, 1994).

Kedua, *Distory* dikembangkan dengan kriteria umum sumber belajar yang ekonomis, praktis, mudah diperoleh, fleksibel dan komponen sesuai tujuan. Bernilai ekonomis dan mudah diperoleh dikarenakan *Distory* sebagai sumber belajar diperoleh secara gratis. Nilai praktis dan fleksibel dikarenakan kamus berbentuk digital dan *portable*. *Distory* sebagai sumber belajar dikembangkan berdasarkan temuan dan indikator rencana pelaksanaan pembelajaran. Sumber belajar dikembangkan harus memiliki tujuan yang jelas, dari aspek memotivasi, aspek pembelajaran, aspek penelitian (observasi, analisis, dan dicatat secara teliti), pemecahan masalah, dan presentasi (penggunaan alat, pendekatan dan metode, dan serta strategi pembelajaran) (Rusman, 2009).

Ketiga, *Distory* memenuhi aspek kebermanfaatan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik dapat menghemat waktu tatap muka, pendidik berperan menjadi fasilitator, pembelajaran lebih efektif dan interaktif. Sedangkan bagi peserta didik dapat belajar secara mandiri, belajar lebih fleksibel, belajar sesuai daya tangkap terhadap materi, belajar dengan gaya belajar masing-masing, memunculkan potensi peserta didik, dan menjadi pedoman peserta didik untuk belajar (Prastowo, 2018). Inovasi sumber belajar membantu peserta didik dalam mencari materi dengan menuliskan *keywords*. Hal ini memberikan kesan kepada peserta didik bahwa sejarah menarik dan bukan pelajaran hafalan. Idealnya belajar sejarah bertujuan melahirkan kesadaran hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia dikenal dengan istilah *historical consciousness* (Sayono, 2015).

Menu dan Desain *Distory*

Desain *Distory* sebagai sumber belajar tersedia dua menu yakni, menu kamus digital istilah sejarah dan menu browser pembelajaran. Halaman awal atau halaman pembuka selamat belajar sejarah, berisikan logo *Distory*, kolom nama pengguna, tombol masuk, dan keluar. Kolom nama sebagai identitas pengguna kamus yang sedang menjalankan aplikasi *Distory*. Tombol masuk berfungsi untuk mengakses menu-menu di halaman *home* dan tombol keluar berfungsi untuk mengakhiri penggunaan aplikasi.

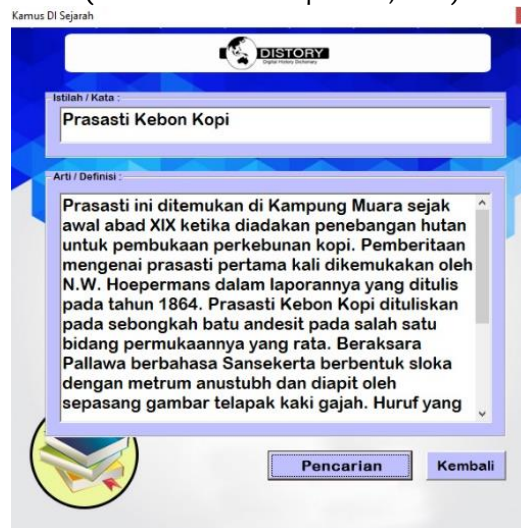


Gambar 3. Halaman awal *distory*
(sumber: dokumen peneliti, 2021)

Halaman *home* terdapat tiga tombol atau menu yang terdiri dari a) menu kamus digital istilah sejarah, b) menu *website* pembelajaran (*browser*), dan c) tombol keluar. Menu kamus digital istilah sejarah berfungsi mencari materi dengan *keywords* materi yang ingin dipelajari. Khusus penelitian dan pengembangan saat ini materi yang di *input* dalam *database* terkait Kerajaan Tarumanegara sesuai dengan temuan masalah di lapangan. Terdapat dua kolom istilah/kata dan arti/definisi. Kolom istilah/kata sebagai kolom *keywords* materi yang ingin di pelajari, sedangkan arti/definisi memuat penjelasan atau materi dari *keywords* yang sedang dicari.

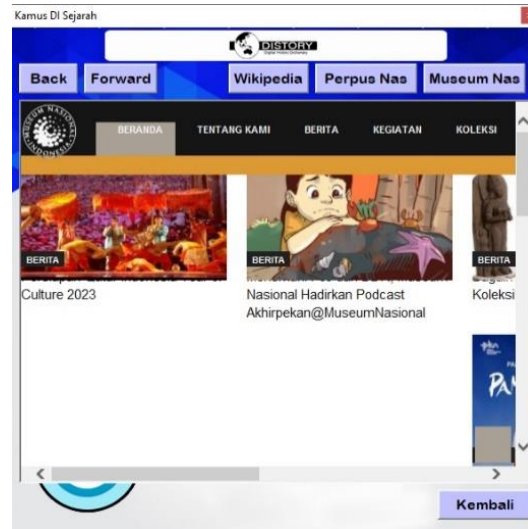


Gambar 4. Tampilan menu home
(sumber: dokumen peneliti, 2021)



Gambar 5. Tampilan kamus
(sumber: dokumen peneliti, 2021)

Menu *web pembelajaran* yang merupakan *browser khusus* di program untuk laman-laman pendukung pembelajaran dan tidak bisa untuk *browsing* tema lain kecuali yang sudah ditentukan seperti halnya *website wikipedia*, *website perpustakaan nasional* dan *website museum nasional* yang diakses secara *online*. Hal ini bertujuan untuk membantu peserta didik belajar fokus saat belajar secara mandiri ataupun bersama.



Gambar 6. Tampilan web pembelajaran
(sumber: dokumen peneliti, 2021)

Hasil Validasi dan Uji Coba Lapangan

Pengembangan produk dilaksanakan sesuai 10 langkah *research and development* model Sugiyono. Validasi media sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum dilaksanakan uji coba lapangan. Validasi media dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2021 oleh Bapak Muhammad 'Ariful Furqon, S.Pd., M.Kom Dosen Jurusan Sistem Informasi, Universitas Negeri Jember. Nilai rata-rata akhir diperoleh 85% yang menunjukkan sumber belajar dalam kategori sangat layak dan dapat diimplementasikan. Uji coba kelas kecil dilaksanakan dengan produk yang sudah direvisi berdasarkan penilaian, kritik dan saran ahli media yakni pada indikator jenis huruf dianjurkan dengan tidak terlalu formal atau kaku, ukuran huruf dengan *font size* 14, dan kemudahan pengoperasian.

Subjek coba kelas kecil dengan jumlah 10 peserta didik dari kelas X MIPA 4, Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. Latar belakang pemilihan X MIPA 4 dikarenakan rata-rata nilai penugasan dibawah rata-rata nilai penugasan kelas lain. Pemilihan peserta uji coba kelas kecil berdasarkan rata-rata nilai harian lima teratas dan lima terbawah di kelas X MIPA 4. Berikut presentase hasil uji coba kelas kecil pada tanggal 15 Februari 2021:

Tabel 5. Persentase hasil uji coba kelas kecil

No	Indikator	Persentase (%)	Keterangan
1	Kemenarikan aplikasi kamus	92,50%	Sangat layak
2	Kesesuaian tampilan (warna, huruf dan tata letak)	82,50%	Layak
3	Kejelasan tampilan dan teks	87,50%	Sangat layak
4	Kemudahan aplikasi <i>portable</i>	85,00%	Sangat layak
5	Kemudahan pengoperasian	82,50%	Layak
6	Kemudahan mendapatkan informasi	97,50%	Sangat layak
7	Kemudahan menjalankan <i>web</i> pembelajaran	82,50%	Layak
8	Menambah motivasi belajar	92,50%	Sangat layak
9	Membantu proses belajar	92,50%	Sangat layak
10	Menambah referensi sumber belajar	92,50%	Sangat layak
Rata-rata		88,75%	Sangat layak

(sumber: dokumen peneliti, 2021)

Uji coba kelas kecil menunjukkan persentase akhir 88,75% dan masuk kategori sangat layak. Berdasarkan data kualitatif (kritik dan saran) uji coba kelas kecil dilakukan evaluasi dan revisi produk terkait *database*. Sehingga aplikasi lebih mempermudah peserta didik mencari materi dengan *keywords* pada aplikasi *Distory* ke depannya. Evaluasi pada poin data kesesuaian warna, kemudahan pengoperasian, *web* pembelajaran juga menjadi fokus revisi. Warna diperbaiki sesuai usia peserta didik yang lebih tertarik dengan warna cerah. Kemudahan pengoperasian dilakukan perbaikan pada tata letak tombol menu dan *navigasi*, sedangkan *web* pembelajaran dirubah menjadi lebih minimalis.

Uji coba kelas besar dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2021 dengan subjek uji coba 30 peserta didik dari kelas X IPS 2, Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. Pemilihan subjek kelas X IPS 2 dengan dasar kelas ini berisikan peserta didik yang aktif dalam berorganisasi. Sehingga terkadang mendapatkan dispensasi pembelajaran cukup sering. Hal ini dinilai sudah cukup tepat untuk mengukur kelayakan *Distory* sebagai sumber belajar mandiri ataupun bersama. Berikut persentase hasil uji coba kelas besar:

Tabel 6. Persentase hasil uji coba kelas besar

No	Indikator	Persentase (%)	Keterangan
1	Kemenarikan aplikasi kamus	92,50%	Sangat layak
2	Kesesuaian tampilan (warna, huruf dan tata letak)	87,50%	Sangat layak
3	Kejelasan tampilan dan teks	87,50%	Sangat layak
4	Kemudahan aplikasi <i>portable</i>	87,50%	Sangat layak
5	Kemudahan pengoperasian	82,50%	Layak
6	Kemudahan mendapatkan informasi	92,50%	Sangat layak
7	Kemudahan menjalankan <i>web</i> pembelajaran	92,50%	Sangat layak
8	Menambah motivasi belajar	97,50%	Sangat layak
9	Membantu proses belajar	85,00%	Sangat layak
10	Menambah referensi sumber belajar	85,00%	Sangat layak
Rata-rata		89,00%	Sangat layak

(sumber: dokumen peneliti, 2021)

Berdasarkan hasil uji coba kelas besar yang menunjukkan nilai akhir rata-rata 89% yang masuk dalam kategori sangat layak. Temuan di uji coba kelas besar sudah tidak banyak, hanya perbaikan pada tombol menu-menu yang lebih disesuaikan tempatnya dan ukurannya. Berdasarkan hasil dari uji coba lapangan secara garis besar aplikasi *Distory* masuk kategori sangat layak dan siap diimplementasikan. Peningkatan dari hasil uji coba didukung faktor perbaikan produk sebelumnya dari setiap poin-poin indikator.



Gambar 6. Diagram perbandingan hasil uji coba lapangan (sumber: dokumen peneliti, 2021)

Berdasarkan diagram di atas dapat dibandingkan hasil uji coba kelas kecil dan kelas besar berdasarkan poin-poin indikator yang diisi oleh responden. Hasil uji coba dapat dilihat kenaikan atau penurunan dari setiap poin indikator. Latar belakang kedua subjek coba juga memberi pengaruh terhadap hasil uji coba setiap poin indikatornya. Warna dan tampilan cenderung kearah selera setiap responden, namun secara garis besar aplikasi yang dikembangkan sudah layak sebagai sumber belajar. Sehingga tujuan utama menyediakan sumber belajar mandiri ataupun bersama yang memudahkan peserta didik dalam mencari materi dan tidak membosankan sudah tercapai. Kemandirian peserta didik diperlukan untuk mengarahkan dan mengendalikan dalam berfikir dan bertindak, sehingga tidak tergantung pada orang lain secara emosional (Hamzah, 2008). Kemandirian diharapkan memunculkan potensi dan cara berfikir kritis peserta didik. Berdasarkan data uji coba aplikasi *Distory* sudah dalam kategori sangat layak dan dapat diimplementasikan.

SIMPULAN

Distory dikonsepsi dan dikembangkan berdasarkan data observasi lapangan yang bertujuan untuk membantu belajar dan sebagai inovasi sumber belajar sejarah secara mandiri ataupun bersama. Sistem kamus membantu peserta didik untuk mendapatkan materi dengan cepat dan menjadi solusi kurangnya minat baca buku sejarah. Inovasi sumber belajar diperlukan sebagai solusi permasalahan dan mengurangi *image* pelajaran sejarah sebagai pelajaran hafalan. Aplikasi *Distory* sebagai sumber belajar berbasis digital yang telah melalui validasi ahli dan dua uji coba lapangan dengan hasil sangat layak. Selanjutnya aplikasi *Distory* dikembangkan dengan materi sejarah yang lebih kompleks dan menjadi salah satu pilihan sumber belajar sejarah untuk peserta didik. Untuk memaksimalkan aplikasi *Distory* ini secara berkelanjutan akan terus dilakukan peningkatan kualitas dan kuantitas dengan lebih baik menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

Buku dan Jurnal

- Alim, M., & Puspitasari, I. (2021). CIS-MAKOBA: INOVASI SELF MONITORING CATATAN IBADAH SISWA BERBASIS WEB. *Proceeding Of International Conference On Islamic Education (ICIED)*, 5(1), 274 - 285. Retrieved from <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/iced/article/view/1257>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek*. Rineke Cipta.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan, cetakan ke-7*. Citra Aditya Bakti.
- Musfiqon, H.M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan aplikasinya di sekolah/madrasah*. Kencana.
- Ramadani, S., & Ofianto, O. (2019). Pengembangan Kamus Mnemonic sebagai Sumber Belajar Sejarah Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Halaqah*, 1(2), 102-120.
- Rusman. (2009). *Manajemen kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana
- Sayono, J. (2015). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9-17.
- Sitepu, B.P. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuatintatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Hamzah, B. U. (2008). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.

EVALUATING THE LEVEL OF TEACHER PERFORMANCE: PEDAGOGIC, SOCIAL AND PERSONAL COMPETENCY

Rully Putri Nirmala Puji* and Ratna Dwi Lestari

rully@unej.ac.id

Universitas Jember, Indonesia

Abstract: This study aims to evaluate the level of competency of history teachers in Jember. Competency indicators are pedagogical competence, social competence and personality competence based on the perspective of students. This research used quantitative analyzed using inference statistics to analyze differences in teacher competence according to gender and teaching experience. The research sample involved 100 students across five schools. Data analysis used SPSS with multivariate statistical tests. This study indicates a significant difference between teacher pedagogical competence based on gender and teacher social competence based on the level of teaching experience. This study reflects that competency development is still needed to improve teacher competence to improve learning quality.

Keywords: Pedagogic competency, social competency, personal competency, teacher competency



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:

Received 11 March 2021

Revised 05 April 2021

Accepted 06 April 2021

Published 16 June 2021

Available online 16 June 2021

©2021. Rully Putri Nirmala Puji & Ratna Dwi Lestari. All rights reserved.

INTRODUCTION

A teacher is one of the professions that has a significant influence on improving human resources quality. A teacher should be able to provide a stimulus for the development of knowledge, beliefs and motivation of their students and to themselves (Kunter et al., 2013). Low awareness of students' characteristics and needs will have an impact on the quality of a teacher's performance. Not a few also, some teachers can carry out their professional duties well through an innovative learning process (Nellitawati, 2017). The teacher's professional development should also be followed by evaluating and reflecting during the learning process. Teachers should be able to evaluate their own competence so that they always try to fulfil their professional duties (Romera, Rabanillo, Ortiz, Ruiz, 2017).

The fundamental problem in developing teacher competence is the distribution of teachers based on location. Most of the competent teachers are located in city schools. This has become a critical analysis of the inequality of competent teachers, the majority of which are located in urban areas versus rural areas (Eppley Karen, 2009). Teacher competency development is expected to be able to distribute evenly in the low, medium and high teacher competency levels.

During the last few decades, efforts to improve education quality have been carried out through several measures including (1) Providing intensive training to teachers. This exercise can be in the form of academic training or soft skills which functions to solve problems faced by teachers and provide additional skills; (2) Provide counseling to teachers. It is done by involving supervisors, namely the principal and other supervisory bodies; (3) Perform regular monitoring of teachers. This monitoring is carried out by providing regular tests and evaluations to the teacher to review their work quality. The development of teacher competence in the Industrial Revolution era needs to be adjusted to the use of Information Technology in the learning process (Kirschner & Davis, 2003).

Professional teachers can apply practical theories, both cognitive psychology and reflective practitioner theory (Dumitriu, Timofti, & Dumitriu, 2013). Teacher professional behavior results in effective, thorough and permanent learning about the knowledge, skills and values given to a student by a teacher or a relevant institution (Blašková, Blaško, Jankalová, & Jankal, 2014). Integrating teacher competence in the learning process involves management involvement in all aspects including learning media, learning methods and competency innovation in selection, innovation design in learning. A teacher should have the ability to design and produce a learning environment to enhance learning innovation (Nutchrat and Sumalee, 2012). The following are teacher competencies that need to be possessed in the learning process (1) the ability to compile teaching materials; (2) ability to explain; (3) teacher attitudes; (4) skills in creating interactions with other parties; (5) ability to interact (Hakim, 2015). The concept of competence is generally defined as ability. However, we consider that the term has a more complex meaning, because it includes a set of knowledge, skills, attitudes and values (Măță, Cmeciu, & Ghiațău, 2013).

The role of educational institutions is also very important in determining education policy. Educational institutions become one of the facilitators in providing training to provide opportunities for teacher development. The training developed can be in the form of skills in preparing lesson plans according to the curriculum, designing learning and managing the learning process. Educational institutions need to provide sufficient budgets to support teachers in accessing learning resources, preparing learning tools and providing efficient development programs (Prasertcharoensuk, Somprach, & Ngang, 2015). The activation of a teacher's pedagogical ability, personal competence, professional competence, and social competence significantly improves learning performance (Hakim, 2015).

Social competence is the ability to achieve personal goals in social interaction to maintain positive relationships with others (Arnold, 2012). Increasing social competence can be done by observing teachers who interact with peer work groups, students, and the social community (Uba,

Hassan, Mofrad, Abdulla, & Yaacob, 2012). Social competence is a competency that can shape the level of professionalism of teachers in their fields. Teacher social competence is related to practical communication skills with students and the ability to get along with fellow teachers and interact with student guardians. Social competence includes empathy, social sensitivity, ability to hold role distance, tolerance of other people's views, spontaneity, independence, ability to communicate, dynamic behavior, openness, tolerance for conflict situations, self-control and self-confidence (Shnyrenkov & Romanova, 2015).

The communication process is an indicator in assessing social competence (Zlatić, Bjekić, Marinković, & Bojović, 2014). Social intelligence is considered as the ability to understand and evaluate their behavior. Teacher social intelligence is one part of communicative competence (taeyeva, 2014). Emotional also affects the competence of students. Students who are irritable or have emotional outages can be seen as having poor social competence. Educators need to understand students' emotional level to organize and align it with their social competences (Denham et al., 2003). Previous research states that a good social response will result in good competence in students as well. Students' social competence is also adjusted to the rules and norms to shape them into responsible thinking, disciplined and acting based on the social norms that apply there (Wentzel, 1991).

Personality competence is the teacher's ability to show a good personality, stable, mature, skilled, and wise attitude. Personality competence takes its role and function to build personality in preparing and improving human resources (Nellitawati, 2017). The competence of a teacher takes an important role in building personality to improve the character of their students (Nellitawati, 2017). Personality competencies focus on self that comes from self-reflection, self-motivation and self-development (Blašková et al., 2014). Based on the research conducted, it shows that there are teacher personality competencies aimed at teachers themselves, namely (1) self-reflection; (2) renew themselves; (3) self-motivation, and (4) self-developing personality competencies. In addition, the teacher's personality competencies are aimed at other people or students, namely (1) inter-reflecting; (2) inter-renewing; (3) inter-motivating and (4) inter-developing competences (Blašková et al., 2014). An educator needs to form a good personality for his students. A person's personality is influenced by biological factors and the individual's environment (SUCIU, Andreia Irina; MĂȚĂ, 2011).

Personality competencies are needed to create effective and attractive learning for students. There is a premise that underlies this, namely the better the suitability of a person's job requirements and competencies, the higher the person's job performance. Teachers who have good personality competencies in creating interesting and effective learning should be given an award or reward. This award motivates teachers and prospective teachers to be able to develop good personality competencies.

Teachers can give a different touch to their profession with this personal competence. The personal competences of teachers will create better students and societies (Hidayah 2020; Puji

2020). It is because the teacher provides knowledge to students and acts as an agent of social change and shapes students' character. If teachers are more effective, there will be more competitive business schools that can produce better prepared students to face the challenges ahead. The first personality competence is communication, which involves speaking, writing, presenting oneself, listening, and communicating non-verbally. Teacher personality competencies emphasize more on the verbal abilities of Hammond (2010).

Pedagogic competence is a teacher's ability related to the level of understanding of students, teaching and learning processes, and self-actualization. According to Shulman, pedagogical thinking goes through the following stages: (1) understanding / perception; (2) modification / transformation; (3) teaching; (4) evaluation; (5) feedback; (6) reflection. Another factor that contributes to the effectiveness of teacher competence is commitment and interest in carrying out the learning process (Liakopoulou, 2011)

Pedagogic competencies include (1) general competence; (2) didactic competence; (3) methodological; (4) managerial competence. Methodology includes formulating learning objectives, identifying and planning types of activities, connecting theory with practice and evaluating students and evaluating themselves (Mățã et al., 2013). A professional teacher can analyze and make the best decisions in the learning process involving all components of learning (Mihaela, 2015). Pedagogic competence needs to be improved along with the development of other competencies. One of the competencies needed is personality competence.

Professional competence is a skill, knowledge, attitude and motivation in shaping students' character (Kunter et al., 2013). Educators have various professional levels. The socio-professional aspect and supervision by an educator of students determine their students' success (Tang & Choi, 2004). Professional competences include (1) the level of understanding of the curriculum based on teaching materials; (2) understand the concepts and relationships with other sciences; (3) mastering research steps; (4) critical review of teaching materials; (5) explore and solve problems. Aspects outside of knowledge may be important in determining teacher success. These aspects include teacher beliefs, work-related motivation, and the ability to self-regulation. (Kunter et al., 2013). This study aims to identify the level of pedagogic, social and personal competence of history educators. The state of problems in the research is what is the level of pedagogic, social and personal competence of educators?

METHOD

This research is a type of quantitative research using the SPSS Statistical Package for the Social Sciences as a tool. The design of the research is determined by the researchers from the beginning of the study in order to facilitate and limit the implementation of the research conducted. The type of research design itself is divided into 3, including qualitative research (data sources and analysis related to words), quantitative (data sources and analysis related to numbers) and mixed methods (a combination of elements from the previous two studies) (Creswell, 2009).

Quantitative research has several strategies in its research, one of which is a survey. Survey research provides a numerical description of a trend, behavior, or opinion of a population under study (Creswell, 2009). Survey research uses standard (standard) questionnaire methods or interviews in an effort to obtain data from informants (Bhattacharjee, 2012,). According to Griffie (2012, p. 53), “data collection in the survey has 3 methods, including questionnaires, interviews, and also observation”.

There are five steps in conducting survey research according to Ary, Jacobs, and Razavieh (Griffie, 2012) which include planning, determining samples, making instruments, conducting research, and analyzing data. Things that need to be considered in planning a survey include (Cohen, 2007):

1. Determination of the definition of the problem to be studied (in relation to content, variables, and hypotheses)
2. Sample selection (in relation to population, accessibility, and selection of representative samples)
3. Design in measuring data (in relation to questionnaires, variables, and measurement of validity and reliability)

This study uses MANOVA data analysis using SPSS software. MANOVA is the result of ANOVA data analysis which has multiple variable results (multiple variables) and is measured with the same predictor variable (Bhattacharjee, 2012). This test is used to identify the dependency relationship between variables of a group (Singh, 2007). The use of this test has advantages because the system is more complex and minimizes errors (Pallant, 2010).

This study aims to identify educators' competence, including social competence, personality competence, and pedagogic competence based on gender and length of service. In addition, this study also identifies the relationship of each of these competencies. The hypothesis in this study is.

- a. H₀₁: There is no significant difference in the competence of educators based on gender and length of service
- b. H₀₂: There is no significant relationship between social, pedagogical, professional competence and the personality of the history subject teacher

The population used in this study were students in the social studies class in one of the high schools in Jember Regency. The total population is 180 students (see Table 1). The sampling technique uses simple random sampling with a minimum number of samples using 10% of the population. The sample used in this study involved 100 students of his-tory subjects. Respondents are students who will provide responses regarding the competence of history educators at the school.

Table 1. Repondent's Demography

Items	F	%
Gender		
Male	50	50%
Female	50	50%
Total	100	100%
Teacher work experience		
< 5 year	25	24,5%
5-10 year	59	58,7%
10 year	16	16,8%
Total	100	100%

RESULTS AND DISCUSSION

The MANOVA test is used to identify differences in teacher competencies based on gender and length of service. The normality test has been carried out with the Kolmogorov-Smirnov value of social competence (KS 0.063; $P > 0.000$), Personality competence (KS 0.200; $P > 0.000$), Pedagogic Competence (KS 0.200; $P > 0.000$). Based on the results of the normality test, it shows that the data is normally distributed. The next step is to do a multivariate normality test. Based on the results of the multivariate normality (see Table 2), it shows that the mahalanobis value is 16.47 compared to the critical value ($df = 3; 16.27$), it can be concluded that the mahalanobis value is greater than the critical value (Expensive. $16.47 > 16.27$) which means the data has multivariate outliers. The box M test shows Box's M (37,240) with $p (= 0.100) > 0.001$. $p < 0.00$. This indicates that the variance / covariance matrix of the dependent variable is the same, so that the MANOVA analysis can be continued.

Table 2. Box test

Indicators	df	\bar{x}	N	Mahal. Min	Mahal. Max
Social competency	3	3.87			
Personal competency	3	4.12	100	0.179	16.47
Pedagogic competency	3	4.18			

Table 3. Box M

Box's M	37.240
F	1.386
df1	24
df2	3752.592
Sig.	0.100

Based on the Box M test value shown in Table 3, it can be concluded.

a. H_0 : the variance / covariance matrix of the dependent variable is equal

H_1 : variance / covariance of the dependent variable is not the same

b. $\alpha = 0.05$

c. Critical area: H_0 is rejected if the p value (Sig.) < 0.05

d. Statistic Test P value (Sig.) = 0.100

The p value (Sig.) = 0.100 > 0.05 then H_0 is not rejected, so it can be concluded that the variance / covariance matrix of the dependent variable is the same or homogeneous and can be continued to use the MANOVA test.

Table 4. Levene Test

	F	df1	df2	p.
Social competency	1.000	5	94	0.422
Personal competency	1.718	5	94	0.138
Pedagogic competency	0.891	5	94	0.490

Social competence ($p = 0.422$) > 0.05 ; Personality competence ($p = 0.138$) > 0.05 ; Pedagogic competence ($p = 0.490$) > 0.05 . Based on the Levene test (see Table 4), it shows that the overall significance above 0.05 is assumed

1) Samples come from the same population

2) covariance of social competence, pedagogic competence, and personality competence are the same.

Table 5. Multivariate test

Indicator	Λ	F	Hypothesis df	Error df	p.
Gender	0.945	1.770	3.000	93.000	0.158
Experience	0.814	2.334	6.000	184.000	0.004

Based on the multivariate test Table 5 shows that.

1. The relationship between teacher competence (A) and gender (Y₁) has a significance level (sig. Y₁) 0.158 < 0.05. This shows that there is no significant difference between teacher competencies based on gender
2. The relationship between teacher competence (A) and experience (Y₂) has a significance (sig. Y₂) 0.004 < 0.05. This shows that there are significant differences between teacher competencies based on experience

Table 6. Test of Between subjects effects

Source	Dependent Variable	Type III SoS	Df	MS	F	Sig.	η^2
Gender	Social	0.099	1	0.099	0.407	0.525	0.004
	Personality	0.001	1	0.001	0.003	0.960	0.000
	Pedagogic	0.412	1	0.412	4.252	0.042	0.043
Experience	Social	4.872	2	2.436	9.969	0.000	0.175
	Personality	0.963	2	0.481	1.549	0.218	0.032
	Pedagogic	0.069	2	0.035	0.357	0.701	0.008

a. $R^2 = .279$ (Adjusted R Squared = .241)

b. $R^2 = .166$ (Adjusted R Squared = .122)

c. $R^2 = .056$ (Adjusted R Squared = .006)

This study used three dependent variables 0.05: 3 = 0.17 (Tabachnik & Fidel 2007). Based on the data on Table 6, the dependent variable which has a difference is pedagogic competence based on gender with a p value of 0.042 < 0.17. This shows that the pedagogic competence of a teacher is influenced by gender by 4%. This study also shows that teachers' social competence based on experience has a significant difference with a p value of 0.000 < 0.17. This shows that 17.5% of social competence differences are influenced by the level of differences in the teaching experience of a teacher.

Table 7. Comparing group mean

D. Variable	Indicator	\bar{x}	SE	95% Confidence Interval	
				X lb	Yub
Pedagogic	Female	4,234	0,042	4,151	4,317
	Male	4,058	0,075	3,910	4,206
Social	<5 year	3,568	0,110	3,350	3,787
	5 - 10 year	4,090	0,065	3,961	4,220
	>10	3,651	0,158	3,336	3,965

Based on Table 7, it shows that educators who are female ($M = 4.23$; $SE = 0.042$) have a higher level of pedagogical competence compared to men ($M = 4.05$; $SE = 0.75$). The development of a teacher's pedagogic competence is influenced by several factors. One of them is influenced by factors of communication skills, the level of training obtained and so on (Măță, L., and Suci, AI (2011). This study indicates that the pedagogic competence of women has a higher difference compared to male teachers. by several factors. Female teachers tend to have higher motivation than men. Female teachers tend to be more diligent and have a higher willingness to study or pursue a field of science than men. This results in female teachers organising better cognitive structures to create pedagogic competence in the learning process. Efforts to build teacher pedagogical competence are an approach to stimulate and maintain learning motivation through attention, relevance, trust, and satisfaction.

Managerial ability, development of communication and relationships with students and mental development are the advantages of women who are influenced by physical and psychological factors compared to men. The development of teacher competence also needs to be supported by an innovative curriculum so that teachers can develop their potential and the teaching process (Murillo, 2006). Skills in developing learning designs, managing learning, developing learning independence, evaluating learning, improvising learning and participating in academic assignments are indicators of teacher pedagogical competence (Perez & Torello, 2012).

The results showed that there was a significant difference between the social competence of teachers based on the experience level of 5 years to 10 years having the highest score ($M = 4.09$; $SE = 0.06$) compared to educators who had a level of experience below 5 years ($M = 3.56$; $SE = 0.11$) and teaching experience over 10 years ($M = 3.65$; $SE = 0.15$). Teaching experience will affect the level of knowledge and skills possessed. The age of 5 to 10 years is the ideal age to gain knowledge and skills compared to teachers who have teaching experience under 5 years. High teaching experience will foster teacher sensitivity in overcoming various problems in the classroom. Emotional intelligence and emotional closeness between teachers and students have been built

very well throughout the teaching period. This impacts the effectiveness of social relationships between teachers and students who are influenced by their teaching experience. Teachers who have high teaching experience can have good social competence to facilitate students to work collaboratively and participate in a twenty first century social learning environment (Uerz et al. 2018).

CONCLUSION

Teacher competence is one of the factors in supporting the achievement of successful learning. The quality of teacher competence is one of the assets in developing and optimizing students' knowledge and skills. Pedagogic competence, social competence and personality competence are competency components that need to be possessed by a teacher in optimizing the quality of learning. This study indicates that there is a significant difference in the pedagogical competence of teachers on the gender aspect. Women have high pedagogical competence compared to men. Meanwhile, the social competence of teachers also has significant differences in aspects of their teaching experience. This is caused by several factors such as physical factors, information processing power on aspects of cognitive structures, etc. This research implies that every teacher needs to develop their competence periodically so that there is no decrease in competence in their career ladder. The author would like to thank the Jember University History Education Study Program as a research alma mater. Thanks are also conveyed to secondary schools in all districts of Jember for granting permission to conduct observations to obtain data regarding educators' skills.

REFERENCE

- Arnold, K. H., & Lindner-Müller, C. (2012). Assessment and development of social competence: introduction to the special issue. *Journal for educational research online*, 4(1), 7-19.
- Bhattacharjee, A. (2012). *Social Science Research: Principles, Methods, and Practices*. Florida: University of South Florida.
- Blašková, M et al (2014). Key Personality Competences of University Teacher: Comparison of Requirements Defined by Teachers and/Versus Defined by Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 114, 466–475.
- Cohen, J. & Cohen, P. 1983. *Applied multiple regression/correlation analysis for the behavioral sciences* (2nd edn). New York: Erlbaum.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. Canada: Routledge.
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Los Angeles: SAGE Publication Inc.
- Denham, S. A et al. 2003. Preschool emotional competence: pathway to social competence? *Child Development*, 74(1), 238–256.
- Dumitriu, C et al 2013. Managing the Developing Didactic Career of Beginning Teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 426–431.

- Eppley, K. (2009). Rural schools and the highly qualified teacher provision of No Child Left Behind: A critical policy analysis. *Journal of Research in Rural Education (Online)*, 24(4), 1.
- Griffiee, D. T. (2012). *An Introduction to Second Language Research Methods; Design and Data*. California: TESL-EJ Publications.
- Hakim, A. (2015). Contribution of Competence Teacher (Pedagogical, Personality, Professional Competence and Social) On the Performance of Learning. *The International Journal Of Engineering And Science*, 4(2), 1–12.
- Hidayah, B., Na'im, M., & Puji, R. P. N. (2020). Technological content knowledge of history teachers in Jember. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 485, No. 1, p. 012132). IOP Publishing.
- Kirschner, P., & Davis, N. (2003). Pedagogic benchmarks for information and communications technology in teacher education. *Technology, Pedagogy and Education*, 12(1), 125–147.
- Kunter, M., Klusmann, U., Baumert, J., Richter, D., Voss, T., & Hachfeld, A. (2013). Professional competence of teachers: Effects on instructional quality and student development. *Journal of educational psychology*, 105(3), 805.
- Liakopoulou, M. (2011). The Professional Competence of Teachers: Which qualities, attitudes, skills and knowledge contribute to a teacher's effectiveness. *International Journal of Humanities and Social Science*, 1(21), 66-78.
- Măță, L., and Suci, A. I. (2011). Curricular innovative model focused on developing pedagogical competences of teachers of Language and communication. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 12, 274–282.
- Măță, L., Cmeciu, D., & Ghiațău, R. M. (2013). A reference framework of pedagogical competences of language teachers in the initial training programmes. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 93, 648-653.
- Mihaela, P. L. (2015). Dimensions of Teaching Staff Professional Competences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180, 924–929.
- Murillo, F. Javier. (2006). *Modelos Innovadores en la Formacion Inicial Docente*. Oficina Regional de Educacion de la UNESCO para America Latina y el Caribe, OREALC/ UNESCO Santiago.
- Nellitawati, N. (2017). The contribution of headmaster's personality competence to the teacher's social competence of vocational high school. *COUNS-EDU: The International Journal of Counseling and Education*, 2(1), 25
- Pallant, J. (2010). *SPSS Survival Manual*. New York: McGraw-Hill.
- Pérez, K.V.P & Torelló, O.M. (2012). The digital competence as a cross-cutting axis of higher education teachers' pedagogical competences in the european higher education area. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 1112–1116.
- Prasertcharoensuk, T et al. (2015). Influence of Teacher Competency Factors and Students' Life Skills on Learning Achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 566–572.

- Puji, RPN et al. (2020). The Students' Prior Knowledge at The Department of History Education within Tertiary Education *IOP Conf Series: Earth And Environmental Science* 485 012041doi:10.1088/1755-1315/485/1/ 012041
- Romera, E. M., Rabanillo, J. L. F., Ortiz, O. G., Ruiz, R. O., & Bolaños, J. A. C. (2017). Construct, measurement and assessment of social competence in early adolescence. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 17(3), 337-348.
- Shnyrenkov, E., & Romanova, E. (2015). The Development of Social Competence in the Educational Training Program Specialists in Urban Construction. *Procedia Engineering*, 117, 331-336.
- Singh, K. (2007). *QUANTITATIVE SOCIAL RESEARCH METHODS*. New Delhi: Sage Publications India Pvt Ltd.
- SUCIU, Andreia Irina and MĂȚĂ, L. (2011). Pedagogical Competences – The Key to Efficient Education. *International Online Journal of Educational Sciences*, 3(2), 411-423.
- Tang, S. Y. F., & Choi, P. L. (2004). The development of personal, intercultural and professional competence in international field experience in initial teacher education. *Asia Pacific Education Review*, 5(1), 50-63.
- Uba, I., Hassan et al. (2012). Redefining Social Competence and its Relationship With Authoritarian Parenting. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 1876-1880.
- Uerz, D et al. (2018). Teacher educators' competences in fostering student teachers' proficiency in teaching and learning with technology: An overview of relevant research literature. *Teaching and Teacher Education*, 70, 12-23.
- Wentzel, K. R. (1991). Social Competence at School: Relation Between Social Responsibility and Academic Achievement. *Review of Educational Research*, 61(1), 1-24.
- Yermentaeyeva, A. (2014). Social Intelligence as a Condition for the Development of Communicative Competence of the Future Teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 4758-4763.
- Zlatić, L. (2014). Development of Teacher Communication Competence. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 606-610



JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

RELEVANSI MUATAN HISTORIS DAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM NOVEL SEJARAH RORO MENDUT VERSI Y. B. MANGUNWIYA DI ERA DIGITAL

Febri Kevin Aditya*, Ismail Lutfi, Lutfiah Ayundasari

febri.kevin.aditya@um.ac.id

Universitas Negeri Malang, Indonesia.

Abstract:

The digital age is inevitable. The rapid influence of the digitization process has led to a deterioration of character values in students. Students' characters can be built through historical learning based on the search for meaning in the text of historical novels by exploring the educational value of the characters in them. This research aims to describe the value of character education in Roro Mendut historical novel version Y.B. Mangunwijaya and its relevance as reflective material to overcome various challenges of the digital age. This research is qualitative with Ferdinand de Saussure semiological analysis as an analytical technique. The results of this study showed the existence of historical content and found five main educational character values set by the Ministry of Education and Culture. The historical content and educational characters values found to have relevance to the modern life of the digital age. Relevance can be pursued as a historical learning material that builds the character of students. To be utilized in history learning in the classroom, special learning methods are required.

Keywords: Historical Content, Character Education Values, Historical Novels, Digital Age

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 semakin menyadarkan bahwa digitalisasi adalah sebuah keniscayaan (Dwivedi dkk., 2020; Garad, Al-Ansi, & Qamari, 2021). Mulai dari pertemuan tingkat tinggi kepala pemerintahan, seminar ilmiah dan sekolah, layanan peribadatan, hingga berbelanja dilakukan secara digital. Era digital membawa manfaat dan tantangan sekaligus. Dalam bidang pendidikan, digitalisasi telah menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan interaktif. Di sisi lain, era



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:

Received 06 April 2021

Revised 07 May 2021

Accepted 10 May 2021

Published 16 June 2021

Available online 16 June 2021

©2021. Febri Kevin Aditya,
Ismail Lutfi, Lutfiah
Ayundasari. All rights reserved.

digital telah menyebabkan terjadinya degradasi moral siswa (Sahronih, 2018). Keterbukaan informasi digital tanpa adanya bimbingan guru atau orang tua menyebabkan siswa mudah terpengaruh dengan informasi yang tidak benar. Karena misinformasi, siswa melakukan tindakan-tindakan amoral, misalnya perundungan, tawuran antarpelajar, rasisme, pornografi, bahkan tindak kriminal (Prihatmojo & Badawi, 2020; Sari & Bermuli, 2021).

Pencegahan kemerosotan moral yang semakin parah dapat dilakukan dengan mengintegrasikan pendidikan karakter yang sesuai dengan budaya, kepribadian bangsa, dan kebutuhan jaman dalam pembelajaran (Agung, 2011; Ferdiawan & Putra, 2013; Ghufron, 2010; Walker, Roberts, & Kristjánsson, 2015). Penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran telah dicanangkan oleh pemerintah dengan merumuskan lima nilai pendidikan utama, yaitu Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas (Kemendikbud, 2017). Pembelajaran sejarah sebagai usaha pembentukan jiwa manusia dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter yang kontekstual dengan basis pencarian makna referensial, yaitu hubungan antara teks dengan dunia luar (Ali, 2005; Hariyono, 2018).

Dalam pencarian makna referensial diperlukan teks yang dapat merefleksikan nilai karakter sekaligus peristiwa kesejarahan. Maka, dipilihlah novel sejarah. Chauhan (2013) mendefinisikan novel sejarah sebagai novel yang menggunakan latar periode sejarah tertentu sekaligus berusaha untuk menyampaikan semangat, perilaku, dan kondisi sosial dari masa lalu dengan detail dan kredibel terhadap fakta sejarah. Novel sejarah menurut Lukacs (1989) harus mampu mengakomodasikan realitas sosial yang berkembang di masyarakat. Sebagai bahan literasi, novel sejarah berperan penting dalam pendidikan di era globalisasi budaya demi menguatkan akar kebangsaan (Djokosujatno, 2010). Salah satu novel sejarah Indonesia yang representatif adalah Roro Mendut versi Y. B. Mangunwijaya. Novel ini menekankan permasalahan psikologis yang dialami oleh karakter yang beranjak dewasa sehingga cocok untuk dijadikan bahan refleksi siswa SMA setingkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih & Ediyono (2018) dan Utami, Warto, & Sariyatun (2018) menunjukkan bahwa karya sastra klasik memiliki muatan nilai pendidikan karakter. Sedangkan, sastra kontemporer yang diteliti oleh Irma (2018), Wardani (2018), dan Afandi (2020) selain memuat nilai pendidikan karakter juga mampu membentuk karakter siswa. Namun, tidak semua bahan penelitiannya menggunakan setting kesejarahan sehingga belum ada pembahasan terkait dengan muatan historis. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut belum menunjukkan adanya relevansi nilai dengan tantangan kehidupan modern. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan muatan historis dan nilai-nilai pendidikan karakter, kemudian menjelaskan relevansinya terhadap fenomena di era digital.

METODE

Metode penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data penelitian berupa buku cetak, yakni novel sejarah karya Y. B. Mangunwijaya dengan judul Roro Mendut dengan jumlah 400 halaman. Novel yang digunakan adalah cetakan pertama PT. Gramedia tahun 1983. Pengumpulan data

dilakukan secara studi pustaka pada ciri tanda dalam teks menurut van Zoest (1990) yang terdiri dari ikonitas, simbolitas, dan kontigensi. Teknik analisis yang dipakai adalah semiologi Ferdinand de Saussure. Semiologi *a la* Ferdinand de Saussure adalah model semiotik yang mula-mula mengkaji tanda dengan teori sastra sehingga sesuai dalam pengkajian teks sastra (Lutfi, 2009). Bahasa dalam teks novel dipahami sebagai sebuah tindak komunikasi. Hubungan antara dikotomi tanda Saussure, *signifier* dan *signified*, dengan realitas eksternal merupakan proses pemaknaan tanda (*signification*) (Fiske, 1990; Saussure, 1959). Penelitian semiotik sering kali mengikuti garis besar langkah analisis data interpretativisme, tentunya dengan penekanan khusus dan variasi yang disesuaikan (Miles & Huberman, 1994: 8). Oleh karena itu langkah-langkah penelitian ini meliputi, Identifikasi Tanda-Interpretasi Tanda-Penarikan Simpulan/Makna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sinopsis Novel Roro Mendut versi Y.B. Mangunwijaya

Bermula dari desa nelayan yang damai di pesisir Kadipaten Pati, Telukcikal. Hari-hari damai melaut Roro Mendut harus berakhir karena ia dipilih tanpa kehendaknya menjadi selir Adipati Pragolo, penguasa Pati. Belum lama tinggal di Keputrian Puri Pati, Roro Mendut lantas menjadi putri *rampasan* untuk dipersembahkan kepada Susuhunan Hanyokrokusumo di Karta, Mataram setelah serangan yang dipimpin oleh Tumenggung Wiroguno berhasil memporak-porandakan Pati—yang ketahuan tengah mempersiapkan perlawanan terhadap Mataram. Sebagai putri *rampasan* dari negara bawahan yang kalah dalam pertempuran, hidup Roro Mendut sepenuhnya berada dalam kehendak Susuhunan sendiri.

Tumenggung Wiroguno terkesima dengan sosok Roro Mendut sejak pertemuan mereka kali pertama—saat Roro Mendut berusaha mati-matian membebaskan dirinya dari benteng Puri Pati. Pada akhirnya, Tumenggung Wiroguno meminta Susuhunan untuk ‘menganugerahkan’ Roro Mendut kepadanya. Namun, Roro Mendut secara konsisten menolak pinangan Tumenggung Wiroguno. Merasa terhina, Tumenggung Wiroguno membebaskan sejumlah uang sebagai pajak Roro Mendut. Roro Mendut dan para dayangnya kemudian menjual putung rokok di pasar. Usaha Roro Mendut sukses besar. Diantara keramaian yang menjejali lapak Roro Mendut, Roro Mendut bertemu dengan Pronocitro.

Roro Mendut-Pronocitro yang sudah menjadi pasangan kekasih memulai rencana kemerdekaan Roro Mendut dari tembok Puri Wirogunan dan memulai hidup baru bersama. Malam pelarian diri mereka telah berhasil. Sayangnya, dalam perjalanan mereka menuju pesisir utara, mereka tertangkap oleh pasukan Tumenggung Wiroguno. Duel keris antara Pronocitro dan Tumenggung Wiroguno tak bisa dihindarkan. Tumenggung Wiroguno berhasil menikam Pronocitro. Ketika hendak menikamkan kerisnya untuk kali kedua, Roro Mendut spontan maju, tertusuk keris Tumenggung Wiroguno. Jasad keduanya kemudian terlarung bersama dibawa ombak samudera selatan.

Muatan Historis

Konflik terbuka antara Pati dan Mataram pada 1627 menjadi *setting* awal novel. Pada awal pendirian Mataram, Pati diikat dengan hubungan perkawinan bukan karena sebuah penaklukan. Dari sudut pandang Pati, kedudukannya sama dengan Mataram. Perspektif ini diteruskan sampai pemerintahan Adipati Pragolo II. Adipati Pragolo menolak untuk *sebha* pada Grebeg Mulud 1627 M menghadap Susuhunan Hanyokrokusumo, padahal *sebha* adalah simbol loyalitas negeri bawahan kepada penguasa Mataram sebagai kerajaan induk (Sapto, 2017). Tentu Mataram memiliki perspektif yang berbeda dengan Pati. Ikatan perkawinan tersebut sudah diperbarui dengan pernikahan Adipati Pragolo II dengan adik Susuhunan Hanyokrokusumo. Bagaimanapun juga, Adipati Pragolo II tidak mengidentifikasikan dirinya sebagai penguasa vasal di bawah Mataram. Adipati Pragolo II menggalang dukungan dari faksi-faksi yang tidak puas dengan Mataram dan mempersiapkan penyerangan di wilayah pesisir utara (Pigeaud & de Graaf, 1976). Konfrontasi militer antara Pati dan Mataram pun tidak bisa lagi dihindari. Mataram menang atas Pati, Kadipaten Pati dihancurkan, dan keluarga Adipati Pragolo II dibantai.

Dalam novel Roro Mendutnya, Romo Mangun berusaha menarasikan peristiwa sejarah tersebut dari sudut pandang yang berbeda. Alih-alih disebabkan oleh konflik kepentingan elit penguasa semata, Romo Mangun seolah-olah membuka kemungkinan alasan yang baru, dengan narasi yang bernuansa desas-desus yakni Adipati Pragolo II mempersiapkan perlawanan karena adanya kebijakan semena-mena Mataram kepada rakyat Pati (Kutipan 1). Selain itu, dalam novel ini lebih dititikberatkan pada sudut pandang rakyat kecil yang tengah diseret dalam konflik ini (Kutipan 2 dan 3).

Kutipan 1

Kata orang, Adipati Mataram terkena marah Susuhunan Mataram. Ada yang mengatakan beliau (Adipati Pragolo) memberontak., karena rakyatnya dihisap berasnya demi persiapan serangan Betawi oleh Susuhunan Hanyokro-Kusumo. Sang Adipati tak mau menghadap istana di Karta (Mangunwijaya, 1983: 11-12).

Kutipan 2

Itu urusan orang-orang darat, begitu selalu Siwo menanggapi berita-berita sejenis itu. Itu *thethek-mbengek* orang-orang Selatan...Tetapi tentulah Siwo hanya berani omong itu di dalam hati. Sebab setiap raut muka yang menandakan celan sedikit saja melawan Raja, dapat mahal harganya: kepala orang (Mangunwijaya, 1983: 12).

Kutipan 3

Mengapa orang-orang *gedhe* itu tidak berkelahi saling melabrak di tempat yang jauh saja, menjauhi kedamaian kaum pantai yang terus terang saja tidak pernah merasakan hubungan batin serambut pun dengan orang-orang pedalaman, biar berpangkat raja agung sekalipun. Guna apa orang-orang asing itu datang kemari?...Pajak baru barangkali?...Cuma minta ini, merampok itu. Kalau begitu apa bedanya: raja dengan benggolan penyamun? (Mangunwijaya, 1983: 15).

Alur cerita di dalam novel kemudian menceritakan persiapan Mataram mengadakan serangan ke Batavia. Persiapan penyerang ke Batavia telah dipersiapkan Mataram sejak

kejatuhan Surabaya pada 1625. Setelah persiapan yang panjang itu, akhirnya pasukan Mataram siap, pada Agustus dan Oktober 1628 pasukan pertama dan kedua Mataram tiba di Batavia setelah menempuh perjalanan sepanjang 500 km (Ricklefs, 2009). Pasukan pertama dipimpin oleh Tumenggung Bahureksa sementara pasukan kedua dipimpin oleh Tumenggung Mandurorejo dengan total sekitar 10.000 prajurit.

Persiapan penyerangan ke Batavia tidak banyak mempengaruhi alur cerita. Peristiwa ini sempat disinggung sebagai penyebab perlawanan Adipati Pragolo (Kutipan 1). Namun demikian, Romo Mangun berusaha menghadirkan fakta-fakta sejarah terkait persiapan tersebut sebagaimana ditunjukkan pada Kutipan 4 sampai Kutipan 6.

Kutipan 4

Sudah bertubi-tubi kaum VOC blasteran rase itu diundang, tetapi nekad *buto-buto* rambut jagung itu membangkang. Sesudah Pathi, Betawi harus digebuk... (Mangunwijaya, 1983: 176)

Kutipan 5

Hormat Wiroguno tersenyum kepada Tumenggung Mandurorejo yang rupa-rupanya akan mendapat kehormatan...memimpin barisan-barisan Mataram menyerang Betawi (Mangunwijaya, 1983, 90).

Kutipan 6

...sebentar lagi beberapa utusan duta besar utusan Raja Panembahan ratu dari Cirebon akan datang. Maka Sri Baginda bertitah untuk mempersiapkan acara *Sodoran Seton* secara istimewa...duta-duta itu harus diyakinkan betapa kuatnya balatentara Mararam. Sebab Cirebon selalu ragu dan sikap plin-plan meminta 'perlindungan' dari VOC.

Selain penggunaan latar peristiwa sejarah khusus, novel sejarah Roro Mendut juga berusaha mengangkat kondisi kehidupan masyarakat pada masa lalu. Kondisi masyarakat yang menjadi isu yang signifikan di dalam novel adalah peran dan kedudukan perempuan dalam masyarakat Mataram Islam. Perempuan-perempuan bangsawan memiliki hak keuangan yang kuat terutama hak atas tanah dan jabatan sehingga mereka masih memiliki kemandirian secara finansial yang menjamin kehormatan mereka di lingkup keluarga masing-masing (Carey & Houben, 2016). Hak atas tanah *lungguh* (tanah jabatan) ini disebutkan oleh Romo Mangun dalam novelnya sebagaimana dalam Kutipan 7 berikut.

Kutipan 7

"Coba, sekarang *wedono-lebet* macam Suwitoprojo itu di istana Raja menerima tanah *lungguh* 5000 karya dan di Wirogunan 4000 karya, sedangkan seorang *ratu kencana* hanya 1000 karya. Putra mahkota bertanah *lungguh* 8000 karya..." (Mangunwijaya, 1983: 297).

Dalam Kutipan 7 tersebut Romo Mangun menyoroti bahwa Ratu Kencana atau permaisuri raja menerima sejumlah tanah namun jumlahnya masih jauh daripada pejabat pria.

Meskipun memiliki jatah keuangan yang lebih kecil dibanding pria, faktanya perempuan Jawa baik ningrat maupun rakyat biasa memiliki andil besar dalam pengelolaan keuangan dibandingkan dengan pria. Seperti catatan Raffles yang dikutip Carey & Houben (2016: 37-38) berikut.

Dalam hal urusan keuangan, perempuan (Jawa) secara universal dianggap unggul dibandingkan pria, dan dari buruh umum sampai kepala provinsi sudah lumrah suami mempercayakan urusan uang sepenuhnya kepada istrinya... Ada pepatah bahwa pria (Jawa) sama sekali tolong dalam hal keuangan.

Serupa catatan Raffles tersebut, Romo Mangun juga menjelaskan hal yang sama. Kompetensi manajemen keuangan perempuan Jawa secara umum yang diakui seperti Kutipan 8 berikut.

Kutipan 8

Tetapi seandainya mereka punya waktu lebih banyak untuk berkeliling, pastilah mereka dapat mencatat, bahwa seluruh rumah tangga Kerajaan Mataram pada hakikatnya tidak dijalankan oleh para jago jantan, tetapi oleh *ubed-nya* kaum wanita (Mangunwijaya, 1983: 203).

Hak dan kompetensi finansial yang diakui, rupanya tidak sebanding dengan peran publik perempuan utamanya bidang birokrasi. Hampir setiap pejabat publik Mataram adalah laki-laki. Kecuali adanya *prajurit estri* atau prajurit perempuan yang khusus mengawal raja. Rekaman Rijklof van Goens (dalam Kumar, 1980) yang mengunjungi Mataram ca. 1648-1654, menjelaskan keberadaan sepasukan perempuan sekira berjumlah 150 orang dengan tugas pembawaan masing-masing menyertai Susuhunan ketika sedang *miyos*, sedangkan sekitar 20 orang membawa tombak dan senapan, menjaga raja di seluruh sisi. Para pengawal raja ini tidak hanya dilatih keterampilan bersenjata dan bela diri namun juga menari, menyanyi, dan memainkan gamelan. Keberadaan prajurit perempuan ini disebutkan oleh Romo Mangun mirip seperti yang dijelaskan oleh van Goens seperti pada Kutipan 9 berikut.

Kutipan 9

Disebelah kanan kiri raja berbarislah tiga puluh orang pendekar wanita muda cantik segagah Srikandi. Empat dengan tombak berkampak, dan enam belas dara siaga dengan senapan api di sekitar (Mangunwijaya, 1983: 94).

Kecuali kemampuan manajemen yang dimiliki perempuan Jawa secara umum, rupanya hak ekonomis dan peran kemiliteran merupakan privilese yang hanya dapat dinikmati oleh perempuan Jawa ningrat saja. Hal ini barangkali disebabkan karena dalam masyarakat Asia Tenggara dan Jawa khususnya status merupakan hal yang lebih diutamakan daripada gender (Reid, 1988). Perempuan rakyat lebih berperan dalam urusan domestik dan bersama-sama suami mengurus lahan pertanian atau peternakan mereka. Selebihnya baik perempuan maupun laki-laki harus tunduk pada penguasa feodal. Belum lagi perempuan-perempuan korban perang dengan status hasil *jarah-rayah* harus pasrah sepenuhnya kepada keputusan pemenang perang. Roro Mendut misalnya, merupakan contoh perempuan rakyat yang kemudian menjadi perempuan rampasan yang oleh Romo Mangun dilukiskan selalu menjadi subyek hegemoni pria

bangsawan. Pertama, ia ditunjuk begitu saja sebagai selir Adipati Pragolo (Kutipan 10), lalu setelah kekalahan melawan Mataram ia diminta oleh Tumenggung Wiroguno sebagai hadiah dari Susuhunan Hanyokrokusumo selaku pemenang perang (Kutipan 11).

Kutipan 10

Tersembah bahagia Raden Roro Mendut! Yang terjunjung Adipati Pragolo, sang keris penguasa wilayah Pathi termahsyur telah berkenan pada Roro Mendut, dan memanggil Roro Mendut sebagai belahan jiwa di istana (Mangunwijaya, 1983: 18).

Kutipan 11

Insya Allah, gadis Mendut itulah yang ingin Wiroguno mohon nanti kepada Sri Baginda (Mangunwijaya, 1983: 90).

Muatan Nilai Pendidikan Karakter

Religius

Religiusitas tokoh-tokoh dalam novel Roro Mendut dibangun oleh Y.B. Mangunwijaya sesuai dengan kondisi kehidupan keagamaan pada masa Mataram Islam. Meskipun Islam telah menjadi agama yang banyak disebarkan dan dianut oleh masyarakat Jawa, nyatanya masyarakat pedalaman masih menghayati kepercayaan Jawa pra-Islam, Kejawen (Koentjaraningrat, 1980). Berbeda dengan masyarakat pesisir utara Jawa yang telah berada dalam pengaruh Islam yang kuat karena kontak perdagangan yang masif dan disertai dengan upaya islamisasi di bandar-bandar pesisir utara Jawa (Robson, 1981).

Tokoh dengan keimanan Islam yang mapan banyak digambarkan melalui tokoh pesisir utara seperti pada Kutipan 12 sampai Kutipan 14.

Kutipan 12

Ya, Allah Maha Pengasih. Sesungguhnya kebahagiaan tidak selalu melalui pintu rahim sendiri. Buah-buah kandungan wanita-wanita lain pun. Terutama yang piatu dan terlantar, bukankah itu dapat menjadi titipan Allah Yang Mahabijaksana, yang tidak kalah nikmat, sumber syukur dan pemekaran diri seorang wanita? (Mangunwijaya, 1983: 46).

Kutipan 13

Berkat Rahmatullah segala kemajuan perusahaan kapal kita (Mangunwijaya, 1983: 214).

Kutipan 14

Ah, Mbak, bukan kami yang berjasa. Cinta jodoh selalu rahmat Allahirahmanirahim (Mangunwijaya, 1983: 357).

Kutipan-kutipan di atas menunjukkan ketaqwaan pemeluk agama Islam. Kutipan 12 dan 13 masing-masing merupakan pemikiran yang dimiliki oleh Ni Semongko dan Nyai Singobarong. Keduanya berasal dari pesisir utara, Pathi dan Pekalongan. Dalam kutipan-kutipan tersebut

terlihat bagaimana mereka berdua mensyukuri karunia (sekalipun sangat berbeda bentuknya) yang mereka miliki yang tidak lain berasal dari Allah SWT. Sementara Kutipan 14 adalah ucapan Roro Mendut—juga berasal pesisir utara, yang mencerminkan keimanan kepada nasib dan takdir yang berada di tangan Allah SWT.

Sedangkan tokoh yang merepresentasikan masyarakat pedalaman Mataram yang digambarkan mempraktikkan tradisi Kejawen adalah Nyai Ajeng dan Susuhunan Hanyokrokusumo. Nyai Ajeng berdoa kepada entitas supranatural yang ia imani ketika tengah dalam kesulitan (Kutipan 15). Sedangkan, Susuhunan bersyukur atas kemengangan atas Pathi yang baru saja ia peroleh (Kutipan 16).

Kutipan 15

Ah, perlu, sangat perlu Nyai Ajeng berdoa. Kepada Dewi Sri, kepada Dewi Ratih, dan ah... kepada citra ibu dari ibu, rahim yang pernah mengemban Panca-Batara, Dewi Umayi. (Mangunwijaya, 1983: 354)

Kutipan 16

...langkah-langkah tenang sang raja perlahan-lahan melangkah dari senthong tengah yang keramat, yang dikhususkan untuk menghormati Dewi Sri dan dewa-dewi kesuburan Kama-Jaya serta Kama-Ratih, tempat simpanan pusaka-pusaka kerajaan juga, di mana sang raja baru saja bersemedi mengucapkan syukur pribadi atas kemenangan Mataram terhadap Pathi. (Mangunwijaya, 1983: 94)

Meskipun memiliki perbedaan kepercayaan namun nilai religiusitas keduanya sama. Para penganut masing-masing kepercayaan menjalankan ritus agamanya masing-masing, beriman kepada kebesaran Tuhan masing-masing, serta bersyukur dan berdoa kepada-Nya. Dalam novel juga tidak ditemukan adanya konflik dengan alasan perbedaan agama. Hal ini sejalan dengan definisi nilai karakter religius menurut Kemendikbud (2017) yang diidentifikasi dengan keberimanan terhadap Tuhan, agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain

Nasionalis

Nilai cinta tanah air dimunculkan oleh Y.B. Mangunwijaya melalui dua alasan fundamental yang berbeda. Dua alasan itu dimiliki oleh Tumenggung Wiroguno dan Adipati Pragolo, yang berhadapan-hadapan dalam medan perang. Adipati Pragolo bersedia berperang demi melindungi kepentingan rakyatnya yang menderita karena pajak yang ditetapkan oleh pemerintah pusat kerajaan terlalu besar (Kutipan 19). Sedangkan, Tumenggung Wiroguno bersedia mengorbankan segalanya untuk negaranya karena kesetiaan yang kuat terhadap raja dan kejayaan negaranya (Kutipan 20).

Kutipan 19

Ada yang mengatakan beliau (Adipati Pragolo) memberontak, mengulangi permusuhan ayahnya almarhum melawan Panembahan Senapati nun dulu, karena rakyatnya dihisap berasnya demi persiapan serangan Betawi oleh Susuhunan Hanyokro-Kusumo (Mangunwijaya, 1983: 11).

Kutipan 20

Ya, demi kejayaan Mataram dan demi kemuliaan sang raja lah Wiroguno mempersembahkan hidup dan jasanya. Hidup asmaranya juga (Mangunwijaya, 1983: 85).

Kedua alasan tersebut bertolak belakang satu sama lain namun bobot kecintaan terhadap tanah airnya sama. Adipati Pragolo berusaha melindungi hak-hak rakyatnya sedangkan Tumenggung Wiroguno menunjukkan loyalitas terhadap kepentingan bangsanya. Keduanya menunjukkan sikap dan tindakan yang mencerminkan nasionalitas sesuai peran masing-masing, Adipati Pragolo adalah penguasa daerah yang bertanggung jawab terhadap kepentingan rakyatnya sedangkan Tumenggung Wiroguno adalah pimpinan militer yang harus selalu siap sedia membela negaranya apapun alasan dan resikonya. Hal itu adalah bagian dari sikap cinta tanah air yang diwujudkan dengan pemikiran, sikap, dan perbuatan yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya (Kemendikbud, 2017).

Mandiri

Nilai Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya (Kemendikbud, 2017). Dalam novelnya, Y.B Mangunwijaya menghadirkan tokoh-tokoh perempuan mandiri di tengah masyarakat Mataram yang didominasi oleh peran pria. Kemandirian tokoh-tokoh perempuan ini mencerminkan perjuangan perempuan mencapai kesetaraan dan mendapatkan haknya seperti pada Kutipan 21 dan Kutipan 22.

Kutipan 21

Maka berlarilah si Mendut itu, lalu memanjat dinding keputrian. Mendut sendiri bercerita sesudahnya, bahwa pada saat itu ia memang mati-matian untuk lari dari puri dan bertekad pulang ke desanya, entah bagaimana caranya (Mangunwijaya, 1983: 48).

Kutipan 22

Mendut sendiri dengan dayang-dayangnya di belakang tirai tanpa beristirahat melayani nafsu para penghisap puntung (Mangunwijaya, 1983: 243).

Dua kutipan di atas merupakan sikap Roro Mendut dalam mengatasi situasi yang sedang dia alami. Roro Mendut berjuang mati-matian untuk membebaskan dirinya dari Puri Pathi karena ia masuk Puri Pathi dengan terpaksa (Kutipan 21). Apapun jalan yang harus ia tempuh, apapun resikonya, Roro Mendut berusaha sangat keras untuk mewujudkan keinginannya. Kutipan 22 juga memperlihatkan hal yang sama sebuah perjuangan dan usaha keras seorang Roro Mendut yang ingin mewujudkan kemerdekaannya, namun bedanya kali ini dari Puri Wirogunan. Dengan kreatif Roro Mendut memiliki ide untuk berjualan putung rokok di pasar. Usahanya pun sukses,

ia bekerja setiap hari untuk memenuhi jumlah uang pajak yang dibebankan Tumenggung Wiroguno.

Karakter mandiri juga berhasil membuktikan kompetensi perempuan dalam bidang ekonomi. Keberhasilan Nyai Singobarong sehingga menjadi salah satu saudagar yang sukses tidak luput dari prinsip kemandiriannya. Dunia persaudagaran didominasi oleh kaum pria. Sekalipun menyadari dominasi pria dalam perniagaan besar, Nyai Singobarong tetap optimis dan berusaha hingga perusahaan dagangnya sukses besar. Keberhasilan Nyai Singobarong banyak menimbulkan rasa iri hati saudagar pria yang kalah dan tidak terima dengan kesuksesan janda Nyai Singobarong. Kemandirian dan kesuksesan Nyai Singobarong tergambar seperti Kutipan 23 berikut.

Kutipan 23

Tak kerasanlah sang janda saudagar di desa, lalu pulang ke kota, tempat tinggal suaminya almarhum, yakni seorang saudagar kapal ternama, kaya, dan yang telah mewariskan modal serta harta kepada istrinya,... Dan ternyata sang janda, Nyai Singobarong sebutannya, telah membuktikan diri sebagai wanita cerdas terampil dan penuh bakat kewiraswastaan yang disegani (atau dicemburui) rekan-rekan saudagar pria lain (Mangunwijaya, 1983: 204).

Gotong Royong

Gotong Royong merupakan ciri khas masyarakat Indonesia. Menurut Kemendikbud (2017) yang dimaksud nilai gotong royong adalah tindakan menghargai semangat kerjasama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Gotong royong didasarkan pada semangat dan kesadaran bahwa dengan bekerja sama, beban yang ditanggung akan menjadi ringan dan tujuan bersama semakin mudah diraih (Simarmata, Yuniarti, Riyono, & Patria, 2020). Gotong Royong dalam novel Roro Mendut merupakan representasi dari kerja sama untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Kerja sama yang kuat ini didorong selain karena adanya tujuan bersama yang ingin diraih juga didasari pada kedekatan sosial erat seperti yang tampak pada Kutipan 24 sampai Kutipan 26.

Kutipan 24

Yoh! Dorongan terakhir! Hono-hini-hayo-HING! (“Payah!” Gadis itu menggeleng-gelengkan kepala) Yoh! Hono-hiiii-hayo.....HENG! Haduh! Akhirnya! perahu penuh ikan itu kandas di pasir (Mangunwijaya, 1983: 7).

Kutipan 25

Maka bersama sama dengan Gendhuk Duku dan beberapa abdi yang ternyata baik hati dan ikhlas merisikokan diri membantu sang putri boyongan yang membandel itu. Ni Semongko sudah berbelanja rokok dan segala perabot yang dibutuhkan oleh usaha puannya, Roro Mendut (Mangunwijaya, 1983: 224).

Kutipan 26

Prajurit dan dayang-dayang berbondong-bondong lari ke kandang kuda. Keputrian menjadi sepi. Lekas-lekas Putri Arumardi masuk ke gandhok-nya dan memberi tanda. Secepat badai, Roro Mendut dan Pronocitro yang oleh kewaspadaan Putri Arumardi disembunyikan dalam gandhok-nya keluar....Tanpa menghamburkan secuil detik Mendut diangkat di atas kuda yang telah siap, dan berlari kedua kekasih itu ke dalam kegelapan malam. Ntir-untir dan Bolu cepat-cepat naik kuda masing-masing dan lari ke arah berlawanan (Mangunwijaya, 1983: 365).

Kutipan-kutipan di atas menunjukkan adegan gotong royong para tokoh dalam mengerjakan suatu hal. Kutipan 24 memperlihatkan bagaimana Roro Mendut, Siwo, dan Slamet tengah berusaha untuk melabuhkan kapal mereka di pantai. Kutipan 25 menunjukkan bantuan yang diberikan oleh abdi Wirogunan kepada Ni Semongko dan Genduk Duku ketika berbelanja kebutuhan berjualan rokok. Sedangkan kutipan 26, menceritakan proses pembebasan Roro Mendut-Pronocitro yang melibatkan kerja sama dan dukungan banyak pihak, diantaranya Putri Arumardi dan dua abdi Pronocitro. Kesamaan lain yang menjelaskan terjadinya gotong royong tersebut digerakkan oleh karena ikatan batin yang kuat, rasa empati, dan kebutuhan saling menolong. Semua pekerjaan yang dikerjakan dengan gotong royong dalam kutipan-kutipan tersebut maupun adegan dalam novel lainnya, dapat berhasil dengan baik

Integritas

Dalam Kemendikbud (2017: 9) yang dimaksud nilai karakter integritas adalah nilai yang mendasari upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Integritas ditunjukkan dengan sikap dan tindakan dimanapun dia berada, dan kondisi apa pun yang menekannya, ia tetap hidup konsisten dengan nilai-nilai yang dianutnya (Gea, 2006). Beberapa contoh sikap integritas dalam novel dapat dilihat pada Kutipan 27 hingga Kutipan 29.

Kutipan 27

Untunglah ada Ni Kuweni, dayang pribadinya yang sampai sekarang tergolong satu dari sedikit wanita terpercaya yang diperkenankan masuk ruang-ruang pribadi Wiroguno, bahkan menolong Wiroguno dalam acara mandi dan berbusana (Mangunwijaya, 1983: 109).

Kutipan 28

Berat rasanya tanggung jawab menekan di dalam dadanya. Dalam hati ia kagum dengan gadis pantai itu. Ini wanita yang benar-benar punya kepribadian. Tetapi suaminya harus ditolong juga martabatnya (Mangunwijaya: 1983: 354).

Kutipan 29

Akan kularikan kau ke pantai-pantai merdeka... Tekadku sudah bulat. Dan tanggung jawabku adalah kehormatanku (Mangunwijaya, 1983: 322).

Pada kutipan 27 menunjukkan integritas yang dimiliki Ni Kuweni selama bekerja sebagai dayang di Puri Wirogunan. Dengan kejujuran dan integritasnya itu, Ni Kuweni berhasil menjadi

dayang kepercayaan yang diberi tugas-tugas khusus. Kutipan 28 dan 29 merepresentasikan tokoh-tokoh yang selalu memiliki komitmen dan prinsip dalam menjalankan peran dan menepati janjinya. Tokoh pada Kutipan 28 adalah Nyai Ajeng yang dengan segala cara berusaha menyelamatkan martabat suaminya sekaligus ingin Roro Mendut berbahagia. Jadi ia memikirkan *win-win solution* dengan membebaskan Roro Mendut sekaligus menyelamatkan harga diri suaminya yang turun karena penolakan-penolakan Roro Mendut. Sedangkan Pronocitro pada Kutipan 29, menunjukkan kebulatan tekadnya untuk membebaskan Roro Mendut dari Wirogunan sesuai dengan janjinya setelah mereka berdua menjadi sepasang kekasih. Kebulatan tekad ini diwujudkan dengan siasat Pronocitro yang berlagak melamar pekerjaan di Wirogunan supaya diijinkan tinggal di dalamnya dan memudahkan usaha pembebasan Roro Mendut. Sekalipun Pronocitro sadar akan resiko yang menantinya, ia menunjukkan integritasnya sebagai seorang yang berjiwa kesatria.

Relevansi di Era Digital

Muatan historis dalam novel menunjukkan hasil pembacaan yang cermat dan berimbang dari penulis. Banyak fakta-fakta sejarah yang ditulis oleh Romo Mangun dalam novelnya sesuai dengan tulisan sejarawan dalam buku-buku sejarah. Romo Mangun juga berusaha menulis ulang sejarah melalui sudut pandang *kawula alit* atau rakyat kecil yang selama ini luput dalam penulisan sejarah. Hal ini merefleksikan kecermatan dan pemikiran yang kritis dalam menanggapi suatu wacana. Dalam era digital ini kemampuan berpikir kritis dalam membaca informasi yang beredar bebas di media sosial menjadi sangat penting dalam mencegah misinformasi yang cenderung membuat remaja berperilaku amoral. Kemampuan ini juga patut disertai dengan kecermatan dalam memilih sumber-sumber informasi kredibel untuk dikonsumsi di era digital.

Nilai religius dalam novel dapat digunakan sebagai bahan refleksi dalam menghadapi ancaman disintegrasi karena hoaks isu agama. Nilai religius yang digambarkan dalam novel direpresentasikan oleh dua penganut keimanan yang berbeda. Meskipun berbeda, religiusitas keduanya sama. Mereka berdoa, bersyukur, memasrahkan diri pada entitas yang mereka imani melalui tata cara masing-masing. Perbedaan tata cara peribadatan tidak pernah menjadi alasan timbulnya konflik. Hikmahnya bahwa menjadi religius tidak lantas antipati terhadap umat agama lain. Justru dengan religiusitas mendorong tumbuhnya rasa saling menghargai dan mewujudkan masyarakat yang rukun.

Nasionalisme yang dapat ditiru dari novel Roro Mendut adalah cinta tanah air yang humanis yang didasarkan pada keadilan dan martabat manusia. Romo Mangun menggambarkan kecintaan Adipati Pragolo terhadap tanah airnya melalui keberanian melawan Mataram yang memungut pajak sangat besar dan menyebabkan penderitaan rakyat Kadipaten Pati. Namun, loyalitas Tumenggung Wiroguno terhadap negaranya juga bukan merupakan hal yang salah. Seperti Kumbakarna dengan jiwa besar maju perang membela negaranya, loyalitas yang penuh terhadap kepentingan bangsa merupakan cerminan jiwa kesatria. Oleh sebab itu, di era digital ini, dimana pengaruh berbagai macam ideologi masuk, loyalitas terhadap ideologi bangsa dan keinginan untuk meraih suatu masyarakat yang berkeadilan, berperikemanusiaan, dan sejahtera patut untuk ditanamkan pada generasi penerus bangsa.

Perkembangan *e-commerce* yang pesat disertai berbagai tawaran diskon dan masifnya promosi memunculkan tekanan untuk sukses secara finansial sejak muda. Tekanan yang begitu kuat namun kurangnya karakter justru memicu tindak kriminalitas. Dibutuhkan refleksi nilai mandiri dan integritas. Nilai mandiri akan mendorong siswa untuk mampu memikirkan upaya-upaya mencapai keinginannya tanpa bergantung pada orang lain dan kesadaran bahwa diperlukan usaha untuk mencapai suatu yang diharapkan. Nilai integritas akan membentengi siswa dari tindakan-tindakan kriminal yang dapat merugikan orang lain dan menjamin kepatuhan terhadap nilai-nilai moral dalam masyarakat.

Digitalisasi yang masif di segala bidang menuntut kolaborasi yang kuat antarsegmen masyarakat. Prinsip kolaborasi sama dengan prinsip nilai gotong royong. Kerja sama yang dibangun dengan prinsip gotong royong akan menghasilkan hubungan yang mutual, saling menguntungkan. Selain itu, dengan nilai gotong royong, orientasi yang dituju bukan hanya sekadar pencapaian hasil semata namun membangun hubungan sosial yang erat dalam berproses bersama. Seperti yang direpresentasikan dalam novel bahwa gotong royong mampu membawa hasil yang baik karena setiap orang yang terlibat diikat suatu kedekatan sosial yang erat.

SIMPULAN

Temuan muatan historis dalam novel ini menunjukkan bahwa Romo Mangun berusaha menulis novel sejarah dengan memperhatikan kredibilitas latar kesejarahan yang mengiringi alur cerita. Banyak kesesuaian peristiwa sejarah serta gambaran kehidupan masyarakat, terutama peranan perempuan di tengah Mataram yang patriarkis. Romo Mangun juga berusaha menampilkan sejarah yang dengan perspektif yang lain. Bila selama ini penulisan sejarah prakolonial selalu berfokus pada elit-elit keraton, Romo Mangun berusaha menyajikannya dalam sudut pandang orang-orang yang tertidas karena terseret dalam konflik kepentingan para elit, rakyat biasa dan perempuan misalnya. Kemudian, Romo Mangun berusaha menyajikannya secara berimbang, Konflik Pati yang kebanyakan selalu dilihat sebagai sebuah pemberontakan dari sudut pandang Mataram, dinarasikan sebagai sebuah kecintaan terhadap tanah air dari Adipati Pragolo yang ingin memperjuangkan status kedaulatan tanahnya. Selain itu, dimunculkan sebuah alternatif baru dalam melihat konflik ini sebagai suatu pembelaan terhadap rakyat Pati yang banyak menderita karena pungutan pajak Mataram.

Nilai religius dalam novel ini memperlihatkan sebuah tatanan masyarakat yang mampu hidup rukun di tengah perbedaan. Menjadi religius bukan hanya sekadar bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa namun juga pilihan hidup untuk berani merasa empati dan saling menghargai satu sama lain sekalipun berbeda keyaninan. Nilai nasionalis yang direpresentasikan dalam novel memperlihatkan dua tokoh yang saling berhadapan dalam konfrontasi terbuka. Keduanya memiliki alasan yang kuat dalam membela kepentingan negara masing-masing. Dari sudut manapun dipandang nasionalitas keduanya merupakan hal sudah sepatutnya mereka lakukan sebagai ciri watak kesatria. Nilai mandiri dalam novel ini banyak digambarkan melalui tokoh-tokoh dengan

determinasi tinggi. Dalam masyarakat yang patriarkis kemandirian mereka mampu menunjukkan kesetaraan derajat dan kompetensi mereka. Nilai gotong royong dalam novel ini menunjukkan ciri karakter khas masyarakat Indonesia yang gemar bekerja sama yang didasari pada keintiman sosial, kesadaran untuk saling menolong dan semangat meraih tujuan bersama. Integritas sebagai nilai yang terakhir merupakan gambaran dari kepatuhan terhadap prinsip-prinsip moral dan komitmen dari setiap tanggung jawab yang dimiliki.

Muatan historis dan nilai pendidikan karakter dalam novel ini memiliki relevansi sebagai bahan literatur pembelajaran sejarah yang mengintegrasikan nilai pendidikan karakter. Sebagai novel sejarah dengan latar abad ke-17, novel ini menyediakan informasi kebijaksanaan masa lalu sebagai pedoman untuk menyikapi tantangan era digital. Kearifan masa lalu yang tergambar dalam novel mencirikan karakter khas Indonesia yang memiliki empati sosial yang tinggi, kepatuhan terhadap nilai agama dan moral, berwatak kesatria, dan pekerja keras. Sikap-sikap itu, yang mulai luntur dalam derasnya arus digitalisasi dapat dibangkitkan kembali melalui pembelajaran sejarah di kelas yang memanfaatkan teks sastra, salah satunya novel, sebagai bahan menggali kebijaksanaan dan nilai karakter dari peristiwa dan pemikiran masa lalu. Lebih lanjut, diperlukan metode khusus untuk mengaplikasikan nilai pendidikan karakter dalam novel sejarah pada pembelajaran sejarah di sekolah. Dengan demikian diharapkan terwujud pembelajaran sejarah yang kontekstual yang mampu memperkaya literasi siswa, mendorong siswa berpikir kritis, dan dapat merefleksi hikmah masa lalu sebagai pedoman menentukan sikap ke depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, I. (2020). The Character Value in The Fairy Tale “Cerita Calon Arang” By Pramoedya Ananta Toer as A Means of Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). doi: 10.21831/jpk.v10i2.31973
- Agung, L. (2011). Character Education Integration In Social Studies Learning. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 12(2), 392–403. doi: 10.17509/historia.v12i2.12111
- Ali, M. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LKiS.
- Carey, P., & Houben, V. (2016). *Perempuan-Perempuan Perkasa di Jawa Abad XVIII-XIX*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Chauhan, Y. (2013, Oktober 3). Historical Novel. Diambil 24 Oktober 2019, dari Encyclopedia Britannica website: <https://www.britannica.com/art/historical-novel>
- Djokosujatno, A. (2010). Novel Sejarah Indonesia: Konvensi, Bentuk, Warna, dan Pengarangnya. *Hubs-Asia*, 10(1). Diambil dari <http://hubsasia.ui.ac.id/old/index.php/hubsasia/article/view/21>
- Dwivedi, Y. K., Hughes, D. L., Coombs, C., Constantiou, I., Duan, Y., Edwards, J. S., ... Upadhyay, N. (2020). Impact of COVID-19 pandemic on information management research and practice: Transforming education, work and life. *International Journal of Information Management*, 55, 102211. doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2020.102211

- Ferdiawan, E., & Putra, W. E. (2013). Esq Education for Children Character Building based on Phylosophy of Javaness in Indonesia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 106, 1096–1102. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.12.123
- Fiske, J. (1990). *Introduction to Communication Studies (Studies in Culture and Communication)* (2 ed.). London: Routledge.
- Garad, A., Al-Ansi, A. M., & Qamari, I. N. (2021). The Role of E-Learning Infrastructure and Cognitive Competence in Distance Learning Effectiveness During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 81–91. doi: 10.21831/cp.v40i1.33474
- Gea, A. A. (2006). Integritas Diri: Keunggulan Pribadi Tangguh. *Character Building Journal*, 3, 16–26.
- Ghufron, A. (2010). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa Pada Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3). doi: 10.21831/cp.v1i3.230
- Hariyono, H. (2018). Pendidikan Sejarah dan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(1), 1–22. doi: <http://www.jurnalpsi.com/index.php/jpsi/article/view/7>
- Irma, C. N. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Ibuk Karya Iwan Setyawan. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 11(1), 14–22. doi: 10.26858/retorika.v11i1.4888
- Kemendikbud. (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koentjaraningrat. (1980). Javanese Terms for God and Supernatural Beings and The Idea of Power. Dalam R. Schefold, J. W. Schoorl, & J. Tennekes (Ed.), *Man, Meaning and History* (hlm. 127–139). Brill. Diambil dari <https://www.jstor.org/stable/10.1163/j.ctvbq5km.9>
- Kumar, A. (1980). Javanese Court Society and Politics in the Late Eighteenth Century: The Record of a Lady Soldier. Part I: The Religious, Social, and Economic Life of the Court. *Indonesia*, (29), 1–46. doi: 10.2307/3351003
- Lukacs, G. (1989). *The Historical Novel* (H. Mitchell & S. Mitchell, Penerj.). London: Merlin Press.
- Lutfi, I. (2009). Semiotik dalam Telaah Hubung Prasasti dan Religi. *Bahasa dan Seni*, 30(2).
- Mangunwijaya, Y. B. (1983). *Roro Mendut*. Jakarta: Gramedia.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis* (2 ed.). London: Sage Publications.
- Ningsih, Y. E., & Ediyono, S. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Serat Pedhalangan Ringgit Purwa VII Episode “Pandu Papa.” *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(1), 75–84. Diambil dari <http://www.jurnalpsi.com/index.php/jpsi/article/view/6>
- Pigeaud, T. G. Th., & de Graaf, H. J. (1976). The Reign of Sultan Agung of Mataram 1613–1645 and his Predecessor Panembahan Seda-Ing-Krapyak 1601–1613. Dalam T. G. Th. Pigeaud & H. J. de Graaf (Ed.), *Islamic States in Java 1500–1700: Eight Dutch Books and Articles by Dr H.J. de Graaf* (hlm. 35–51). Dordrecht: Springer Netherlands. doi: 10.1007/978-94-015-7187-6_3

- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142–152. doi: 10.20961/jdc.v4i1.41129
- Reid, A. (1988). Female Roles in Pre-Colonial Southeast Asia. *Modern Asian Studies*, 22(3), 629–645. Diambil dari <https://www.jstor.org/stable/312601>
- Ricklefs, M. C. (2009). *Sejarah Indonesia Modern 1200-2008*. Jakarta: Serambi.
- Robson, S. O. (1981). Java at the crossroads; Aspects of Javanese Cultural history in the 14th and 15th centuries. *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde / Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*, 137(2–3), 259–292. doi: 10.1163/22134379-90003500
- Sahronih, S. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Degradasi Moral Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*. Diambil dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/10188>
- Sapto, A. (2017). Pelestarian Kekuasaan Pada Masa Mataram Islam: Sebha Jaminan Loyalitas Daerah Terhadap Pusat 1. *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 9(2), 153–161. Diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/1531>
- Sari, S. P., & Bermuli, J. E. (2021). Etika Kristen dalam Pendidikan Karakter dan Moral Siswa di Era Digital. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 3(1), 46–63. doi: 10.19166/dil.v3i1.2782
- Saussure, F. de. (1959). *Course de General Linguistic* (W. Baskin, Penerj.). New York: Columbia University Press.
- Simarmata, N., Yuniarti, K. W., Riyono, B., & Patria, B. (2020). Gotong Royong in Organization. *International Journal of Social Welfare Promotion and Management*, 7(2), 1–8. doi: 10.21742/IJSWPM.2020.7.2.01
- Utami, A. D. I., Wardo, W., & Sariyatun, S. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Kitab Kuntara Raja Niti. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(1), 63–74. doi: <http://www.jurnalpsi.com/index.php/jpsi/article/view/2>
- van Zoest, A. (1990). *Fiksi dan Nonfiksi dalam Kajian Semiotik* (S. Manoekmi, Penerj.). Jakarta: Intermedia.
- Walker, D. I., Roberts, M. P., & Kristjánsson, K. (2015). Towards a new era of character education in theory and in practice. *Educational Review*, 67(1), 79–96. doi: 10.1080/00131911.2013.827631
- Wardani, Y. F. (2018). Nilai Pendidikan Karakter dalam Novel Rindu Karanganyang Tere Liye: Tinjauan Psikologi Karakter. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 246–274. doi: 10.21009/AKSIS.020207



JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

PENGGUNAAN ARSIP FILM PROPAGANDA ROMUSHA MASA PENDUDUKAN JEPANG SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK

Dio Yulian Sofansyah^{a,b}

krietienk45@gmail.com

^aSMA Muhammadiyah 2 Surabaya, Indonesia.

^bUniversitas Negeri Malang, Indonesia.

Abstract: *With regard to content about the Japanese occupation in history lectures in universities, most of the available material is in textual form, especially in history textbooks. Meanwhile, there is an abundance of archival videos available about this topic that could be used as media or learning materials in classroom learning. This research aims to offer some ideas in using the propaganda films produced during the Japanese occupation as alternative learning material. By doing so, resources learners are expected to realize the teaching and learning process to be varied, fun, easy to understand, able to stimulate imagination, share events that previously abstract in a short time and can bring learners through space and time indirectly because the film media in accordance with the material, needs and objectives proses teaching and learning.*

Keywords: *historical films, Japanese propaganda, romusha*



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:

Received 08 March 2021

Revised 12 May 2021

Accepted 17 May 2021

Published 16 June 2021

Available online 16 June 2021

©2021. Dio Yulian Sofansyah All rights reserved.

PENDAHULUAN

Arsip adalah dokumen administrasi dari pekerjaan kantor yang berbentuk arsip, formulir, surat, atau laporan yang disimpan secara periodik, teratur, dan berencana karena mempunyai suatu kegunaan agar setiap kali diperlukan dapat diakses dengan cepat dan mudah ditemukan kembali. Begitu pula Sularso Mulyono mengungkapkan bahwa arsip adalah Penempatan kertas-kertas dalam tempat penyimpanan yang baik menurut aturan yang telah ditentukan terlebih dahulu sedemikian rupa sehingga setiap dokumen apabila diperlukan dapat ditemukan kembali dengan mudah dan cepat. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa arsip adalah kumpulan dokumen yang disimpan secara periodik dan sistematis dengan Langkah-langkah tertentu yang sudah ditetapkan dalam ilmu kearsipan dan bertujuan untuk mempermudah melakukan penelusuran data kembali untuk mendapatkan informasi yang telah lalu. Bicara mengenai penelusuran fakta sejarah, tanpa

adanya dokumen arsip akan sangat sulit untuk mendapatkan data untuk fakta sejarah yang diinginkan (Absor, 2017).

Ada bermacam-macam dari bentuk arsip di antaranya berupa arsip audio visual berupa film. Tulisan ini berfokus pada arsip film pada materi pendudukan Jepang yang dahulu banyak digunakan sebagai media propaganda dari berbagai aspek, salah satunya menggunakan media film yang menayangkan propaganda *romusha*. Peneliti mengambil arsip film propaganda yang diunggah pada situs www.openbeelden.nl yang banyak memberikan arsip-arsip audio visual masa pendudukan Jepang. Peneliti menganggap bahwa hal ini sangat relevan menjadi sumber dan media pembelajaran, karena video-video propaganda pada masa pendudukan Jepang dapat mengungkapkan bagaimana cara dan upaya Jepang dalam menarik perhatian bangsa Indonesia untuk membantunya dalam menghadapi perang Asia Timur Raya menghadapi Sekutu.

Sejarah merupakan ilmu terkait peristiwa masa lalu yang memiliki bukti konkret berupa, tulisan, foto, rekaman, dokumen, arsip, benda, artefak dan lain sebagainya. Secara etimologi, kata arsip memiliki makna yang sama dengan istilah *archeon* yang berasal dari bahasa Yunani Kuno. Istilah *archeon* sendiri memiliki beberapa arti seperti kekuasaan, tempat utama, permulaan dan asal, kedaulatan, dan kantor, namun istilah ini lebih tepat diartikan sebagai permulaan atau asal (Pramudyo, 2016). Sejarawan bertugas menafsirkan sumber sejarah menjadi sebuah kronologi kejadian dari masa lalu menjadi kesatuan yang utuh sesuai fakta-fakta yang terjadi. Dialog yang tak berujung antara masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang, merupakan gambaran bahwa adanya proses interaksi tanpa henti antara seorang sejarawan dengan fakta sejarah (Aman, 2011). Sejarah bersifat berkesinambungan karena adanya peran manusia didalamnya. Bagaikan kepingan sisi mata uang, sejarawan dan fakta sejarah merupakan sisi yang saling melengkapi untuk menjadikan sejarah unik namun juga berbentuk sebagai ilmu. Fakta sejarah merupakan dokumen yang membuat sejarawan tetap hidup.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua hal yang berbeda, namun kedua hal tersebut sangat erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan bagai kepingan mata uang dengan sisi yang berbeda. Dalam proses mendidik umumnya pembelajaran akan berada di dalamnya, sedangkan dalam melakukan proses pembelajaran belum tentu terdapat proses mendidik didalamnya. Pendidikan merupakan proses belajar mengajar agar orang dapat berfikir secara arif dan lebih bijaksana, sedangkan pembelajaran adalah proses belajar untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan tertentu. Dari pengertian dasar diatas dalam mewujudkan cita-cita bangsa, pendidikan adalah salah satu cara yang utama. Pendidikan Sejarah memiliki peran yang sangat besar dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Sebagai sarana pendidikan, pengajaran sejarah termasuk pengajaran normatif, karena tujuan dan sasarnya lebih ditujukan pada segi normatif yaitu segi nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan pendidikan (Alfian, 2011). Rumusan tujuan pendidikan nasional seperti yang dirumuskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Susilo, 2016).

Pembelajaran di masa kini tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi. Arus globalisasi yang sangat pesat membawa pembelajaran ke arah modernitas yang memudahkan proses belajar mengajar. Segala informasi yang dibutuhkan terkait bahan ajar tersedia di Internet sehingga secara tidak langsung segala kebutuhan dari peserta didik dapat dipenuhi. Namun kemudahan mengakses segala informasi dapat menyesatkan karena tidak semua informasi pada internet dapat dipertanggung jawabkan. Sebagai seorang pendidik sekaligus pengajar sejarah akan dihadapkan pada perkembangan teknologi yang pesat dan terus berkembang.

Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tema, menjadi bahan referensi bagi penulis dan memperkaya bahan kajian pada penelitian. Pertama, penelitian Fadila (2020) yang menunjukkan bahwa pendayagunaan arsip film melalui kegiatan pemutaran film keragaman lokal konten budaya Jawa pada Grahatama Pustaka Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY memberikan pengaruh positif dalam melestarikan nilai budaya dan sejarah melalui film. Perkenalan budaya dan sejarah dilakukan dengan cara yang cukup berbeda yaitu dari adanya film dokumenter (Fadilla, 2020). Hasil penelitian ini senada dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Santoso (2019) yang mengindikasikan bahwa pengemasan ulang data atau dokumen arsip harus menarik dan sesuai dengan kaidah-kaidah pengarsipan agar bisa menjadi strategi yang sangat efektif sebagai sarana sosialisasi dan edukasi kepada pengguna arsip.

Meskipun arsip, termasuk arsip film, memiliki potensi yang luar biasa untuk edukasi dan sosialisasi seperti yang diindikasikan oleh dua penelitian sebelumnya (Fadila, 2020 dan Santoso, 2019), namun hasil penelitian Aryani (2017) menunjukkan bahwa pengarsipan film di Indonesia belum dilakukan secara baik, karena belum terpusatnya tipe-tipe dokumen yang akan diarsipkan. Arsip-arsip tersebut tersimpan di berbagai lembaga pemerintahan maupun swasta.

Dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media arsip film dapat memberikan dampak positif diberbagai bidang. Dalam dunia pendidikan pada masa sekarang yang erat dengan perkembangan teknologi digital, pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan media digital dalam proses belajar mengajar. Arsip film sejarah dapat digunakan sebagai salah satu media belajar peserta didik. Arsip film ini dapat dikorelasikan dengan keterampilan abad 21 sebagai salah satu upaya peningkatan kompetensi sumber daya manusia dimasa sekarang.

Proses belajar mengajar dengan materi masa pendudukan Jepang banyak menyuguhkan materi propaganda. Arsip terkait propaganda tersebut sangat beragam, salah satunya berupa film propaganda yang disebarluaskan secara luas pada masa pendudukan Jepang. Artikel ini bertujuan untuk menawarkan penggunaan arsip film propaganda sebagai sumber belajar sejarah tentang masa pendudukan Jepang. Arsip film propaganda pada masa pendudukan tersebut dapat diakses dengan bebas sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar sekaligus media belajar, sehingga peserta didik dapat menganalisis secara langsung melalui situs yang disediakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur, yang berupa serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data kepustakaan, menelaah dan mencatat, serta mengkaji bahan penelitian. Studi kepustakaan dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk mencari dasar pijakan dalam memperoleh landasan teori, kerangka berpikir, memberikan suatu gambaran hal-hal yang telah diketahui dan yang belum diketahui dari suatu fenomena khusus dan mengidentifikasi dari hasil-hasil penelitian terdahulu (Afiyanti, 2014). Artikel ini menawarkan sumber belajar baru pada peserta didik baik dalam tingkat sekolah menengah atas ataupun perguruan tinggi. Bentuk cara belajar ini dikarenakan masih banyaknya sumber belajar pada masa pendudukan Jepang yang masih bersifat bacaan dan hanya mengacu pada pemahaman buku teks yang didapatkan oleh peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan observasi. Menurut Riyanto (2010:96) observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung, ataupun tidak langsung. Data sejarah yang digunakan dalam artikel ini adalah data berupa film arsip propaganda pada masa pendudukan Jepang yang diupload oleh situs <https://www.openbeelden.nl/> yang dapat diakses secara bebas. Situs ini berada dibawah naungan dari Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid yang merupakan arsip budaya dan sebuah museum yang terletak di Hilversum, Belanda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Propaganda Masa Pendudukan Jepang

Imperialisme Jepang menggiring Indonesia pada kependudukan Jepang selama tiga tahun lamanya. Selama itu, untuk merebut hati rakyat Indonesia dan juga mengumpulkan dukungan sebanyak-banyaknya demi kemenangan perang, Jepang tidak hanya menggunakan strategi militer tetapi juga teknik-teknik propaganda. Propaganda dilakukan melalui kegiatan seni, sastra dan budaya dengan melibatkan sastrawan dan seniman Jepang untuk dikirimkan ke daerah-daerah pendudukan. Para sastrawan propaganda ini tergabung dalam kelompok Nanpochoyousakka (penulis yang dikirim ke selatan). Latar belakang mereka beragam mulai dari penyair, pengarang, kritikus, seniman, karikaturis dan lain sebagainya (Dewi dkk., 2015).

Dalam perkembangan seni pertunjukan dan kesusastraannya di Jepang di masa pendudukannya, memberikan pengaruh yang sangat pesat baik terutama pada seni sandiwara. Jepang menyadari bahwa kesenian sandiwara dapat menjadi modal utama dalam menyampaikan propaganda-propaganda anti Barat atau untuk mendukung Jepang mengalahkan Sekutu dalam Perang Dunia II. Tampaknya rakyat mudah dipengaruhi dengan menggunakan konsep pertunjukan ini. Penyampaian dan penampilan-penampilan secara langsung dapat segera direspon dan merasuk kedalam suasana hati para penontonnya (Sofansyah, 2018). Dengan adanya upaya ini maka pertunjukan sandiwara dihidupkan lagi dan segala bentuk perfilman yang berbau Eropa dilarang keras, meskipun nantinya Jepang juga akan mendirikan perusahaan film untuk kepentingan propagandanya.

Sulit untuk menemukan asal-usul dari istilah propaganda. Tetapi, ada sumber yang menyatakan bahwa kata itu mulai digunakan pada tahun 1622, ketika Paus Gregory XV mendirikan sebuah organisasi yang diberi nama *Congregatio de Propaganda Fide*. Organisasi ini memiliki tugas untuk menyebarkan agama Kristen Katholik di kalangan masyarakat non-Kristen. Dari sumber tersebut, “propaganda” secara azali diartikan sebagai organisasi yang mengirimkan atau menyebarkan pesan-pesan terhadap seseorang atau kelompok masyarakat. Setelah tahun 1622 propaganda tidak hanya diartikan sebagai organisasi, tetapi juga sebagai pesan yang disebarkan oleh organisasi. Dalam perkembangannya, pengertian propaganda juga berkaitan dengan berbagai teknik yang digunakan untuk menyampaikan pesan, seperti poster iklan, film dan tayangan-tayangan televisi (Yuliati, 2012).

Ide bahwa propaganda sangat penting untuk berperang berasal dari Nazi Jerman. Dibuktikan dengan eksisnya Pasukan Kebudayaan yang dipimpin Goebbels (Menteri Propaganda) pada masa Perang Dunia II. Instansi ini bertugas mengadakan propaganda terhadap musuh dan orang Jerman sendiri. Di Asia Tenggara, Jepang mengikuti contoh Jerman dan mengadakan Departemen Propaganda (*Sendenbu*) di dalam *Gunseikanbu*. Banyak budayawan Jepang (*bunkajin*) yang terkenal, seperti penulis, pelukis, penyair, juru foto, sutradara, penata musik, penulis komik dan lain sebagainya dikirim ke Asia Tenggara dan ditempatkan di *Sendenbu*. Mereka semua diberi dwifungsi. Fungsi pertama membuat materi propaganda untuk penduduk di daerah jajahan. Penulis mengarang cerita yang diterjemahkan untuk dibaca penduduk setempat. Pengubah musik membuat banyak lagu propaganda yang bersifat lokal. Pelukis menggambar poster dan *kamishibai*. *Kamishibai* adalah materi informasi untuk anak-anak yang mirip wayang beber. Banyak gambar yang dilukis sesuai dengan cerita, kemudian dipertontonkan kepada anak-anak seraya operator atau dalang menjelaskan ceritanya secara lisan. Karena biaya pembuatannya cukup murah dan pelaksanaannya gampang, *kamishibai* menjadi sangat populer dan cukup banyak dipakai di mana-mana. Tugas budayawan Jepang lainnya adalah memberi informasi kepada warga Jepang perihal kehidupan dan perkembangan daerah selatan. Mereka juga diminta memberi kesan banyak penduduk di daerah sana yang membantu Jepang. Dengan mengenal perkembangan di daerah jajahan, hati orang Jepang sendiri juga dibangkitkan (Kurasawa, 2016).

Masa pendudukan Jepang merupakan masa tersingkat eksploitasi bangsa asing yang pernah terjadi di Indonesia. Meski sesama bangsa Asia, namun sistem kolonialisme dan imperialisme dari Jepang justru kian mencolok dan tidak ada bedanya dengan bangsa Eropa. Dorongan untuk menguasai dunia bersama Blok Sentral sangat besar. Upaya ini diwujudkan Jepang dengan terjun langsung ke dalam Perang Dunia II. Hal ini yang membuat Jepang memobilisasi penduduk di setiap daerah yang didudukinya ke arah kebutuhan perang. Upaya ini dirasa berhasil dengan menggunakan sistem propaganda.

Jepang sadar bahwa propaganda yang kasar akan menyebabkan reaksi negatif dari rakyat Indonesia. Jepang kemudian mensiasati propogandanya dengan menggabungkannya dengan kesenian-kesenian yang berkembang di Indonesia pada masanya. Oleh karena itu, perhatian Jepang

adalah bagaimana meningkatkan efek propaganda tanpa merusak aspek-aspek hiburannya, meski fungsi sandiwara sebagai pertunjukan hiburan menjadi nomor dua. Hasilnya pemerintah Jepang tetap dapat melancarkan propaganda-propagandanya dengan tidak menghilangkan unsur-unsur seni atau artistik di dalamnya. Sasaran pokok propaganda Jepang ialah memobilisasi rakyat Indonesia demi upaya kemenangan perang Jepang dan menguasai Asia Timur Raya. Demi tujuan tersebut pemerintah Jepang merasa perlu untuk melakukan indoktrinasi atau memobilisasi rakyat Indonesia ke dalam misi Jepang dalam upaya memenangkan perang Asia Timur Raya, sebagai mana yang telah dicoba di Taiwan dan Korea. Pada tahun pertama pendudukan Jepang propaganda lebih berorientasi ideologis, dengan tujuan untuk memberitahukan secara propagandis bahwa Jepang ingin memberitahukan bahwa apa sebenarnya tujuan Jepang dalam keterlibatannya dalam perang dan dalam pendudukannya di Indonesia (Sofansyah, 2018).

Petugas *sendenbu* Jepang menyadari diantara upaya Jepang untuk memobilisasi masyarakat Indonesia melalui propanda, film adalah upaya paling besar dalam memberikan dampaknya. Pembuatan film propaganda untuk daerah pendudukan militer di Asia Tenggara hanya dilakukan di Jakarta. Sebab, fasilitasnya memang hanya tersedia di sana. Sebuah perusahaan film Jepang, *Nippon Eigasha* (disingkat *Nichi'ei*), ditugaskan memproduksi film di Jakarta. *Eiga Haikyusha* ditugaskan mendistribusikan film propaganda ke setiap daerah yang kuasai Jepang. Selain di Indonesia, pembuatan film sebagai alat propaganda juga diutamakan di Mancuria. Untuk itu didirikan Asosiasi Film Mancuria. Di sana dibuat film cerita yang sangat populer seperti "*Shina no Yoru*," yang menggambarkan persahabatan antara Tiongkok dan Jepang. Dengan alat dan bahan hasil sitaan tentara Jepang di Jakarta, *Nichi'ei* mempergunakan fasilitas perusahaan film Belanda yang bernama Multi Film, untuk memproduksi film propaganda. Fasilitasnya jauh lebih baik dibanding buatan Jepang pada zaman itu (Kurasawa, 2016). Jepang akan mendatangkan film-film dari Jepang dan sekutunya negara. Film tersebut dibawa dari Jepang adalah film-film yang dianggap berguna untuk propaganda. Konten dari film biasanya, harus berisi moral ajaran dan indoktrinasi politik yang sejalan dengan keinginan pemerintah, dan film-film ini dikategorikan sebagai film "*kokusaku eiga*" (film-film kebijakan nasional) (Erwantoro, 2010).

Untuk memproduksi film, dikirimlah sutradara, kameraman dan ahli rekam dari Jepang. Di Jakarta produksi pembuatan film dipusatkan kepada film berita dan film dokumenter, sementara pembuatan film cerita atau hiburan sangat sedikit. Film berita dibuat dengan memakai gambar yang telah dikirim dari seluruh Asia Tenggara. Film berita dibuat di Jakarta setiap dua minggu dengan panjangnya kurang lebih 10 menit. Film-film itu berjudul *Jawa Nyusu* (Maret-Desember 1943) dan *Nanpo Hodo* (Januari 1944-Agustus. 1945). Namun untuk film berita daerah lain di Asia Tenggara gambarnya diedit di Tokyo, kemudian dipasang terjemahan dalam bahasa masing-masing daerah. Sesudah itu filmnya didistribusikan ke berbagai daerah dengan judul *Daitoa Nyasa*. Pada waktu itu film dokumenter yang disebut *bunka eiga* terasa sekali kental dengan nuansa propaganda (Kurasawa, 2016).

Ada beberapa tema yang diutamakan untuk menggiatkan bekerja dan meningkatkan daya ekonomi, seperti "*Bekerdja*", "*Romusha*", "*Karung Goni di Jawa*", "*Menanam Kapas*", "*Mari Menggandakan Hasil Jarak*", "*Penanaman Bibit*", "*Kerja Gembira*", "*Ubi Jalur*", dan "*Mengarap Sawah*". Selain itu, ada juga yang menyerukan pertahanan tanah air, seperti "*Pemakaran Tombak Bamboe*", "*Djagalah Tanah Djawa*", "*Pendjagaan Rakjat oentoek Membela Tanah Air*", "*Tentara Pembela*", dan "*Heiho Angkatan Laut*". Selain itu, ada propaganda untuk menjaga kesehatan, seperti "*Rajio Taiso*" (*gerak badan ikut siaran radio*), "*Kesehatan Badan*", dan "*Pembasmian Malaria*". Ada yang bernuansa politik, seperti "*Jawa no Zèchasetse*" (*Upacara Merayakan Hari Ulang Tahun Kaisar*), "*Menujoe ke Arah Mengambil Bagian Pemerintahan Dalam Negeri*", "*Indonesia Raya*", dan "*Toa no Yoi Kodomo*" (*Anak Baik Daitoa*). *Toa no Yoi Kodomo* menggambarkan kehidupan anak-anak di sekolah (Kurasawa, 2016).

Lagu sering dipergunakan dalam film untuk menggantikan narasi. Mungkin karena lagu gampang dihafal dan berdampak besar seperti lagu iklan di TV yang sekarang. Selain film buatan lokal, film Jepang juga diimpor. Kebanyakan berupa film militer yang melukiskan pertempuran hebat dan ke menangan Jepang. Selain itu, ada juga film yang menggambarkan bagaimana Jepang menyelamatkan dan menjadi pelindung bangsa di kawasan Asia dari imperialism bangsa Eropa. Film-film ini bukan hanya dipertontonkan di bioskop, tetapi juga diputar oleh tim keliling. Tim itu membawa film dan alatnya dalam truk dan keliling. Kalau masuk ke desa, mereka memutar film di lapangan kosong dengan gratis. Kadang-kadang pemimpin besar seperti Sukarno juga ikut tur putaran itu dan memberi orasi sebelum film. Tur putaran biasanya menarik perhatian penduduk dan memancing banyak penonton datang. Bagi kebanyakan orang desa, menonton film adalah pengalaman baru (Kurasawa, 2016).

Mobilisasi Penduduk Indonesia Melalui *Romusha*

Romusha sendiri dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai pekerja paksa pada masa pendudukan Jepang. Namun pada masa pendudukan Jepang menyebutnya sebagai prajurit ekonomi atau barisan pekerja, karena berperan dalam pembangunan sarana infrastruktur dalam menghadapi perang Asia Timur Raya. Namun bagi bangsa Indonesia *romusha* tidak jauh berbeda dengan kerja rodi pada masa penjajahan Belanda. *Romusha* adalah tenaga kerja paksa baik laki-laki maupun perempuan. Tenaga kerja ini umumnya berumur sekira 16-40 tahun. Perekrutan *romusha* ini dimobilisasi menggunakan struktur pemerintahan yang paling rendah ditingkat kecamatan (*son*), desa (*ku*), dan rukun tetangga (*Tonarigumi*). Para *romusha* bekerja untuk Militer Jepang melalui aparat pemerintahan lokal dengan instruksi bersifat sukarela atau secara paksaan. Setiap tiga wilayah yang dibagi tiga pemerintahan militer, memiliki dan mengorganisasi pekerja sebagai *romusha*. Namun pulau Jawalah yang memiliki tingkat mobilisasi penduduk paling tinggi untuk menjadi para pekerja *romusha*. Para pekerja *romusha* disebarkan ke wilayah yang menurut Kepala Pemerintahan Jepang sangat membutuhkan banyak pekerja seperti di wilayah Sumatera, Kalimantan, Jawa Bagian Selatan. Selain penyebaran didalam negeri pekerja *romusha* ini juga dapat dikirim ke luar negeri seperti Singapore, Filipina, Malaysia, dan Birma. Tentu pengaturan suplai tenaga kerja dilihat melalui

tingkat kebutuhan dan target yang ingin dicapai oleh Pemerintah Militer Jepang di ketiga wilayah administratif (Saputra, 2018).

Para peneliti sejarah pendudukan Jepang di Indonesia yang membahas *romusha* seperti Kurasawa, Sato, Raben, memberikan data pekerja *romusha* yang dikirimkan ke wilayah Asia Bagian Selatan dan Pasifik sebanyak kurang lebih 300.000 orang Jawa. Namun Kurasawa sendiri menggunakan dokumen arsip yang didapat dari pemerintah Jepang, dan mengungkapkan jumlah *romusha* yang dimobilisasi oleh Pemerintah Militer Jepang, mencapai jumlah 4 juta jiwa (Kurasawa, 1993). Menurut Kepala Militer Jepang di Pulau Jawa, Yamamoto, jumlah tenaga kerja yg dikirim jumlahnya hanya sekitar kurang lebih 140.000 sampai 160.000 orang (Nishijima dalam Herkusumo, 1982). Jumlah pengerahan tenaga kerja romusah sampai saat ini masih tidak pasti karena sulitnya menemukan arsip valid untuk pengerahan tenaga kerja massal di wilayah Indonesia. Apalagi antara jumlah *romusha* yang dikirim keluar Pulau Jawa, di dalam Pulau Jawa, *romusha* tetap dan *romusha* sementara, serta klasifikasi persis usia yang dipaksa bekerja, masih belum jelas (Saputra, 2018).

Diluar dari berbagai pendapat dan perdebatan mengenai jumlah *romusha*, kondisi para pekerja *romusha* sangat memprihatinkan. Melalui propagandanya, Jepang dapat menarik hati masyarakat Indonesia lalu memobilisasinya untuk kepentingan pemerintah pendudukan Jepang. Pemanfaatan tokoh politik, film, pementasan sandiwara, pertunjukan lagu, dan berbagai media cetak pada masa itu mengakibatkan banyaknya masyarakat yang masuk mendaftar untuk menjadi tenaga *romusha* dengan sukarela.

Arsip Film Propaganda Romusha sebagai Sumber Belajar

Film merupakan salah satu media Jepang dalam mempropagandakan tujuannya menduduki wilayah Indonesia. Masyarakat Indonesia sudah mengenal film sejak masa kolonial Belanda sehingga daya tarik akan tontonan film sangat besar, terutama pada lapisan masyarakat atas. Meskipun Jepang juga menggunakan kesenian sandiwara sebagai media dalam propagandanya, industri perfilman juga dikembangkan agar terjadi pemerataan dalam tingkatan sosial terkait propaganda yang diberikan Jepang. Di awal masa pendudukannya, Jepang segera melakukan penyitaan di seluruh perusahaan film pada masa kolonial untuk melancarkan tugas dari badan propaganda atau *Sendenbu* sebagai alat untuk indoktrinasi politik di Indonesia.

Perusahaan perfilman di Jepang pertama kali dibentuk oleh pemerintah Jepang di Tokyo pada awal tahun 1941. Perusahaan tersebut adalah *Nichi'ei* yang bertindak sebagai perusahaan yang memproduksi film Jepang dan *Eihai* yang berperan sebagai perusahaan distribusi film Jepang. Diawal berdirinya kedua perusahaan tersebut masih belum memiliki cabang di daerah pendudukan. Ketika Jepang masuk dan menduduki Indonesia, segera dibentuk perusahaan film sementara bernama **DJAWA EIGA KOSHA** (Perusahaan Film Jawa) yang bertugas mengelola perusahaan film milik Belanda yang berhasil disita oleh Jepang. Namun atas dasar dari **NAMPO EIGA KOSAKU YORYO** (Propaganda Film di wilayah Selatan) maka kebijakan dari **DJAWA EIGA KOSHA** dialihkan ke *Nichi'ei*

dan *Eiha*. Terlebih dengan dibukanya cabang kedua perusahaan tersebut di Jakarta maka **DJAWA EIGA KOSHA** dibubarkan.

Film-film Jepang secara hati-hati dipilih, dan hanya film-film yang terutama dianggap berguna sebagai bahan propaganda yang dimpor. Dengan kata lain, film impor adalah yang jelas mengandung ajaran moral dan indoktrinasi politik yang diinginkan pemerintah untuk dipertunjukkan bagi penduduk Jawa. Film yang bersinggungan dengan sistem pemerintahan disebut sebagai **KOKUSAKU EIGA** (film terkait kebijakan nasional) dan menerima perlakuan khusus dari pemerintah. Kebanyakan film Jepang yang dipertunjukkan di Jawa harus bersifat film kebijakan nasional tersebut. Film-film yang dipertunjukkan di Jawa, yang judul serta isinya bisa penulis kenali, dapat dibagi ke dalam enam kategori berikut.

- a. Film harus menekankan persahabatan antara bangsa Jepang dan bangsa-bangsa Asia serta peran dari Jepang dalam memajukan daerah koloni.
- b. Film harus berisikan patriotisme dan pengabdian terhadap bangsa.
- c. Film yang menunjukkan operasi militer dan menekankan kekuatan militer Jepang.
- d. Film yang menekankan kejahatan dan kekejaman bangsa Barat.
- e. Film yang menekankan moral berdasarkan nilai-nilai Jepang seperti pengorbanan diri, kasih sayang ibu, penghormatan terhadap orang tua, persahabatan yang tulus, sikap kewanitaan, kerajinan, dan kesetiaan.
- f. Film yang yang memperlihatkan peningkatan produksi dan kampanye perang dan lainnya.
- g. Lain-lain (Kurasawa 1993).

Film propaganda tersebut dipertontonkan di bioskop-bioskop hasil dari penyitaan Jepang pada awal pendudukannya, sehingga banyak masyarakat Indonesia yang dapat melihat film tersebut dengan membeli karcis. Pada masa kolonial Belanda telah ditetapkan bahwa gedung bioskop hanya boleh diisi pribumi sebanyak 10 persen, namun pada masa pendudukan Jepang aturan tersebut diperlonggar dengan memperbolehkan pribumi memasuki gedung bioskop sampai 50 persen. Hal ini agar penyebaran propaganda dapat menjadi efektif dan sasaran dari Jepang untuk memobilisasi penduduk Indonesia terutama Jawa dapat tersampaikan.

Arsip film propaganda yang diunggah pada situs www.openbeelden.nl banyak memberikan arsip-arsip audio visual masa pendudukan Jepang. Peneliti menganggap bahwa hal ini sangat relevan menjadi sumber dan media pembelajaran, karena video-video propaganda pada masa pendudukan Jepang dapat mengungkapkan bagaimana cara dan upaya Jepang dalam menarik perhatian bangsa Indonesia untuk membantunya dalam menghadapi perang Asia Timur Raya menghadapi sekutu. Dikatakan dalam web resmi tersebut bahwa: "Situs ini akan membuat kumpulan berita mingguan Jepang dari tahun 1941-1945 tersedia online mulai 1 September. Film-film ini digunakan sebagai propaganda di bekas Hindia Belanda (sekarang Indonesia), yang berada di bawah pendudukan Jepang dari tahun 1942 hingga 1945. Hak cipta (Jepang) telah berakhir, membuat film-film ini berada di domain publik dan tersedia secara terbuka secara online. Para peneliti, lembaga pendidikan, dan masyarakat umum sekarang memiliki kesempatan untuk melihat, mengunduh, dan

menggunakan kembali film tersebut.” (<https://blog.openbeelden.nl/blog/2020/09/unieke-japanse-propagandafilms-1942-1945-open-online-beschikbaar/>)

Adanya situs resmi yang menyediakan film arsip propaganda pada masa pendudukan Jepang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar peserta didik yang membahas masa pendudukan Jepang. Sebagai contoh terkait pembahasan tema *romusha* pada masa pendudukan Jepang dapat dilihat dari arsip video dengan judul sebagai berikut:

- 1) *Disnipoen medan perang (6)* yang terbit pada 1 Januari 1943. Film propaganda ini berdurasi sekitar 10 menit dengan produsernya *Nippon Eigasha*. Film propaganda ini menjelaskan tentang gubahan fragmentaris yang menampilkan kerjasama yang baik antara penjajah Jepang dan penduduk Indonesia.
- 2) *Bekerdja* yang terbit pada 1 Januari 1943. Film propaganda ini berdurasi sekitar 6 menit dengan produsernya *Nippon Eigasha*. Film Propaganda ini adalah lagu penyemangat untuk bekerja bagi masyarakat Indonesia yang dibawakan oleh paduan suara campuran dengan solois wanita dan pria.
- 3) *Disnipoen Medan Perang (5)* yang terbit pada 1 Januari 1943. Film propaganda ini berdurasi sekitar 9 menit dengan produsernya *Nippon Eigasha*. Film propaganda ini berisi tentang jurnal propaganda Jepang dengan topik sebagai berikut: Pembentukan masyarakat Jawa dalam Pengabdian kepada Rakyat, Peluncuran Kapal, Pameran Lukisan Indonesia, Penangkapan Ikan oleh Tentara Jepang, Penanaman dan Panen Kapas, Pengolahan Kapas di Pabrik Pemintalan, Pemeriksaan Panglima Angkatan Darat Jepang Harada.
- 4) *Barisan Pekerdja* yang terbit pada 1 Oktober 1943. Film propaganda ini berdurasi sekitar 9 menit dengan produsernya *Nippon Eigasha*. Film propaganda ini berisi tentang reportase sekaligus propaganda tentang perekrutan tenaga kerja Jawa untuk upaya perang Jepang. Meskipun pendaftaran tampak sepenuhnya sukarela, seseorang masih dapat berbicara tentang perekrutan karena tekanan besar diberikan pada otoritas lokal untuk memobilisasi penduduk untuk tujuan ini. Nasib para *romusha* ini ternyata menyedihkan, seringkali lebih buruk daripada nasib para tawanan perang. Seringkali dibiarkan sendirian oleh orang Jepang, mereka menjadi korban kelaparan dan penyakit dan, jika mereka masih hidup, ditemukan kurus kering oleh para pembebas. Penduduk asli terlihat meninggalkan kampung dan menaiki kapal di Semarang.
- 5) *Nampo Hodo (20)* yang terbit pada 1 January 1944. Film propaganda ini berdurasi sekitar 6 menit dengan produsernya *Berita Film di Djawa*. Film propaganda ini berisi tentang berita dari masa pendudukan Jepang, di mana orang Indonesia dipanggil untuk menjadi sukarelawan bagi Jepang dan 'membebaskan negaranya sendiri'. Seorang petugas informasi memberikan pidato, diikuti dengan parade dengan musik dari *heiho* dan relawan. Sukarno dan Hatta memimpin pawai. Banyak relawan terlihat membangun lapangan terbang militer.

Dengan adanya video arsip tersebut diharapkan pembelajaran sejarah dengan tema masa pendudukan Jepang dapat menjadi lebih baik. Peserta didik dapat mengkaji video tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *video base learning* atau *problem base learning*, sehingga menemukan bagaimana dan seperti apa kehidupan masyarakat Indonesia pada masa pendudukan Jepang, selain itu bagaimana upaya Jepang terkait propagandanya untuk memobilisasi penduduk Indonesia dapat dilihat dari video arsip tersebut. Banyak variasi dan jenis dari video arsip yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah baik itu bersifat drama, dokudrama, atau dokumenter. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media ini menjadi bervariasi, menyenangkan, mudah dipahami, mampu merangsang imajinasi, mengkonkritkan peristiwa yang sebelumnya abstrak dalam waktu singkat dan dapat membawa peserta didik menembus ruang dan waktu. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, terlebih tren pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital yang terdapat pada unsur keterampilan abad 21 tengah diminati (Husmiati, 2017).

Berbagai lembaga pendidikan berusaha melatih anak didiknya untuk menguasai keterampilan abda 21 . Keterampilan tersebut diistilahkan dengan 4C yang merupakan singkatan dari Critical Thinking atau berpikir kritis terhadap suatu permasalahan, Collaboration atau bekerjasama dengan sesama, Communication kemampuan berkomunikasi antar peserta didik, dan Creativity atau kreativitas. Hal ini sejalan dengan *US-based Partnership for 21st Century Skill (P21)* mengemukakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia di abad 21 adalah: ketrampilanberpikir kritis (Critical Thinking Skills), keterampilan berpikir kreatif/kreativitas (Creative Thinking Skills), keterampilan komunikasi (Communication Skills), dan keterampilan kolaborasi (Collaboration Skills) (Arnyana, 2019).

Pendidikan pada masa digital sudah memasuki era revolusi industri 4.0 yang tidak terbatas hanya pada kelas saja. Ruang dan waktu pada masa sekarang sudah berjalan sejajar dengan pendidikan demi mewujudkan individu yang modern dan bergerak sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan era digitalisasi terdapat teknologi yang berkembang tanpa menjadikan hambatan dalam proses pembelajaran. Salah satunya *video based learning*, pembelajaran berbasis video tidak tergantung dalam ruang dan waktu, dan bisa di atur sesuai kebutuhan dalam pembelajaran. Penggunaan video sebagai media pembelajaran banyak di lakukan dalam berbagai kegiatan seperti seminar, diskusi dan sejenisnya (Maulida dkk., 2020)

Video base learning adalah model yang menyajikan pesan audio visual, bahasa, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman. Menurut Rhonchetti (2010), keuntungan utama dalam penggunaan video dalam kuliah adalah untuk membantu kerja mahasiswa dengan menjembatani kesenjangan yang diberikan oleh ketidakhadiran mereka selama kuliah reguler, mendukung mahasiswa reguler dengan memberikan kesempatan untuk memulihkan kuliah yang hilang, membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan dengan kuliah bahasa lisan, dan memberi mahasiswa tujuan untuk meninjau bagian kritis dan memeriksa catatan mereka (Nur dkk., 2019)

Dalam penggunaan *video base learning*, dapat di kolaborasikan dengan model pembelajaran lainnya seperti *problem base learning* untuk dapat memberikan konstruksi sebuah peristiwa sejarah melalui pengamatan arsip film propaganda masa pendudukan Jepang. Kontruksi pembelajaran sejarah ini dilakukan dengan menghadirkan permasalahan yang kompleks dan realistik terhadap mahasiswa terkait tema arsip film propaganda masa pendudukan Jepang yang telah disediakan. Dengan demikian pembelajaran dalam mencari fakta sejarah akan memunculkan kolerasi dengan pengetahuan mahasiswa mengenai sejarah pendudukan Jepang di Indonesia terkait propaganda *romusha*. Cakupan dari pembelajaran sejarah akan semakin luas, tidak saja pada tokoh-tokoh besar namun juga mengenai peran rakyat jelata dan sampai menyentuh sejarah lokal. Menurut Amir (2015) *Problem Based Learning* terdiri dari tujuh langkah yaitu sebagai berikut: (1) Mengklarifikasikan istilah dan konsep; (2) Merumuskan masalah; (3) Menganalisis masalah atau proses pengkomunikasian mengenai konsep ataupun penyelesaian suatu masalah; (4) Menata gagasan secara sistematis dan menganalisisnya dengan dalam; (5) Memformulasikan tujuan pembelajaran; (6) Mencari informasi tambahan dari sumber lain (diluar diskusi kelompok); (7) Mensintesa (menggabungkan) dan menguji informasi baru, dan membuat laporan analisis. Dengan langkah-langkah diatas maka kemampuan berfikir kritis dapat dikembangkan melalui *Problem base learning* antara lain dengan mengklarifikasi, mengasumsi, memprediksi, menghipotesis, menganalisis, dan membuat kesimpulan serta mengevaluasi (Mujyati & Sumiyatun, 2016)

SIMPULAN

Pendudukan Jepang dengan propagandanya merupakan hal menarik yang layak untuk dikaji. Video-video propaganda yang awalnya tidak bisa diakses secara terbuka, menjadikan pembelajaran terkait masa pendudukan Jepang dengan taktik propaganda untuk memobilisasi bangsa Indonesia kurang maksimal. Dengan akses terbuka dari Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid yang merupakan arsip budaya dan sebuah museum, pengajar dapat memanfaatkan akses tersebut untuk memberikan materi kepada peserta didik terkait masa pendudukan Jepang dengan propagandanya melalui film. Perkembangan teknologi yang pesat mendorong manusia berfikir praktis dan serba efisien. Pendidikan juga harus dapat mengimbangi perkembangan teknologi tersebut. Sebagai pengajar sejarah perkembangan teknologi bukanlah sebuah hambatan, namun sebuah peluang yang tepat untuk merubah kesan bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan. Dengan menggunakan video arsip sebagai media dan sumber belajar peserta didik diharapkan dapat mewujudkan proses belajar mengajar menjadi bervariasi, dan dapat merekonstruksikan peristiwa masa lalu dengan tepat. Penggunaan model pembelajaran *video base learning* dan *problem base learning* diharapkan dapat meningkatkan daya kritis dari mahasiswa dengan mengamati dan menganalisis film arsip terkait propaganda pada masa pendudukan Jepang.

DAFTAR RUJUKAN

Arsip film koleksi Open Belden <https://www.openbeelden.nl/> diakses bulan Oktober 2020- Januari 2021

- Nampo Hodo (20) “Kita Madjoe, Mesoeh Merana!, Kita Menjerboe Moesoeh Binasa! produksi pada 1 January 1944
- Nippon Eigasja “Barisan Pekerdja” produksi pada 1 Januari 1943
- Nippon Eigasja “Bekerdja” produkdi pada 1 Januari 1943
- Nippon Eigasja “Disnipoen medan perang (5)” produksi pada 1 Januari 1943
- Nippon Eigasja “Disnipoen medan perang (6)” produksi pada 1 Januari 1943

Buku

- Adams, C. (2014). *Bung Karno Penyambung Lidah Rakyat Indonesia*. Jakarta: Yayasan Bung Karno dan Media Presindo
- Amir, M. T. 2015. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Benda, H. J. (1958). *The Crescent and the Rising Sun: Indonesian Islam under the Japanese Occupation 1942- 1945*. The Hague van Hoeve.
- Hutari, F. (2009). *Sandiwara dan Perang: Politisasi Terhadap Aktifitas Sandiwara Modern Masa Jepang*. Yogyakarta: Ombak.
- Kasenda, P. (2015). *Soekarno dibawah Bendera Jepang (1942-1945)*. Jakarta: Kompas
- Kurasawa, A. (1993). *Mobilisasi dan Kontrol: Studi Tentang Perubahan Sosial di Pedesaan Jawa 1942-1945*. Jakarta: Grasindo.
- Kurasawa, A. (2016). *Masyarakat dan Perang Asia Timur Raya: Sejarah dengan Foto yang Tak Terceritakan*. Depok: Komunitas Bambu.
- Sofansyah, D.Y. (2018). *Propaganda Romusha Sandiwara dari Jepang*. Yogyakarta: Mata padi

Jurnal

- Absor, U. (2017). Religious Archives : Peran Arsip Dan Dokumentasi Dalam Penulisan Sejarah. *Jurnal Kajian Islam Interdisipliner*, 2(1), 57–70. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pasca/jkii/article/view/1082/17#>
- Afiyanti, Y. (2014). Penggunaan Literatur Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 9(1), 2003–2006. <https://doi.org/10.7454/jki.v9i1.157>
- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang dihadapi. *Khazanah Pendidikan*, 3(2).
- Aman, A. (2011). Di Seputar Sejarah dan Pendidikan Sejarah. *Informasi*, 37(1), 26-41. <https://doi.org/10.21831/informasi.v1i1.4461>
- Arnyana, I. B. P. (2019, February). Pembelajaran Sains di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA (Vol. 8)*.
- Aryani, D. (2017). Pengelolaan Arsip Film oleh Swasta dan Jaminan Akses Publik. *Pakuan Law Review*, 3(2), 59–73.

- Dewi, F. P., Setyanto, A., & Ambarastuti, R. D. (2015). Bentuk Propaganda Jepang Di Bidang Sastra Pada Majalah Djawa Baroe Semasa Kependudukan Jepang Di Indonesia 1942-1945. *Jurnal Ilmiah Aurora*, 2(1), 47–59.
- Erwantoro, H. (2010). Sejarah Sensor Film di Indonesia Masa Hindia Belanda dan Pendudukan Jepang (1916 – 1945). *Patanjala: Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v2i1.192>
- Fadilla, N. (2020). Pendayagunaan Arsip Film Melalui Kegiatan Pemutaran Film Keragaman Lokal Konten Sebagai Pelestarian Nilai Sejarah dan Budaya Jawa. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi dan Komunikasi Kepustakawanan*, 10(2), 128–137.
- Husmiati, R. (2017). Kelebihan dan Kelemahan Media Film sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2): 61-72. <https://doi.org/10.21009/lontar.072.06>
- Mujyati, N., & Sumiyatun, S. (2016). Kontruksi pembelajaran sejarah melalui problem based learning (pbl). *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(2), 81-90.
- Nur, B., Nurdiana, S., & Nurhalwa. (2019). Video Based Learning sebagai Media Belajar Biologi Jarak Jauh Masa Kini. *Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya Universitas Negeri Makassar*, 229.
- Pramudyo, A. (2016). Peran Manajemen Kearsipan Dalam Kehidupan Organisasi. *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Akuntansi*, 3(2).
- Putry, H. M. E., Nuzulul'Adila, V., Sholeha, R., & Hilmi, D. (2020). Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 1-24.
- Ronchetti, M. (2010). Using video lectures to make teaching more interactive. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 5(2), 45-48.
- Santosa, H. Inovasi Pendayagunaan Arsip Melalui Film Dokumenter sebagai Media Edukasi. *Khazanah: Jurnal Pengembangan Kearsipan*, 12(2), 100-119.
- Saputra, A. (2018). Menapaki Kembali Sejarah. *Jurnal Renaissance*, 3(02), 419–432.
- Susilo, J. (2016). Peran dan Fungsi Pendidikan Bahasa Indonesia dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Nasional. *Seminar Nasional Pendidikan Serentak Se-Indonesia*, 1–11.
- Yuliati, D. (2012). Mewaspada Propaganda Melalui Kajian Sejarah (Studi Atas Sistem Propaganda Jepang Di Jawa 1942-1945). *Humanika*, 15(9).