

E-ISSN: 2622-1837



# Jurnal

## Pendidikan Sejarah Indonesia

Volume 4, Nomor 2, Tahun 2021

# JURNAL

## Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

### DAFTAR ISI

PARADIGMA BARU PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA .....	128
Hendra Kurniawan	
NILAI -NILAI KESADARAN SEJARAH DAN PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA SEBAGAI DASAR PEMBENTUK PERILAKU SOSIAL UNTUK MEMPERTAHANKAN IDEOLOGI BANGSA .....	143
Neli Filhi Lijulli Afni, Sarkadi Sarkadi, Nurzengky Ibrahim	
DARI KONTEKS KE KONTEKSTUALISASI: MEMETAKAN NILAI ADAPTIF DAN RESPONSIF ATAS SERANGAN PANDEMI COVID-19 DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA.....	153
Abdurrahman Rifki, Muhammad Thohir	
PENGUNAAN METODE BELAJAR BERBASIS GAME SEBAGAI UPAYA MEMECAHKAN PROBLEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH .....	165
Ananda Savira Vinidiansyah, Nurhaniah Nurhaniah, Andi Andi	
TANTANGAN PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL BERBASIS KEHIDUPAN DI MASA PANDEMI COVID 19 .....	180
Ulfatun Nafi'ah, Lutfiah Ayundasari, Blasius Suprpta, Joko Sayono, Zainul Hasan	
PERJALANAN PENDIDIKAN SISTEM GANDA SEJAK MASA ORDE BARU SAMPAI AWAL REFORMASI (1994-2004) .....	192
Choiriyah Fitriyani, Nurzengky Ibrahim, Umasih Umasih	
MODEL PEMBELAJARAN ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION (ARCS) UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK.....	204
Anik Oktaviani, Nurul Umamah, Marjono Marjono, Riza Afita Surya	
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BROSUR KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT TRENGGALEK TRADISI NYADRAN DAM BAGONG UNTUK SISWA KELAS X.....	216
Mochammad Nurfahrul Lukmanul Khakim, Marsudi Marsudi, Amalia Firmansyah, Cindy Sintia Dewji, Uskuri Lailal Munna	
PEMETAAN POTENSI TINGGALAN ARKEOLOGI MASA KLASIK DI KABUPATEN SAROLANGUN .....	229
Nainunis Aulia Izza, Ari Mukti Wardoyo Adi, Nugrahadi Mahanan	

EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA MELALUI BLENDED LEARNING  
TIPE FLIPPED CLASSROOM DI SMKN 1 NGAWI PADA MASA PANDEMI COVID 19..... 248  
Murdianto Murdianto

In Memoriam ..... 260



# JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

## PARADIGMA BARU PENDIDIKAN SEJARAH DALAM MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA

Hendra Kurniawan<sup>a,b</sup>

[hendrak@usd.ac.id](mailto:hendrak@usd.ac.id)

<sup>a</sup>Universitas Sanata Dharma, Indonesia.

<sup>b</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia.

**Abstract:** *History education must be responsive to the current needs. History education requires a new paradigm along with the changing times and society. Conventional paradigms are considered no longer suitable with the contemporary needs. Due to the postmodernism, today's society also needs to prepare themselves to build Society 5.0. This new era which occurred as a respond to the Industrial Revolution 4.0 is marked by increasingly rapid technological advances and all practicalities must be addressed appropriately so that humans remain at the center of the order of life. In dealing with the dynamics of these changes, history education must strengthen its relevance and role for society. This article aims to examine a new paradigm that can strengthen history education as a vehicle to build individual identity as part of society, nation, and global citizens. The paradigm shift in history education is practically manifested in history learning which includes aspects of teaching materials and the learning process. History teaching materials need to accommodate history in addition to grand narratives, including public history. Contemporary historical studies are also needed to answer social problems faced by students. Various alternative narratives need to have a place to develop students' critical power. The learning process also needs to be encouraged to be more creative, multidisciplinary, and meaningful. These changes are closely related to the Merdeka Belajar-Kampus Merdeka program which has been launched by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia. History education with its new paradigm is expected to be more contextual in fostering historical awareness for a more humane life in the present to look to the future.*

**Keywords:** *history education, postmodernism, society 5.0, merdeka belajar, kampus merdeka.*



ARTICLE INFO:  
Conceptual Article

*Article history:*

Received 29 May 2021

Revised 18 November 2021

Accepted 26 November 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December  
2021

This work is licensed under  
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni maka semakin berkembanglah berbagai studi dan penelitian dalam bidang pendidikan sejarah. Hal ini memberi pengaruh besar bagi kajian pendidikan sejarah dalam tataran konseptual maupun pembelajaran sejarah dalam tataran praktis. Isu-isu yang berkembang di antaranya mengenai tujuan pendidikan sejarah, kurikulum pendidikan sejarah, materi pendidikan sejarah termasuk penyajian dan pengembangannya, segala hal yang terkait dengan proses pembelajaran sejarah, hingga asesmen pembelajaran sejarah. Berbagai perkembangan ini memberi corak yang berbeda dengan pemikiran dan model pembelajaran sejarah yang konvensional.

Pendidikan sejarah mengemban tugas utama menumbuhkembangkan karakter bangsa. Pendidikan sejarah bekerja pada dimensi aksiologi dari ilmu sejarah. Terkait hal tersebut, perkembangan pemikiran dan kurikulum pendidikan sejarah tidak dapat lepas dari politik (Wahyudin, 2020; Wu, 2020; You, Lee, & Craig, 2019). Dalam konteks inilah muncul *official history* atau sejarah resmi dengan perspektif tunggal dan bersifat propaganda (Kello & Wagner, 2017). Materi-materi pilihan yang dianggap *best story* bagi suatu bangsa menjadi *school history* untuk memelihara memori kolektif bangsa (Seixas, 2000; Supriatna, 2008). Untuk itu secara tradisional, materi pembelajaran sejarah mencakup *grand narrative* atau narasi besar perjalanan sejarah bangsa yang didominasi tema sejarah politik (Hasan, 2012, hlm. 25).

Sementara itu pandangan postmodernisme telah memengaruhi perkembangan sejarah sebagai ilmu yang perlu diperhatikan pula dalam upaya pendidikan sejarah. Postmodernisme mendorong upaya dekonstruksi atas kenyataan tradisi pembelajaran sejarah yang konvensional. Pembelajaran sejarah konvensional sebelum era postmodern semata-mata fokus pada penyampaian materi ajar yang diatur oleh pemerintah dalam kurikulum atau sebagaimana yang diajarkan dan diwariskan oleh para guru sebelumnya. Materi yang diajarkan berfokus pada tema sejarah politik, peperangan, dan kekuasaan serta peran tokoh-tokoh besar dalam konteks *grand narrative* (Supriatna, 2007, 2008). Memang *collective memory* sebagai bangsa perlu dikembangkan oleh pendidikan sejarah, namun seseorang juga terikat dengan identitas komunitas terdekat seperti keluarga dan masyarakatnya yang bukan sejarah arus utama (Hasan, 2012, hlm. 27).

Perkembangan selanjutnya yang harus ditanggapi pada abad ke-21 yakni Revolusi Industri 4.0. Setelah era komputerisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin luar biasa. Era Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya *internet of things* (IoT) dalam berbagai bidang kehidupan manusia (Nastiti & 'Abdu, 2020). Termasuk pendidikan dengan tren *online learning* yang semakin masif akibat pandemi Covid-19. Kecanggihan teknologi yang multifungsi dengan konsep *big data* yang dikumpulkan oleh IoT dan serba digital menghasilkan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) yang menjadi kekuatan baru. Situasi ini secara mendasar memengaruhi pola hidup manusia dan menimbulkan kondisi disruptif (Kasali, 2017).

Hal tersebut mendorong munculnya gagasan *Society 5.0* yang digagas pertama kali oleh Jepang (Fukuyama, 2018). Masyarakat teknologi dititikpusatkan pada manusia (*human centered*) sehingga diharapkan jangan sampai terjadi kesenjangan antara manusia dengan ancaman teknologi dan masalah ekonomi (Sasikirana & Herlambang, 2020). Manusia merupakan subjek peradaban, maka gagasan *Society 5.0* memberi harapan agar manusia tidak tergilas atau tergantikan begitu saja oleh teknologi yang dibuatnya sendiri. *Society 5.0* menegaskan pentingnya literasi kemanusiaan untuk mendorong manusia berkolaborasi dengan teknologi secara kreatif demi kemaslahatan hidup. Maka muncul kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang diharapkan dapat menyiapkan generasi muda menuju *Society 5.0* (Herlina, 2021).

Pendidikan sejarah dalam tugasnya menumbuhkembangkan karakter bangsa memainkan peran penting dalam mempersiapkan generasi muda. Maka seiring dinamika perubahan zaman, pendidikan sejarah harus mengukuhkan relevansi dan perannya bagi masyarakat. Berbagai kajian sudah dilakukan terkait dengan pendidikan sejarah dalam menanggapi Revolusi Industri 4.0 (Agung, 2021; Naredi, 2019). Hal tersebut dapat menjadi dasar untuk memilih paradigma baru menuju *Society 5.0* yang menguatkan pendidikan sejarah sebagai wahana membangun jati diri individu sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, maupun warga dunia. Pendidikan sejarah harus berani memasuki ketegangan lokal-global dan tidak melulu berkuat pada isu identitas nasional. Perubahan paradigma ini diharapkan terjadi pada ranah pembelajaran sejarah yang meliputi aspek materi ajar dan proses pembelajarannya. Upaya implementasinya pun gayung bersambut dengan program MBKM yang dicanangkan sekarang ini.

## MATERI AJAR SEJARAH

Materi ajar yang digunakan untuk kepentingan pendidikan sejarah merupakan narasi sejarah dengan tafsir resmi pemerintah atau *official history*. Dalam *official history*, bukan kebenaran yang berdasarkan kaidah ilmu semata yang dijadikan kriteria tetapi kebenaran berdasarkan kaidah keilmuan dan kepentingan bangsa (Hasan, 2012, hlm. 29). Kecenderungan seperti ini terjadi di berbagai negara meskipun dengan tingkat derajat yang berbeda dan menjadi salah satu kajian yang menarik dalam pendidikan sejarah. *Official history* yang kemudian digariskan sebagai *school history* tertuang dalam buku teks resmi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah. Maka selain pemahaman terhadap siswa dan keterampilan didaktik, materi ajar dalam konteks *school history* harus dikuasai oleh guru sejarah (Pendry, Husbands, & Kitson, 2005).

Milo (2015) dalam *Education Week* memaparkan alasan yang menyebabkan siswa membenci sejarah. Pertama, pembelajaran sejarah kurang kontekstual sehingga siswa mempertanyakan kegunaan belajar sejarah bagi kehidupan. Kedua, berkaitan dengan materi ajar khususnya dalam buku teks cenderung abai terhadap aspek kemanusiaan dan hanya berorientasi pada kurikulum. Kajian Fru (2015) mengenai pendidikan sejarah di Lesotho hampir senada. Pendidikan sejarah di Lesotho dianggap kurang penting karena belum tepat guna. Sejarah dipandang semata-mata posisinya sebagai ilmu dengan prospek lapangan kerja yang terbatas. Selain itu pendidikan sejarah di Lesotho

yang karena politik kurikulumnya membuat materi yang disampaikan sangat dipilah-pilah. Pendapat Milo dan Fru memang tidak dapat digeneralisasi, namun dapat menjadi bahan refleksi bagi pembelajaran sejarah di Indonesia.

Pembelajaran sejarah konvensional di Indonesia cenderung fokus menyampaikan fakta-fakta dari *grand narrative* (narasi-narasi besar) yang disajikan dalam buku teks. Berpijak dari berbagai kajian yang berkembang sekarang, maka praktik ini perlu dikritisi (Supriatna, 2007). Penelitian Ammert di Swedia mengungkap bahwa pembelajaran sejarah dirasa bermakna bagi siswa apabila materi yang disajikan mampu menghadirkan *values* yang sesuai dengan konteks keseharian siswa (Ammert, 2015). Selain itu juga dibutuhkan pemahaman guru yang baik terhadap konten sejarah dan kreativitas dalam menyajikan pembelajaran sejarah dengan metode dan media yang menarik. Thorp (2016, hlm. 5-9) memberi alternatif ketika buku teks dirasa kering salah satunya dengan memanfaatkan sejarah populer untuk memperluas cakrawala sejarah.

Pembelajaran sejarah dengan paradigma baru selain menghadirkan *grand narrative* atau sejarah arus besar yang dimuat dalam buku teks, guru maupun dosen dapat mengangkat sejarah mikro. Historiografi postmodern dengan *narrative turn* memberi peluang untuk mengembangkan sejarah arus kecil tersebut, misalnya sejarah keluarga, komunitas, etnis, pedesaan, perkotaan, kuliner, kesehatan, teknologi, perfilman, dan tema populer lainnya (Sjamsuddin, 2007). Sejarah arus kecil memang banyak dirawat di masyarakat luas dalam berbagai bentuknya, entah melalui novel, majalah, media sosial, film, dan lainnya. Untuk itu pemanfaatan *public history* yang terkait dengan keseharian masyarakat diharapkan dapat memecah kekakuan buku teks. Bahkan diyakini bahwa tingkat kepercayaan terhadap buku teks yang terlalu tinggi dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi membosankan (Sayer, 2017, hlm. 110–111).

Dalam upaya konstruksi pengetahuan sejarah, sumber belajar sejarah begitu berlimpah. Situs warisan budaya dan museum dengan koleksinya merupakan sumber sejarah yang siap diolah menjadi sumber belajar sejarah. Situs warisan budaya dan museum merupakan fasilitas sejarah publik yang aktif dalam menciptakan narasi-narasi masa lalu dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Fasilitas publik inilah yang pertama kali mengubah masyarakat dari konsumen sejarah yang pasif menjadi aktif dalam menginterpretasikan masa lampau (Sayer, 2017, hlm. 27). Pemanfaatan novel, cerita, majalah populer, film, media sosial, dan sejenisnya yang mengandung konten sejarah juga sangat dimungkinkan. Tentang kepahlawanan juga dapat memanfaatkan biografi tokoh yang tidak melulu orang besar saja. Ada *life history* yang membicarakan sosok dari kalangan *wong cilik* atau kelompok masyarakat yang termarginal. Termasuk pula memoar atau kisah pengalaman monumental yang dialami seseorang (Renders & Haan, 2014).

Dalam perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi lewat dunia digital ikut berkontribusi. Akun sejarah saat ini berlimpah di media sosial mulai *web*, *blog*, *facebook*, *instagram*, *youtube*, *twitter*, bahkan *tiktok*. Inilah agen sosialisasi yang mengonstruksi pengetahuan sejarah masyarakat di abad ke-21 dan sangat terbuka kesempatan untuk dimanfaatkan pula dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Komunitas sejarah saat ini juga mengalami perkembangan luar biasa.

Hampir setiap kota besar di Indonesia kini memiliki komunitas pegiat sejarah kota, *heritage*, dan sejenisnya. Para penggerak maupun anggota yang terlibat mayoritas kaum muda. Komunitas semacam ini juga mulai merambah kalangan siswa sekolah menengah. Hal ini sebenarnya potensi yang sangat positif bagi upaya pendidikan sejarah. Kesadaran sejarah semakin tinggi, kecintaan terhadap sejarah juga semakin besar.

Berbagai kajian sejarah mikro berkontribusi dalam konstruksi budaya dan identitas nasional. Budaya dan identitas nasional memiliki fungsi sosial dan psikologis yang besar. Dalam fungsi sosial, konstruksi budaya dan identitas membuat komunitas (kelompok masyarakat dan bangsa) semakin kuat dan meningkatkan pengaruhnya secara politis maupun ekonomis. Dari sudut pandang psikologis individual, konstruksi budaya dan identitas membangkitkan pemikiran dan perasaan emosional tertentu dalam dirinya. Maka bukan kebetulan apabila identitas komunitas atau kelompok masyarakat menguatkan identitas nasional (Carretero, Rodrigues-Moneo, & Asensio, 2012). Konten sejarah yang terkait erat dengan perkembangan kekinian juga perlu dilirik seperti sejarah pandemi (penyakit menular), sejarah kesehatan, sejarah kuliner, sejarah busana dan gaya hidup, serta lainnya. Dengan demikian belajar sejarah diharapkan mampu menjawab persoalan-persoalan sosial kontemporer yang dihadapi (Supriatna, 2007, 2008, 2012).

Guru maupun dosen seyogianya melirik kemungkinan ini dengan lebih banyak memanfaatkan berbagai sumber belajar sejarah. Dengan demikian konten sejarah menjadi lebih luas dan banyak mengangkat sejarah arus bawah atau narasi kecil (*micro history*). Konten ini menarik dan dapat menjadi bagian atau dihubungkan dengan sejarah arus besar (*grand narrative*) yang dipelajari secara bersamaan sebagai kurikulum pendidikan sejarah sebagai suatu praksis (Supriatna, 2007). Guru sejarah yang kreatif diharapkan mampu mengembangkan materi ajar untuk mengatasi keterbatasan kajian sejarah karena terbentur oleh kurikulum dan politik pendidikan. Materi yang disajikan merupakan karya pendidikan sejarah. Dalam artian tidak lepas sama sekali dari kurikulum yang berlaku, dapat diajarkan, dan mengandung nilai-nilai (*values*).

## PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH

Pembelajaran sejarah konvensional cenderung menekankan aspek intelektual atau kognitif semata. Pendidikan sejarah dalam konteks ini ditujukan untuk menguasai berbagai aspek disiplin ilmu sejarah (Hasan, 2012, hlm. 23). Berbeda dengan pendidikan sejarah dalam perkembangan pemikiran saat ini disadari untuk kepentingan masa depan. Artinya pendidikan sejarah bukan hanya kaidah ilmu semata namun juga memiliki aspek etika dan afektif (*values*). Inilah yang dimaksud sebagai tugas aksiologis (manfaat ilmu) dari sejarah. Postmodernisme dengan *cultural turn* memunculkan *historical culture* yang mengubah pandangan tradisional dan pada akhirnya menumbuhkan *historical consciousness* (Sjamsuddin, 2007, hlm. 216; Thorp, 2016).

Dalam pandangan abad ke-21, pembelajaran secara umum biasa disangkutpautkan dengan pemanfaatan teknologi digital. Demikian pula dalam pembelajaran sejarah. Maka guru sejarah yang mayoritas masih generasi *digital immigrant* dituntut untuk terampil menggunakan berbagai aplikasi

digital, mengemas bahan ajar secara digital, membuat berbagai media pembelajaran berbasis digital, dan menyuguhkan pembelajaran yang intim dengan teknologi. Pandangan ini tidak keliru dan memang sangat dibutuhkan sejalan dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0. Persoalannya tidak ada jaminan bahwa pesona teknologi digital yang saat ini dikuasai oleh generasi *digital natives* dapat memberi kedalaman belajar sejarah yang bermakna bagi mereka. Inilah yang menjadi pergulatan dalam pembelajaran sejarah menuju era Society 5.0 yang menempatkan manusia sebagai subjek peradaban.

Pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai upaya siswa belajar memaknai narasi. Setidaknya ada empat konsep narasi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah yakni narasi secara eksplisit atau deskriptif, narasi dengan alur cerita tertentu, narasi dengan gaya sejarah struktural yang memanfaatkan ilmu-ilmu sosial sebagai ilmu bantu yang menjelaskan narasi, dan narasi sejarah sebagai lawan dari narasi yang bersifat fiktif (Gago, 2005). Narasi yang umum dijumpai dalam buku teks yakni narasi deskriptif. Guru berkesempatan mengembangkan gaya narasi untuk membantu siswa belajar sejarah dengan lebih menyenangkan. Siswa dapat memulainya dari memahami narasi, memperoleh pengetahuan substantif mengenai peristiwa sejarah yang dinarasikan, memahami berbagai narasi alternatif dari sudut pandang berbeda, memahami berbagai pandangan para penyusun narasi, hingga memperoleh perspektif holistik mengenai peristiwa sejarah yang dipelajari (Gago, 2005).

Kendati narasi sejarah resmi harus diperhatikan namun mengajak siswa mengenal narasi alternatif dari perspektif yang berbeda dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran sejarah dengan gaya propaganda atas narasi resmi hanya akan mematikan daya kritis siswa (Kello & Wagner, 2017; Zadora, 2017). Siswa hanya menjadi objek belajar yang menerima materi sejarah apa adanya tanpa diberi kesempatan untuk berpikir. Sejalan dengan paradigma baru pendidikan di abad ke-21 dan semangat merdeka belajar maka pembelajaran sejarah harus menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Apalagi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini begitu pesat, maka terbuka luas berbagai narasi alternatif yang mudah diakses siswa. Tugas guru maupun dosen memberi koridor dan pemahaman terhadap beragam narasi agar dapat diperoleh hakikat dari peristiwa sejarah tersebut dan *values* yang dapat dipetik.

Siswa dapat membandingkan narasi yang satu dengan lainnya, menganalisis perspektif yang dibangun oleh narasi, hingga memutuskan pilihan narasi juga menjadi upaya yang dapat menumbuhkan kesadaran sejarah dalam diri siswa. Pembelajaran yang semata-mata mendasarkan pada *school history* berpengaruh dalam representasi sejarah yang diperoleh para siswa selama proses pendidikan. Bagaimanapun siswa tidak dapat mempelajari segalanya di sekolah, maka ada materi-materi tertentu yang menjadi sorotan dan ada yang tidak. Padahal ada banyak wawasan sejarah di luar *school history* yang dapat menjadi pengetahuan siswa. Pengetahuan ini menjadi dasar untuk mengeksplorasi lebih lanjut masa lalu. Maka berbeda dengan pembelajaran sejarah seputar fakta keras, materi sejarah kontroversial atau materi sejarah lokal yang memiliki beragam narasi alternatif membutuhkan ruang dialog di kelas untuk mengkajinya. Pembelajaran sejarah di masa sekarang

harus mengakomodasi hal ini tentu dengan memperhatikan usia serta tingkat perkembangan dan pemahaman siswa (Ashby, 2005).

*Doing history* juga dapat menjadi cara belajar sejarah yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Sjamsuddin, 2017). Siswa berlatih menemukan sumber-sumber sejarah (heuristik) dengan berkunjung ke perpustakaan, gedung arsip, museum, maupun menggali informasi dari berbagai sumber sejarah. Siswa juga berlatih menelaah sumber sejarah atau *historical reading* dengan tidak sekedar membaca yang tertulis atau tersurat saja namun juga yang tersirat atau di balik itu. Siswa diharapkan menemukan aspek metahistoris dan juga nilai-nilai (*values*) dari suatu peristiwa sejarah sebagai aspek pendidikan.

Setelah menelaah sumber dengan kritis, maka layaknya sejarawan, siswa diajak untuk menganalisis dan mengevaluasi validitas dan kredibilitas fakta-fakta sejarah sebagai sumber sejarah. Selanjutnya siswa mensintesis dan menginterpretasikan bahan-bahan tersebut dalam tulisan sejarah yang ringkas atau sederhana. Pada tahapan ini siswa membutuhkan pemahaman untuk dapat melakukan tafsir sejarah. Tentu saja aktivitas belajar sejarah seperti ini bukan dimaksudkan untuk mengejar profesionalitas namun berlatih “menghasilkan sejarah” (Sjamsuddin, 2017). Harapannya siswa tidak hanya menerima begitu saja narasi-narasi sejarah yang sudah ada tanpa berpikir lagi namun juga terbentuk kesadaran terhadap sejarah.

Pembelajaran sejarah melalui *doing history* dengan memanfaatkan sumber primer yang dekat atau terjangkau oleh siswa sangat mungkin diwujudkan untuk melatih *historical thinking* (Douma, 2018; Levstik & Barton, 2015). Kemampuan berpikir kritis dan interpretasi siswa dapat berkembang dengan menyajikan beberapa sumber sejarah untuk dibaca, ditelaah, dan dievaluasi oleh siswa. Siswa juga dapat diminta mewawancarai anggota keluarganya sebagai aktivitas heuristik untuk menyusun suatu sejarah keluarga, etnis, atau lokalitas di daerahnya. Historiografi postmodern juga membuka peluang multidisipliner dalam penulisan sejarah. Maka pembelajaran sejarah dengan *doing history* juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan ilmu-ilmu bantu sebagai *sister discipline* (Supriatna, 2012). Dengan demikian *doing history* menjadi salah satu terobosan bagi guru maupun dosen dalam mewujudkan pembelajaran sejarah yang menyenangkan.

Dalam pelaksanaannya di kelas, guru dapat menggunakan variasi seperti tanya jawab dalam konteks “*asking difficult questions*” yang mengundang jawaban kritis (Seixas, Fromowitz, & Hill, 2005, hlm. 114). Teknik bertanya 5W+1H (*what, who, when, where, why, and how*) tentang suatu peristiwa sejarah juga dapat menggali potensi otak siswa dalam berpikir kritis. Ada pula pertanyaan *if history* yang mengajak siswa berandai-andai apabila suatu peristiwa tidak terjadi atau terjadinya berbeda maka akan memberi dampak yang berbeda. Teknik bertanya lainnya yakni *emancipatory question* yang berangkat dari filsafat kritis Habermas. Siswa berimajinasi menjadi agen perubahan dengan memainkan peran historis pada zamannya sekarang. Hal ini melatih kemampuan berpikir divergen dengan ragam jawaban kreatif dari siswa. Dengan merasuki suatu peristiwa sejarah dan memahami hubungan kausalitasnya, siswa diharapkan juga menyerap *values* darinya (Supriatna & Maulidah, 2020, hlm. 86–88). Berbagai pemikiran ini merupakan strategi yang dapat dikemas dengan berbagai

model maupun metode pembelajaran. Pada akhirnya guru maupun dosen diharapkan mampu merancang desain pembelajaran sejarah yang kreatif, variatif, dan bermakna.

## IMPLEMENTASI DALAM MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA

Hal yang membedakan pendidikan sejarah dengan ilmu sejarah yakni persoalan nilai (*values*). Karya pendidikan sejarah di dalamnya terdapat nilai yang hendak disampaikan. Nilai itu sudah tertanam di dalam teks dan penulis bertugas memunculkannya. Untuk mendapatkan makna dan/atau nilai itu, teks harus diinterpretasi atau ditafsirkan. Dalam sejarah nasional, misalnya, dapat ditemukan nilai-nilai nasionalisme, patriotisme, kemandirian, solidaritas, religius, nilai etika dan moral dalam masyarakat (Sjamsuddin, 2017). Senada dengan itu, pengetahuan sejarah merupakan bank keteladanan untuk merenungkan masalah atau pengalaman pada masa lalu (Wineburg, 2006, hlm. 16). Dari situlah diharapkan dapat diperoleh makna dari belajar sejarah yang tanggap zaman dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Maka belajar sejarah tidak hanya mendorong sikap kebangsaan namun juga menjadi generasi cinta damai, melestarikan budaya dan menyenangi produk lokal, memelihara lingkungan hidup, *green consumer*, mampu berwirausaha, dan sebagainya (Supriatna, 2017).

Pendidikan sejarah di sekolah memiliki tujuan ganda yakni mentransfer pengetahuan sejarah dan menciptakan identitas nasional. Transfer pengetahuan sejarah terkait dengan penguasaan konsep dasar untuk memahami hubungan antara peristiwa di masa lalu dengan masa sekarang dan masa yang akan datang. Untuk mengoptimalkannya, maka siswa harus memperoleh pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk memahami secara kritis aspek-aspek sosial, politik, ekonomi, hingga sejarah dunia. Tujuan ini menghubungkan antara pendidikan sejarah dengan sejarah sebagai disiplin ilmu. Sementara jika memperhatikan tujuan untuk membentuk dan mengonsolidasikan identitas nasional maupun sosial serta meraih nilai-nilai dari peristiwa masa lalu lewat kesadaran sejarah, siswa disediakan informasi mengenai aspek-aspek positif dari kelompoknya yang dapat diteladani oleh siswa sebagai nilai dan norma di masyarakat. Tujuan ini erat hubungannya dengan perlunya menyajikan konten pendidikan sejarah sebagai *everyday history* dalam konteks sejarah publik (Carretero et al., 2012).

Pendidikan sejarah sebagai sarana *nation and character building* itu cenderung menempatkan identitas dan jati diri bangsa serta nilai patriotisme dan nasionalisme menjadi hal pokok yang didapati dari belajar sejarah. Kendati demikian sejarah juga memiliki peran lain dalam hal menumbuhkan kesadaran sejarah, menerima dan menghargai orang lain (*the others*) dalam konteks kemanusiaan (*humanity*), tidak menjadikan masa lalu sebagai dendam sejarah, transformasi konflik, hingga akhirnya menciptakan pula perdamaian (Psaltis, Carretero, & Cehajic-Clancy, 2017). Tentu cita-cita ini dapat terwujud tergantung pada seperti apa narasi sejarah dan pembelajaran sejarah disampaikan. Guru dan dosen perlu mengubah perspektif bahwa sejarah bukan melulu kumpulan fakta, sejarah memiliki manfaat yang begitu luas bagi banyak segi kehidupan. Maka sejarah dapat digunakan untuk

membangun kehidupan yang lebih baik, namun sebaliknya juga dapat disalahgunakan untuk merusak kehidupan manusia (MacMillan, 2008).

Perubahan paradigma pembelajaran sejarah dalam membangun Society 5.0 juga perlu memperhatikan kondisi politik dan ekonomi global yang telah berubah, interkoneksi antarnegara menjadi keniscayaan, dan kehidupan di dunia tidak lagi didominasi oleh kepentingan individu negara-bangsa. Persatuan politik, ekonomi, dan budaya negara-negara semakin mapan karena meningkatnya globalisasi. Di sisi lain gagasan mengenai pendidikan transnasional dan pluralisme belum sepenuhnya diadopsi. Pendidikan sejarah masih terkungkung pada fokusnya yakni negara-bangsa. Maka pembelajaran sejarah harus berani keluar dari paradigma konvensionalnya agar siap menjadi sarana penanaman nilai melalui kesadaran sejarah dan mengakomodasi keberagaman sebagai konstruksi identitas nasional dalam konteks global.

Peluang tersebut dijawab melalui program MBKM yang menjadi kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Merdeka belajar pada intinya dimulai dari kemerdekaan untuk berpikir. Hal ini berpengaruh dalam proses pembelajaran yang mendorong aktivitas belajar menyenangkan dan bermakna. Pada tataran pendidikan tinggi, merdeka belajar didukung dengan kampus merdeka yang mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja (Junaidi, 2020). Kampus merdeka memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan diambil. Kebijakan ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Pada pasal 18 disebutkan bahwa pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan dengan beberapa cara. Pertama, mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi pada perguruan tinggi sesuai masa dan beban belajar. Kedua, mengikuti proses pembelajaran di dalam program studi untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar program studi.

Secara konseptual, MBKM sejalan dengan gagasan pendidikan yang membebaskan dari Paulo Freire. Dalam buku *Pedagogy of Oppressed* (1969), Freire memaparkan pandangannya mengenai dasar-dasar pendidikan yang membebaskan yang kemudian diteguhkannya dalam buku *Pedagogy of Hope* (1994). Dunia yang begitu dinamis dan cepat berubah merupakan tantangan pendidikan yang harus ditanggapi secara bijak. Maka generasi muda harus diajak untuk menyadari, mengapresiasi, dan menghadapi keadaan zamannya melalui pendidikan yang memberi harapan. Pendidikan bertujuan untuk membebaskan manusia dari belenggu kebodohan, kemiskinan, tekanan penguasa, dan perlawanan terhadap situasi sosial yang serba menghambat (Freire, 2014; Sudiarja, 2014, hlm. 225). Pendidikan sejarah turut ambil bagian dalam tujuan itu.

Dalam pendidikan dasar dan menengah, merdeka belajar dapat diwujudkan melalui pembelajaran sejarah yang kreatif. Pedagogi kreatif mendorong siswa berkesempatan belajar sesuai dengan minatnya, mengenal potensi diri, dapat melakukan kegiatan yang menyenangkan dalam memecahkan masalah secara kreatif dengan caranya sendiri, memaknai materi pembelajaran, dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Supriatna & Maulidah, 2020, hlm. 10). Pedagogi kreatif

memiliki tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (*meaningfully*). Berbagai terobosan dalam paradigma baru pembelajaran sejarah diharapkan dapat terwujud melalui pembelajaran sejarah yang kreatif dan bermakna.

Belajar sejarah dalam paradigma baru diharapkan mengembangkan pula kemampuan berpikir divergen dan menumbuhkan imajinasi historis. Bukan semata-mata bernostalgia tentang kejayaan masa lalu namun juga mengolahnya untuk masa depan. Merdeka belajar tidak hanya memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan potensinya namun juga guru diharapkan dapat mempersiapkan dan mengelola pembelajaran sejarah secara lebih optimal. Guru dapat menggunakan pendekatan personal (*personal approach*) sebagai gaya belajar yang terbaik bagi siswa-siswanya. Dasgupta (2019, hlm. 50) menjelaskan pentingnya pengakuan dan penerimaan dari siswa sebagai *consumer* terhadap pembelajaran kreatif yang dirancang oleh guru sebagai *artificer*. Melalui proses pembelajaran sejarah kreatif yang diupayakan bersama, guru maupun siswa dapat menghasilkan karya kreatif sebagai wujud *making history*. Karya-karya tersebut tidak melulu terkait dengan sejarah arus besar karena siapa pun berkesempatan membuat sejarahnya. Inilah salah satu upaya menumbuhkan kesadaran sejarah dalam diri siswa.

Sementara salah satu isu menonjol dalam penerapan MBKM di pendidikan tinggi yakni tentang perubahan kurikulum. Hal ini harus disikapi dengan sebaik-baiknya sebagai kesempatan transformasi dari paradigma lama menuju paradigma baru. Kurikulum pendidikan sejarah harus tanggap zaman. Secara khusus pada ranah pendidikan tinggi, melalui MBKM dimandatkan agar kurikulum membuka minat bagi mahasiswa lain untuk menempuh mata kuliah-mata kuliah pendidikan sejarah yang relevan dan memiliki kebermanfaatannya bagi bidang ilmu lain. Mata kuliah yang dimaksudkan tersebut sifatnya harus multidisipliner dan populer. Dengan demikian pendidikan sejarah menemukan kontribusinya bagi keilmuan lain dan bagi masyarakat secara umum.

Tentu membicarakan mengenai kurikulum dan berbagai mata kuliah yang kemudian muncul dengan kedalaman dan keluasannya membutuhkan proses panjang. Akan tetapi dapat diusulkan beberapa kajian pendidikan sejarah yang multidisipliner dan menarik untuk dipelajari. Kajian-kajian tersebut juga bermanfaat bagi pengembangan pendidikan sejarah. Sejarah mikro maupun sejarah publik dapat mengakomodasi kajian mengenai peristiwa-peristiwa masa lalu yang tidak masuk dalam arus besar sejarah. Dari situ juga dapat ditambahkan kajian seperti pengelolaan komunitas sejarah, media sosial sejarah, dan sebagainya. Selain kajian buku teks, maka kajian novel dan kajian film juga patut dipertimbangkan karena banyak novel maupun film bergenre sejarah yang dapat menjadi sumber belajar sejarah. Kajian ini juga beririsan dengan mereka yang menekuni bahasa dan sastra, ilmu komunikasi, bahkan perfilman atau sinematografi. Berbagai kajian ini juga bermanfaat secara ekonomis karena sekarang ini banyak masyarakat yang berminat dan menjadi konsumen dari sejarah publik.

Kurikulum juga dapat meminjam disiplin ilmu lain yang dapat mendukung keilmuan pendidikan sejarah. Dengan pendekatan jurnalistik, dapat dikembangkan kajian jurnalistik sejarah. Hal ini tentu menarik karena mahasiswa berkesempatan menulis sejarah dengan gaya populer bahkan

melakukan jurnalistik investigasi atas keberadaan suatu situs sejarah. Jurnalistik sejarah dapat dilengkapi pula dengan keterampilan fotografi sejarah. Selain sebagai dokumentasi sejarah, fotografi sejarah juga bernilai ekonomis. Ada banyak konsep pemotretan bahkan promosi produk yang memanfaatkan keberadaan situs sejarah. Pariwisata sejarah juga menjadi kajian yang bernilai ekonomis. Kalangan pariwisata membutuhkan kajian sejarah terkait dengan wisata di objek-objek sejarah. Dalam konteks jurnalistik maupun pariwisata, sejarah lebih pada peran rekreatif, namun sebenarnya juga dapat menjadi bagian dari pendidikan sejarah bagi masyarakat.

Untuk mendukung semua ini dapat dimasukkan pula kewirausahaan sejarah yang secara khusus mengkaji pengelolaan usaha-usaha atau bisnis yang berkaitan dengan sejarah. Bahkan dari belajar sejarah dapat berkembang *creativepreneurship* dengan mengangkat sejarah lokal (Supriatna & Maulidah, 2020). Melalui belajar sejarah perkebunan, era tanam paksa, kesehatan dan penyakit di masa lalu, dan lainnya tidak hanya dipahami fakta-fakta sejarah namun juga gagasan untuk mengembangkan kedai kopi, kedai teh, minuman, makanan, bahkan jamu atau obat tradisional hingga kepedulian pada lingkungan dan kembali pada kearifan lokal (Supriatna, 2017, 2018). Termasuk juga belajar sejarah kuliner, pakaian, gaya hidup, arsitektur, dan lainnya ternyata dapat memantik inspirasi yang bernilai ekonomis. Lulusan dapat mengembangkan bisnis makanan lokal (zaman dulu), desain pakaian, perabot, perkakas kuno, hingga bangunan bergaya *vintage*. Kekayaan warisan budaya (*heritage*) dapat dikembangkan secara ekonomis selain sekedar upaya pelestarian.

Begitu banyak kajian inovatif yang dapat dikembangkan untuk menghasilkan lulusan pendidikan sejarah yang tanggap zaman. Termasuk merancang mata kuliah yang secara khusus mengkaji penerapan teknologi digital dalam pendidikan sejarah. Bahkan juga menghasilkan *artificial intelligence* seperti aplikasi untuk pendidikan sejarah, *youtuber* sejarah, dan pengembang media-media sosial kesejarahan. Jika kajian-kajian ini diperhatikan sebagai bagian dari kurikulum pendidikan sejarah di perguruan tinggi maka pendidikan sejarah semakin memiliki nilai jual. Dengan demikian lulusan siap menghadapi era *Society 5.0* tanpa takut mengalami kesenjangan teknologi atau ancaman ekonomi. Ketika mereka menjadi guru akan lebih siap membantu siswa-siswanya belajar sejarah yang tanggap zaman. Bagi guru sejarah di SMK juga mampu mendesain pembelajaran sejarah yang dapat berkontribusi bagi jurusan yang ditekuni siswa. Demikian pula ketika lulusan ternyata tidak berkesempatan menjadi guru di sekolah formal, bisa menjadi “guru” dalam arti pendidik sejarah bagi masyarakat melalui usaha atau pekerjaan kreatifnya.

## SIMPULAN

Postmodernisme telah mendorong pemikiran-pemikiran baru yang mendobrak kemapanan era modern. Pengaruhnya terasa dalam perkembangan ilmu akhir-akhir ini. Disusul kehadiran Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan. Situasi disrupsi yang ditimbulkan oleh Revolusi Industri 4.0 memicu kekhawatiran sehingga melahirkan gagasan *Society 5.0* yang menempatkan manusia sebagai subjek peradaban. Harapannya masyarakat tidak tergilas kemajuan teknologi atau sampai terancam secara ekonomi karena

kehadiran teknologi. Pendidikan sejarah sebagai sarana menumbuhkan karakter generasi muda dalam kehidupan berbangsa perlu mengukuhkan kontribusinya.

Pendidikan sejarah lekat dengan official history, namun tidak berarti enggan mengembangkan diri. Materi-materi yang tidak termasuk arus besar sejarah maupun narasi alternatif selain menarik juga bermanfaat membangun kesadaran sejarah generasi muda, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, dan menanamkan nilai-nilai kehidupan yang lebih luas. Proses pembelajaran sejarah juga perlu diubah menjadi lebih kreatif dan membuka kesempatan siswa berpikir divergen. Penilaian terhadap narasi-narasi sejarah dapat dilakukan oleh siswa dalam ruang diskusi di kelas. Demikian pula dengan aktivitas *doing history* yang mengajak siswa sampai pada imajinasi historis dan mengembangkan *historical thinking*. Selain itu pengaruh globalisasi juga perlu disikapi agar pendidikan sejarah tidak semata-mata sebagai sarana legitimasi dan membangun identitas nasional namun juga penyesuaian diri dengan perkembangan global.

Perubahan paradigma dengan berbagai pemikirannya tersebut dapat diwujudkan seiring kebijakan MBKM. Sumber belajar sejarah yang terbuka dan berlimpah tentu memberi peluang besar bagi pengembangan materi ajar sejarah. Pembelajaran yang kreatif dan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi juga sejalan dengan semangat merdeka belajar. Dalam ranah pendidikan tinggi, kampus merdeka membutuhkan perubahan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar tanggap zaman. Ada banyak kajian kreatif dalam pendidikan sejarah yang dapat dikembangkan melalui mata kuliah-mata kuliah yang bersifat multidisipliner, mendukung pengembangan ilmu pendidikan sejarah, menarik, dan memiliki aspek ekonomis. Tentu pemikiran ini merupakan bentuk tawaran, tidak menutup kemungkinan berbagai pemikiran baru lainnya mengenai pendidikan sejarah terus berkembang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Prof. Dr. Helius Sjamsuddin, M.A. dan Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed. yang telah membuka jalan dan diskusi bagi pemikiran-pemikiran dalam artikel ini.

## DAFTAR RUJUKAN

### Buku dan Jurnal

- Agung, D. A. G. (2021). Pembelajaran Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0: Sebuah Alternatif. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 1–8.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um0330v4i1p1-8>
- Ammert, N. (2015). *History as Knowledge : Ethical Values and Meaning in Encounters with History*. Frankfurt: Peter Lang.
- Ashby, R. (2005). Students' Approaches to Validating Historical Claims. In R. Ashby, P. Gordon, & P. Lee (Eds.), *Understanding History: Recent Research in History Education* (pp. 20–33). New York: Routledge Falmer-Taylor & Francis Group.

- Carretero, M., Rodrigues-Moneo, M., & Asensio, M. (2012). History Education and the Construction of A National Identities. In M. Carretero, M. Asensio, & M. Rodrigues-Moneo (Eds.), *History Education and the Construction of National Identities* (pp. 1–14). Charlotte, NC.: Information Age Publishing, Inc.
- Dasgupta, S. (2019). *A Cognitive Historical Approach to Creativity*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Douma, M. J. (2018). *Creative Historical Thinking* (1st ed.). New York: Routledge.
- Freire, P. (2014). *Pedagogy of Hope: Reliving Pedagogy of The Oppressed*. London & New York: Bloomsbury Publishing.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. *Japan SPOTLIGHT*, 47–50. Retrieved from <https://www.jef.or.jp/journal/>
- Gago, M. (2005). Children’s Understanding of Historical Narrative in Portugal. In R. Ashby, P. Gordon, & P. Lee (Eds.), *Understanding History: Recent Research in History Education* (pp. 77–90). New York: Routledge Falmer-Taylor & Francis Group.
- Hasan, S. H. (2012). *Pendidikan Sejarah Indonesia: Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. (A. Mulyana, Ed.). Bandung: Penerbit Rizqi Press.
- Hsiao, Y.-M. (2005). Taiwanese Students’ Understanding of Differences in History Textbook Accounts. In R. Ashby & et al (Eds.), *Understanding History: Recent Research in History Education* (pp. 49–61). London and New York: Routledge Falmer-Taylor & Francis Group.
- Junaidi, A. (2020). Pengantar. In *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Dirjen Dikti Kemdikbud.
- Kasali, R. (2017). *Disruption: Tak Ada yang Tak Bisa Diubah Sebelum Dihadapi, Motivasi Saja Tidak Cukup*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kello, K., & Wagner, W. (2017). History Teaching as “Propaganda”? Teachers’ Communication Styles in Post-Transition Societies. In C. Psaltis, M. Carretero, & S. Cehajic-Clancy (Eds.), *History Education and Conflict Transformation: Social Psychological Theories, History Teaching, and Reconciliation* (pp. 201–230). Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Levstik, L. S., & Barton, K. C. (2015). *Doing History: Investigating with Children in Elementary and Middle Schools (Fifth)*. New York: Routledge.
- MacMillan, M. (2008). *The Uses and Abuses of History*. Canada: Penguin.
- Naredi, H. (2019). Pendidikan Sejarah untuk Generasi Millennial dalam Tantangan Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Sejarah ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang* (pp. 343–351).
- Nastiti, F. E., & ‘Abdu, A. R. N. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- Pendry, A., Husbands, C., & Kitson, A. (2005). Understanding the Knowledge Bases of History Teaching: Subject, Pupils, and Professional Practices. In R. Ashby, P. Gordon, & P. Lee

- (Eds.), *Understanding History: Recent Research in History Education* (pp. 148–158). New York: Routledge Falmer-Taylor & Francis Group.
- Psaltis, C., Carretero, M., & Cehajic-Clancy, S. (2017). Conflict Transformation and History Teaching: Social Psychological Theory and Its Contributions. In *History Education and Conflict Transformation: Social Psychological Theories, History Teaching, and Reconciliation* (pp. 1–34). Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Renders, H., & Haan, B. de. (2014). *Theoretical Discussions of Biography: Approaches from History, Microhistory, and Life Writing*. (H. Renders & B. de Haan, Eds.). Leiden: Brill.
- Sasikiran, V., & Herlambang, Y. T. (2020). Urgensi Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Society 5.0. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 08(02), 1–8.
- Sayer, F. (2017). *Sejarah Publik: Sebuah Panduan Praktis*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Seixas, P. (2000). Schweigen! die Kinder! or, Does Postmodern History Have a Place in the Schools? In P. N. Stearns, P. Seixas, & S. Wineburg (Eds.), *Knowing, Teaching, and Learning History: National and International Perspectives* (pp. 19–37). New York: NYU Press.
- Seixas, P., Fromowitz, D., & Hill, P. (2005). History, Memory and Learning to Teach. In R. Ashby & et al (Eds.), *Understanding History: Recent Research in History Education* (pp. 107–123). London and New York: Routledge Falmer-Taylor & Francis Group.
- Sjamsuddin, H. (2007). *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sjamsuddin, H. (2017). Doing History, Teaching History, Learning History, and Mining Meaning & Value of History: History Education in “Life Cycle.” Seminar Internasional UPI, 26 Oktober 2017. Bandung.
- Sudiarja, A. (2014). *Pendidikan dalam Tantangan Zaman*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Supriatna, N. (2007). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Bandung: Historia Utama Press.
- Supriatna, N. (2008). Dekonstruksi Sejarah Perang Kerajaan-Kerajaan Islam di Asia Tenggara dalam Pedagogi Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidikan Sejarah*, IX(2), 103–120.
- Supriatna, N. (2012). Penggunaan Konsep Ilmu Sosial dalam Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis. *Paramita*, 22(1), 122–130.
- Supriatna, N. (2017). *Ecopedagogy: Membangun Kecerdasan Ekologis dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, N. (2018). *Prosa dari Praha: Narasi Historis Masyarakat Konsumen Era Kapitalisme Global*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif: Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thorp, R. (2016). *Uses of History in History Education*. Uppsala: Umeå University & Dalarna University.
- Wahyudin, D. (2020). *Politik Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Wineburg, S. (2006). *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Wu, W. (2020). Politics, Textbooks, and the Boundary of 'Official Knowledge': The Case of Liberal Studies in Hong Kong, *Pedagogy, Culture & Society*, 1–18.  
<https://doi.org/10.1080/14681366.2020.1765846>
- You, J., Lee, H., & Craig, C. J. (2019). Remaking Textbook Policy: Analysis of National Curriculum Alignment in Korean School Textbooks. *Asia Pacific Journal of Education*, 1–17.
- Zadora, A. (2017). Textbook Narratives and Patriotism in Belarus. In C. Psaltis, M. Carretero, & S. Cehajic-Clancy (Eds.), *History Education and Conflict Transformation: Social Psychological Theories, History Teaching, and Reconciliation* (pp. 257–276). Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Website
- Fru, R. N. (2015). History Education at the Crossroads: Challenges and Prospects in a Lesotho Context. Retrieved from [http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-03862015000100005](http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-03862015000100005)
- Herlina, N. (2021). Kampus Merdeka dalam Menyongsong Society 5.0. Retrieved from <http://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/kampus-merdeka-dalam-menyongsong-society-5-0/>
- Milo, G. (2015). Why do Students Hate History? Retrieved from <https://www.edweek.org/teaching-learning/opinion-why-do-students-hate-history/2015/09>



# JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

## NILAI-NILAI KESADARAN SEJARAH DAN PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI DASAR PEMBENTUK PERILAKU SOSIAL UNTUK MEMPERTAHANKAN IDEOLOGI BANGSA

Neli Filhi Lijulli Afni\*, Sarkadi, Nurzengky Ibrahim

[NeliFilhiLijulliAfni\\_9915818004@mhs.unj.ac.id](mailto:NeliFilhiLijulliAfni_9915818004@mhs.unj.ac.id)

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

**Abstract:** *This article aims to explain the values of historical consciousness and national character education as a basis for shaping social behavior to defend the nation's ideology. This research is a literature study. Pancasila ideology is an inspiration of the character and personality for the Indonesians. Nevertheless, Indonesian people are starting that ideology. If this is allowed to drag on, it will threaten the loss of the ideology of the nation. Enhancing historical consciousness values and national character education for all could help to overcome this problem. Historical consciousness consist of sense of awareness, self-knowledge about what has happened to one selves and the nation that makes humans want to self-reflect and imitate, and implement the values contained in the Pancasila ideology, namely being able and willing to have good social behavior. Meanwhile, national character education is a reflection of the Pancasila ideology. So, it is very important to provide national character education from an early age so that it is accustomed and easy to behave according to Pancasila values, namely being willing and able to have good social behavior. The values of historical consciousness and national character education have been deeply embedded in a nation indirectly reflect the strength of the Pancasila ideology. Thus, maintaining the nation's ideology can be done by forming good social behavior which is instilled through historical consciousness values and national character education*

**Keywords:** *Historical consciousness, national character education, social behavior, national ideology.*



ARTICLE INFO:  
Research Article

*Article history:*

Received 23 October 2020

Revised 28 November 2021

Accepted 28 November 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December 2021

This work is licensed under  
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Keutuhan suatu bangsa ditentukan oleh kekuatan ideologi yang dimilikinya dan seberapa kuat warga negaranya menjaga ideologi. Ideologi bangsa Indonesia yaitu ideologi pancasila. Eksistensi ideologi Pancasila ini dapat diukur dari sikap, perilaku sosial dan moral warga negaranya dalam kehidupan bermasyarakat maupun bernegara, terlihat juga ketika mengambil sikap dalam suatu masalah yang terjadi di sekitarnya atau bisa juga masalah itu menyangkut kenegaraan. Dapat pula dikatakan

perilaku warga negaranya dapat dijadikan sebagai tolak ukur masih hidup atau matinya ideologi Pancasila ini. Di dalam Pancasila terdapat nilai-nilai sosial dan karakter yang mendarah daging dalam kepribadian bangsa Indonesia.

Banyak kendala dan tantangan baik dari dalam maupun luar dalam perjalanan bangsa Indonesia. Salah satu masalah internal berasal dari warga negaranya sendiri. Faktor internal justru merupakan faktor paling berat dalam mempertahankan keberadaan ideologi Pancasila. Masalah internal tersebut antara lain munculnya disintegrasi bangsa di berbagai daerah maupun di level nasional. Disintegrasi nasional salah satunya disebabkan oleh adanya disinformasi atau berita palsu yang sering muncul menyulut emosi dan menyebabkan kesalahpahaman. Sedangkan masalah dari luar yaitu berasal dari bangsa lain yang ingin menghancurkan bangsa kita, baik secara fisik atau non fisik. Masalah fisik salah satunya dapat berupa masalah perebutan perbatasan kekuasaan wilayah. Akan tetapi tantangan yang paling berbahaya dan paling besar yaitu berupa upaya penghancuran non fisik yang tidak terlihat melalui ideologi baru yang merasuk secara halus melalui hiburan, media sosial, media massa dan sebagainya.

Masalah-masalah tersebut di atas harus segera diatasi agar tidak semakin parah menggerogoti bangsa Indonesia. Masalah-masalah tersebut terjadi dapat disebabkan karena kurangnya edukasi dan keteladanan kesadaran sejarah dan karakter kebangsaan yang menyatu dalam kepribadian bangsa Indonesia. Di sini sangat dibutuhkan orang tua dan guru yang mampu mendidik anak agar memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi dan berakhlak mulia sesuai dengan ideologi Pancasila.

Penumbuhan semangat nasionalisme dalam pendidikan dapat dilakukan melalui pelajaran sejarah. Pelajaran ini dapat memunculkan kesadaran sejarah di kalangan peserta didik. Karena nilai-nilai yang tersirat dalam Pancasila sangat kompleks, maka diperlukan bimbingan dan keteladanan. Guru dan orang tua harus mampu untuk mendidik dan menanamkan nilai - nilai ideologi Pancasila terhadap anak didiknya agar memiliki perilaku sosial yang baik. Namun, Pancasila perlu dilihat sebagai ideologi yang tidak kaku dan mati, melainkan nilai hidup yang aktual. Nilai-nilai Pancasila harus senantiasa direvitalisasi dan diaktualisasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Agar Pancasila tetap vital dan aktual sebagai pemersatu bangsa maka nilai-nilai Pancasila harus diwariskan dari generasi ke generasi melalui proses pendidikan (Natal, 2017). Nilai-nilai Pancasila tersebut dapat disalurkan melalui pendidikan karakter bangsa yang diajarkan di sekolah masing-masing baik secara terpadu dengan mata pelajaran maupun tercermin dalam keteladanan guru dalam kehidupan kontekstual di sekolah.

Keprihatinan terhadap lunturnya ideologi dan karakter bangsa juga pernah disampaikan oleh peneliti sebelumnya. Martinus (2018), dalam penelitiannya menyebutkan bahwa selama ini sekolah belum bisa mendidik karakter dan kesadaran sosial secara maksimal. Oleh karenanya, diperlukan paradigma baru untuk membentuk karakter dan kesadaran perilaku sosial yang lebih baik. Hartono & Rulianto (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pada zaman sekarang pendidikan karakter sangat dibutuhkan untuk mengatasi penyimpangan yang dilakukan oleh pemuda. Dalam hal ini mereka menyebutkan perlunya nilai-nilai penting yang bisa disapatkan dari pendidikan sejarah yaitu

nilai heroisme, kebangsaan dan tidak mudah menyerah. Dengan demikian, maka pendidikan karakter dapat dalam pembelajaran sejarah dapat digunakan untuk mempertahankan ideologi bangsa.

Artikel ini bertujuan untuk memaparkan beberapa gagasan untuk mempertahankan ideologi bangsa melalui penanaman kesadaran sejarah dan pendidikan karakter dalam matapelajaran sejarah. Kebaharuan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah kombinasi antara kesadaran sejarah dan pendidikan karakter dalam membentuk perilaku sosial yang diharapkan dapat mampu mempertahankan ideologi bangsa.

## **METODE**

Artikel ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bersifat studi literatur. Studi literatur menurut yaitu proses mengumpulkan data dan informasi dengan cara mencari wawasan dari literatur seperti buku, artikel, jurnal, karya tulis, catatan serta literatur digital yang memiliki kaitan dengan yang diteliti (Uus, 2019). Data-data dalam artikel ini diperoleh dari data sekunder berupa penelitian terdahulu yang terkait dengan kesadaran sejarah, pendidikan karakter bangsa, perilaku sosial dan ideologi bangsa yang ada pada artikel, jurnal, buku, seminar nasional, laporan dan temuan-temuan yang aktual dan faktual. Data yang ditemukan kemudian dibandingkan satu sama lain dan dianalisis secara kualitatif.

## **PEMBAHASAN**

### **Pancasila sebagai Ideologi Bangsa**

Ideologi menurut Soerjanto Poespowardoyo (1989) adalah seperangkat pengetahuan dan nilai yang secara universal menjadi pedoman bagi individu atau masyarakat untuk menanamkan sikap dasar dan mengolahnya. Dengan pemahamannya itu seseorang dapat menilai apa yang dilihat baik atau buruk (Putu, 2017). Ideologi atau disebut juga pandangan hidup merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan berbangsa. Bangsa yang tidak mempunyai pegangan hidup adalah bangsa yang tidak memiliki ciri khas dan jati diri, yang menjadikan bangsa itu mudah terombang-ambing dalam pengaruh pergaulan dunia (Nuswantari, 2019). Pandangan hidup bangsa Indonesia yaitu ideologi Pancasila.

Pancasila sebagai ideologi bangsa artinya seperangkat nilai yang diyakini kebenarannya oleh rakyat dan pemerintah dan digunakan untuk menata dan mengatur masyarakat. Pancasila berisikan gagasan untuk menjawab sejumlah persoalan dasar sebuah bangsa. Semakin dalam kesadaran ideologis sebuah bangsa akan berarti semakin tinggi pula komitmennya untuk melaksanakannya. Pancasila merupakan harga mati bagi bangsa Indonesia yang menjadi pedoman dalam berkehidupan berkebangsaan, oleh karena itu perilaku bangsa Indonesia harus mencerminkan nilai-nilai yang bersumber dari ideologi pancasila (Ferry, 2017)

Dalam rangka mempertahankan ideologi bangsa, nilai-nilai yang terkandung dalam ideologi Pancasila sangat penting untuk mengembalikan jati diri bangsa Indonesai di tengah arus gempuran globalisasi dan modernisasi saat ini. Pancasila memiliki karakter yang fleksibel mampu menghadapi

tuntutan zaman dalam mengikuti arus globalisasi. Jika bangsa Indonesia beserta warganya terus memegang teguh ideologi bangsa ini, maka Indonesia akan tetap ada dan semakin maju. Kuatnya karakter bangsa Indonesia dapat mempertahankan ketahanan nasional yaitu ideologi bangsa. sesuai dengan kenyataan tersebut maka keinginan untuk bersatu dan hidup bersama saling menghargai, dan melebur perbedaan harus selalu dijaga dalam rangka menata dan membangun bangsa Indonesia. Nilai Pancasila bermula dari nilai-nilai yang hidup dalam diri bangsa Indonesia. Oleh karena itu penting sekali untuk generasi penerus bangsa dalam mengkaji, memahami dan mengembangkan nilai-nilai Pancasila. Merujuk kepada pendekatan ilmiah sebagai wawasan yang akan mendasari penyelenggaraan kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara. Sehingga seluruh elemen bangsa akan menyadari dan memahami akan nilai-nilai bangsanya untuk memperkuat jati diri bangsanya (Widjojo, 2016).

Melihat kenyataan sekarang setiap hari nilai-nilai dari ideologi Pancasila ini semakin memudar. Terbukti dengan semakin hari semakin banyak penyimpangan sosial yang tidak sesuai dengan karakter, kepribadian dan nilai moral yang terkandung di dalam ideologi Pancasila. Jika hal ini terus dibiarkan maka bangsa Indonesia akan kehilangan identitas jati dirinya dan mengakibatkan kehancuran bangsa ini. Pengaruh yang mendunia saat ini yang juga melanda bangsa Indonesia tentunya berakibat pada adanya perubahan sudut pandang dalam memahami pengamalan Pancasila. Era saat ini juga menunjukkan diri sebagai era dominasi negara-negara industri maju atas negara-negara berkembang, sehingga hal ini membawa dampak pada setiap negara untuk berlomba-lomba memajukan negaranya supaya tidak ketinggalan dengan negara lain (Suaila & Johny, 2019). Kegiatan bangsa Indonesia memajukan negaranya ternyata memiliki dampak negatif seperti munculnya kesenjangan sosial dan ekonomi, sikap kebarat-baratan, kecenderungan berlebihan dalam memaknai arti liberal dan demokratis, konflik vertikal maupun horizontal yang semua itu berakhir pada lemahnya bangsa ini dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

Oleh karena itu, untuk mempertahankan ideologi bangsa ini adalah tugas kita sebagai warga negara untuk saling sadar dan saling mengingatkan dalam perannya masing-masing. Untuk melaksanakannya dilakukan melalui menanamkan nilai-nilai kesadaran sejarah dan pendidikan karakter bangsa. Penanaman ini akan berjalan efektif jika dilakukan oleh tiga komponen yaitu: sekolah, keluarga dan lingkungan masyarakat. Di sekolah penanaman nilai - nilai ideologi Pancasila dilakukan oleh guru melalui pelajaran sejarah maupun teladan secara langsung oleh guru, di keluarga dilakukan dengan edukasi dan teladan yang baik dari orang tua kepada anak-anaknya, selanjutnya di lingkungan masyarakat dapat dilakukan secara bersama-sama untuk saling mengingatkan dan mengoreksi perilaku masing-masing serta selalu hidup rukun.

### **Perilaku Sosial**

Menurut Padmonodewo (1995) perilaku sosial ialah perilaku peserta didik untuk beradaptasi dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat ia hidup. Perilaku sosial dibedakan menjadi sepuluh bentuk yaitu: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, sikap yang tidak mementingkan diri sendiri, simpati, ketergantungan, sikap ramah, meniru dan perilaku

ketaatan (Tria & I, 2016). Sikap seseorang terlihat dalam perilaku orang tersebut dan akan dilihat orang lain sehingga orang lain akan menilai bagaimanakah karakter orang tersebut. Dari perilaku tersebut orang lain cenderung menilai sebagai cerminan karakter orang tersebut, meskipun hal yang dilihat orang lain tidak tentu benar. Jadi dapat dikatakan suatu perilaku tidak lepas dari karakter yang dimiliki orang tersebut. Jika orang berperilaku baik maka seseorang tersebut memiliki karakter yang baik begitu juga sebaliknya. Oleh karena itu sangat pentingnya pendidikan karakter bangsa dalam pembentukan perilaku sosial seseorang. Perilaku sosial yang baik mengartikan adanya aktualisasi nilai-nilai ideologi bangsa yaitu Pancasila dalam kehidupan (Umi, 2017).

Perilaku sosial menyimpang yang tidak cocok dengan karakter dan kepribadian bangsa Indonesia yang belakangan ini marak terjadi di kalangan remaja atau pelajar yaitu tidak adanya atau kurangnya rasa sopan santun di hadapan guru, membolos, membuat kegaduhan saat jam pelajaran, tidak mempedulikan kepada teman yang sedang berbicara, tidak mau membantu teman, intoleransi, memalak teman yang tidak berdaya, melakukan bullying, tawuran antar pelajar, merokok, berjudi, minum-minuman keras bahkan sampai pada perilaku seks bebas dan lain sebagainya. Fenomena perilaku sosial menyimpang tersebut mengindikasikan mulai lunturnya ideologi bangsa yakni ideologi Pancasila. Oleh karena itu harus ditegakkannya kembali ideologi Pancasila ini dengan pembentukan perilaku sosial yang baik sehingga sedikit demi sedikit menjadikan berkurangnya dan hilangnya perilaku sosial yang menyimpang.

Perilaku sosial menyimpang ini secara umum disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor pembentuk yang ada ketika manusia dilahirkan, faktor pembentuk perilaku sosial yang ada dalam diri seseorang seperti pembawaan keturunan yang memang telah memiliki perilaku sosial yang baik atau buruk. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor pembentuk yang terbentuk melalui pengamatan dan pembelajaran, seperti saat ini remaja lebih banyak terpengaruh oleh lingkungan dan teman sebaya (Nur & Dyah, 2015).

Perilaku sosial dapat terbentuk melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan strategi terbaik untuk menjamin peserta didik mempunyai kepribadian yang baik dalam kehidupannya. Hal ini karena pendidikan karakter mengajarkan untuk mengajak menghormati orang lain dan bisa hidup dalam masyarakat yang beragama. Pendidikan karakter muncul untuk mengatasi berbagai masalah yang berhubungan dengan masalah moral-sosial, seperti tidak punya sopan santun, tidak amanah, kekerasan, seks bebas dan lain sebagainya. Karena perilaku sosial berhubungan dengan karakter yang dimiliki seseorang, maka pendidikan karakter menjadi penting.

### **Nilai-Nilai Kesadaran Sejarah sebagai Dasar Pembentuk Perilaku Sosial**

Kesadaran sejarah adalah suatu sifat menyadari, mengetahui dan meyakini tentang peristiwa sejarah yang sudah terjadi di masa lalu sehingga dapat meneladaninya sebagai pijakan hidup untuk masa kini dan masa depan. Hasan (2012) menjelaskan bahwa pendidikan sejarah secara teoritik akan memberikan luaran berupa generasi terdidik yang memiliki jiwa nasionalis, empati dan berbudi pekerti luhur. Sejarah dalam hal ini dapat dilihat sebagai pondasi untuk terbentuknya ciri khas nasional yang menjadi modal utama untuk memajukan Indonesia baik di masa kini maupun masa

depan. Melalui sejarah, orang belajar tentang berbagai peristiwa dan nilai-nilai dari masa lalu yang relevan untuk masa kini. Pewarisan nilai sejarah seharusnya bukan saja menjadi tanggung jawab para sejarawan dan guru sejarah saja, tetapi juga seluruh anggota masyarakat.

Nilai merupakan suatu yang intern dalam diri manusia dan akan tampak bila diwujudkan dalam perilaku manusia. Pada setiap kejadian sejarah akan tampak nilai-nilai yang bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan pilihan baik saat ini maupun saat nanti. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa pemahaman dan penghayatan nilai sejarah belum menjamin berlangsungnya proses pewarisan dan penurunan nilai-nilai sejarah itu sampai ke taraf perilaku. Agar dapat terwujud menjadi perilaku maka nilai-nilai sejarah harus diaktualisasikan atau dipraktikkan dalam kehidupan nyata. Untuk mengaktualisasikan nilai sejarah perlu ditumbuhkan kesadaran sejarah terlebih dahulu (Abdul & Flores, 2020).

Pada umumnya orang awam tidak banyak yang mementingkan sejarah karena tidak mengetahui kegunaannya. Di sekolah, mata pelajaran sejarah kurang banyak diminati siswa dan mereka menganggap pelajaran sejarah kurang penting untuk kehidupan karir pekerjaan masa depan. Banyak di antara siswa yang pada saat penentuan pemilihan jurusan di perguruan tinggi tidak mau memilih jurusan sejarah. Banyak di antara mereka yang lebih memprioritaskan ilmu-ilmu seperti ekonomi, matematika dan biologi. Mereka beranggapan bahwa jurusan sejarah adalah jurusan yang tidak penting karena membahas masa lalu. Hal demikian adalah suatu pandangan yang sangat keliru.

Dalam mata pelajaran sejarah terkandung proses enkulturasi nilai-nilai terpuji, seperti nilai-nilai warisan pendahulu, nilai-nilai kepahlawanan, kebangsaan dan nilai-nilai masyarakat industri, maupun nilai-nilai pancasila (Edi, 2012). Kesemua nilai-nilai ini sangat berguna untuk menjadi pegangan bagi profesi atau karir apapun.

Semua profesi membutuhkan sikap bijak dalam melihat berbagai kondisi waktu baik masa lampau, saat ini dan masa depan. Orang yang sadar akan sejarah dirinya sendiri maupun bangsanya akan mengambil keputusan dengan bijak dan menjadi orang yang mampu bertahan dengan perkembangan zaman. Inilah pentingnya ilmu sejarah bagi posisi dan profesi apapun.

Sejarah sebenarnya bukanlah benda mati, tetapi merupakan bangunan hidup yang memiliki banyak pesan bijaksana terutama kepada generasi muda. Menghargai sejarah artinya satu langkah menuju bangsa yang beradab. Oleh karena itu secepat mungkin harus kita hilangkan pandangan salah tersebut dengan mulai sedini mungkin mengedukasi anak agar mencintai sejarah baik melalui kehidupan sekolah maupun kehidupan masyarakat.

Menurut Said Hamid Hasan (2012), yang menjadi tujuan dalam pendidikan sejarah adalah pemahaman yang dalam terhadap fenomena sejarah yang penting untuk membentuk kemampuan berpikir kritis, kemampuan untuk mengetahui banyak hal, peka sosial, dan nasionalis. Mempelajari sejarah bisa menciptakan karakter suatu bangsa karena sejarah itu suatu bukti yang nyata akan perkembangan suatu bangsa. Hal ini karena di dalam pembelajaran sejarah terkandung nilai-nilai kepribadian bangsa yang ada dari masa dahulu. Delajar sejarah dapat menghasilkan karakter suatu bangsa.

Sejarah ternyata berkaitan sekali dengan berkembangnya serta terbinanya jiwa kebangsaan, semangat kebangsaan, patriotisme dan demokrasi. Pendidikan sejarah harus dikembangkan dan diajarkan secara kontekstual agar semakin mudah munculnya nilai-nilai kesadaran sejarah (Siswati et al., 2018). Kesadaran sejarah sebagai bentuk rasa menghayati suatu sejarah mempunyai peran yang sangat fundamental bagi eksistensinya suatu bangsa. Di dalam kesadaran sejarah terkandung rasa optimistis dalam menyelesaikan permasalahan bangsa. Kesadaran sejarah menjadi sumber ide untuk memupuk tanggung jawab dan rasa bangsa pada negara (Herry, 2012).

Pendidikan sejarah mempunyai fungsi strategis memunculkan kembali kesadaran sejarah rakyat Indonesia dalam menyongsong dan menghadapi krisis multidimensional. Pembelajaran sejarah banyak mendapat tantangan dan tuntutan agar lebih menciptakan kesadaran sejarah. Kontribusi pendidikan sejarah diharapkan mampu terus menerus memupuk nasionalisme ditengah berbagai konflik sosial dan politik.

Suasana bangsa Indonesia di era Reformasi bagaikan manusia yang tidak kenal sejarahnya dan hilang ingatan karena telah melupakan ciri khas dan kepribadiannya. Era reformasi sangat kacau, saling salah menyalahkan dan saling mengalahkan padahal sesama bangsa sendiri. Hal tersebut pada akhirnya menyebabkan api permusuhan yang mengancam integritas bangsa Indonesia (Edi, 2012). Sekarang pendidikan sejarah kembali digempur dengan tantangan dan tuntutan agar lebih menciptakan kesadaran sejarah. Tuntutan itu ada karena suasana saat ini, di seluruh pelosok tanah air sering terjadi demonstrasi yang anarkis, tidak jelas mana yang benar dan salah yang dapat menyebabkan kehancuran bangsa.

### **Pendidikan Karakter Bangsa sebagai Dasar Pembentuk Perilaku sosial**

Pendidikan karakter adalah sistem penumbuhan nilai-nilai kepribadian pada *stakeholder* sekolah yang terdiri dari aspek pengetahuan, kesadaran atau kemauan untuk melaksanakan nilai tersebut baik terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan ataupun bangsa (Suparjan, 2019). Sifat-sifat pribadi karakter di kalangan masyarakat Indonesia sekarang ini mengalami penyimpangan yang dapat mengganggu dan berakibat fatal untuk kedamaian, kesejahteraan dan kebahagiaan, serta dapat mengakibatkan lemahnya kualitas hidup dan mengancam keselamatan kehidupan berbangsa. (Prayitno & Belferik, 2011).

Karakter bangsa wajib dipertahankan sehingga nampak ciri khas antara negara satu dengan negara lain. Usaha membentuk karakter masyarakat merupakan suatu proses pewarisan nilai, cita-cita dan tujuan nasional yang tertuang dalam dasar negara dan pesan para pendiri bangsa. Belajar karakter itu tidak terlepas dari belajar nilai, sikap, aturan dan etika. Sikap dan perilaku merupakan salah satu unsur karakter. Karakter bangsa ini tercantum dalam ideologi bangsa Indonesia yaitu Pancasila. Untuk mempertahankan ideologi ini harus diwariskan nilai-nilai Pancasila kepada generasi emas yang berwujud pada pendidikan nilai-nilai karakter bangsa. Untuk itu, dalam rangka menumbuhkan dan mengembangkan karakter bangsa ini, tidak terlepas dari fungsi dunia pendidikan.

Pendidikan karakter itu utama dan menjadi hal yang pokok bagi kehidupan manusia, sehingga peran yang dimainkan dunia pendidikan tidak seharusnya sekedar menunjukkan pengetahuan etika, tetapi juga harus melaksanakan etika atau moral tersebut. Menciptakan manusia cerdas dan pintar itu mudah, tetapi membentuk manusia menjadi orang yang baik, mengerti dan bijak itu lebih sangat sulit. Hal inilah yang menjadikan masalah moral sampai saat ini menjadi penyakit kronis yang mengiringi kehidupan manusia kapanpun dan di manapun. Degradasi karakter muncul dan berakar di kalangan peserta didik karena adanya contoh kurang baik dari sosok yang lebih dewasa seperti guru, orang tua dan masyarakat. Contoh kecilnya yaitu budaya membuang sampah sembarangan, budaya terlambat, budaya malas dan lain-lain.

Kenyataan tentang gawatnya problem perilaku atau moral ini melahirkan kesadaran tentang pentingnya pengadaan pendidikan karakter. Pendidikan karakter ini terkait dengan memahami dan membedakan baik dan buruk. Mengetahui sesuatu itu baik berarti mengembangkan kemampuan menyimpulkan suatu keadaan, memilih yang baik kemudian melakukannya. Hal ini disebut juga kebijakan praktis yaitu mengetahui keadaan apa yang diperlukan, selain itu memiliki kemampuan untuk membuat komitmen yang bijak (Ajat, 2011). Karakter inilah yang seharusnya dimiliki oleh pemimpin-pemimpin bangsa supaya hak rakyat terpenuhi akhirnya hubungan rakyat dan pemerintah damai sesuai dengan takaran hak dan kewajibannya. Jika karakter ini ada pada para pemangku pemerintahan pasti bangsa Indonesia jauh dari kolusi, korupsi dan nepotisme, pergolakan-pergolakan sosial dan ancaman disintegrasi bangsa. Tidak hanya untuk pemimpin bangsa, rakyat pun seharusnya memiliki karakter yang bijaksana dalam melihat keadaan untuk memutuskan aspirasinya, memiliki karakter ulet berupa pedoman dan prinsip yang digunakan untuk mengambil keputusan yang benar agar tidak diadu domba oleh pihak lain demi kepentingan individu atau golongan yang dapat memecah keutuhan bangsa atau menghilangkan ideologi bangsa. Suatu pemerintahan juga harus memiliki kemampuan untuk membuat komitmen yang bijak.

Buruknya perilaku sosial dan kualitas moral dalam kehidupan warga Indonesia terutama di kalangan pelajar menuntut diadakannya pendidikan karakter. Sekolah dituntut bertanggungjawab menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai yang terpuji. Pendidikan karakter diutamakan pada nilai-nilai tertentu seperti saling menghormati, tanggung jawab, jujur, peduli, dan adil. Strategi pelaksanaan pendidikan karakter yang dilakukan di sekolah bisa dilakukan dengan empat cara yaitu: pembelajaran, keteladanan, penguatan dan pembiasaan. Keempat hal ini wajib dilakukan secara beriringan dan seterusnya supaya tergapainya efektivitas pendidikan karakter. Hal ini harus mengikutkan tiga pihak yang saling terkait satu sama lain yaitu: sekolah, keluarga dan masyarakat. Penerapan pendidikan bisa dilakukan melalui tiga cara yaitu: integrasi dalam pelajaran, integrasi dalam muatan lokal, dan integrasi dalam pengembangan diri. Ketiga hal tersebut merupakan pengenalan nilai-nilai dan cara penginternalisasian nilai-nilai ke dalam perilaku generasi penerus bangsa sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas (Huriah, 2013).

Pembelajaran sejarah yang dikombinasikan dengan pendidikan karakter akan dapat melipatgandakan efek baiknya. Penanaman kesadaran sejarah yang melihat kesinambungan masa lalu, maka kini, dan masa depan dapat menjadi pondasi dalam penanaman berbagai karakter baik.

Peserta didik dapat belajar dari berbagai nilai-nilai dan karakter positif serta ideologi Pancasila melalui pembelajaran sejarah. Nilai-nilai Pancasila dapat dikontekstualisasikan melalui pembelajaran sejarah yang menanamkan kesadaran sejarah dan dipadu dengan pendidikan karakter. Dengan demikian, peserta didik dapat terus mempertahankan ideologi Pancasila yang penting bagi bangsa kita.

## SIMPULAN

Kesadaran sejarah yang terus tumbuh pada suatu bangsa diharapkan dapat mempertebal rasa nasionalisme, sehingga dapat menjadi perekat dalam berbangsa dan bernegara untuk mempertahankan ideologi bangsa. Nilai-nilai yang bersumber dari ideologi bangsa yakni Pancasila itu selain mengandung nilai-nilai karakter, mengandung pula nilai sentral kesadaran sejarah yang wajib menjadi suatu kesadaran bagi seluruh elemen bangsa dari rakyat awam sampai para pejabat atau pemimpin negara. Diharapkan melalui nilai-nilai ini pembentukan tata kehidupan berbangsa dan bernegara akan mewujudkan bangsa ini menjadi bangsa yang besar, solid, bersatu, dan semua kepentingan rakyat terwujudkan. Selanjutnya dengan ditanamkannya pendidikan karakter bangsa akan mampu memfilter berbagai pengaruh negatif nilai-nilai kehidupan baik untuk saat ini maupun untuk yang akan datang. Penumbuhan nilai-nilai karakter dan kesadaran sejarah harus dilakukan sejak dini yaitu melalui pendidikan anak-anak sekolah sampai meninggal dunia dan semua komponen mulai dari keluarga, sekolah dan masyarakat harus secara bersama-sama berperan saling mendukung. Sehingga diharapkan akan mudahnya tumbuh rasa, jiwa semangat nasionalisme dan perilaku sosial atau moral yang baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, H. N., & Flores, T. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran Sejarah* (1st, Agustus ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Ajat, S. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 47–58.
- Edi, S. (2012). Peranan Pendidikan Sejarah dalam Membangun Karakter Bangsa. *LENTERA : Jurnal-Jurnal Ilmu Sejarah*, 1(5), 33–44.
- Ferry, I. F. (2017). Keadilan Berdasarkan Pancasila sebagai Dasar Filosofis dan Ideologis Bangsa. *Jurnal Ilmu Hukum*, 13, 1–27.
- Hartono, F., & Rulianto. (2018). *Pendidikan Sejarah sebagai Penguat Pendidikan Karakter*. 4(2), 127–134.
- Herry, P. N. P. (2012). Model Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah melalui Pendekatan Inkuiri. *Jurnal Paramita*, 22(2), 131–248.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/paramita.v22i2.2121>
- Huriah, R. (2013). Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter Bangsa yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E-Jurnal WIDYA Non-Eksakta*, 1, 7–14.

- Martinus, E. (2018). Meditasi untuk Menumbuhkan Kesadaran dan Perilaku Sosial (Studi Kasus di SMP Santa Maria Surabaya). *The Indonesian Journal of Social Studies*, 2(1), 102–108. <https://doi.org/10.26740/ijss.v2n1.p102-108>
- Natal, K. (2017). Penguatan Ideologi Pancasila di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Harmony*, 2(2), 193–204.
- Nur, H., & Dyah, K. (2015). Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Jurnal Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55–70.
- Nuswantari. (2019). *Pendidikan Pancasila (Membangun Karakter Bangsa)*. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA Yogyakarta.
- Prayitno, & Belferik, M. (2011). *Pendidikan Karakter dalam Pembangunan Bangsa*. Grasindo.
- Putu, A. A. I. (2017). *Pancasila sebagai Ideologi dalam berbagai Bidang Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara* (p. iv). Fakultas Peternakan Universitas Udayana.
- Siswati, Cahyo, B. U., & Abdul, M. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017 / 2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 1–13.
- Siti, T. M. (2011). Pemahaman Konsep Nilai-Nilai Pancasila sebagai Ideologi Bangsa. *Aktualisasi Nilai-Nilai Pancasila Di Era Reformasi*, 46–55.
- Suaila, A., & Johny, K. (2019). Menggali Kembali Peran Pancasila sebagai Ideologi Bangsa dan Dasar Negara dalam Pembangunan Hukum Nasional di Era Global. *Jurnal Law and Justice*, 4(1).
- Suparjan, E. (2019). *Pendidikan Sejarah untuk membemtuk Karakter Bangsa* (Mei 2019). Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA Yogyakarta.
- Tria, N., & I, M. S. (2016). Pengaruh Pola Asuh Orangtua terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas X SMKN 5 Surabaya. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1204025423, 1991–2005.
- Umi, H. (2017). Nilai-Nilai Dakwah; Aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial. *INJECT : Interdisciplinary Journal of Communication*, 2(2), 175–192.
- Uus, R. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Widjojo, A. (2016). Pemantapan Nilai-Nilai Ideologi Bangsa dalam Rangka Penguatan Ketahanan Nasional dalam Aras Global. *Jurnal UNNES*, 7–18. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/snh>



# JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

## DARI KONTEKS KE KONTEKSTUALISASI: MEMETAKAN NILAI ADAPTIF DAN RESPONSIF ATAS SERANGAN PANDEMI COVID-19 DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA

Abdurrahman Rifki, Muhammad Thohir\*

[muhammadthohir@uinsby.ac.id](mailto:muhammadthohir@uinsby.ac.id)

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia.

**Abstract:** *The Covid-19 global pandemic has resulted in huge impacts on various human activities, including learning and schooling. This article aims to describe the historical learning during the pandemic. To grasp the aforementioned issues, we employ phenomenology approach. Numerous literatures were reviewed. We also collected data through observation and documentation with descriptive analysis techniques. We took history learning in SMA Jati Agung Al-Qodiry as a case study. The results of this study pointed out that contextualization is needed as a response to the situation, especially in preparing the lesson plan, content development, portfolio-based activities, and authentic assessment.*

**Keywords:** *Historical Learning, covid-19 pandemic, contextual learning.*



ARTICLE INFO:  
Research Article

*Article history:*

Received 27 March 2021

Revised 6 April 2021

Accepted 26 November 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December  
2021

This work is licensed under  
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

---

## PENDAHULUAN

Pada tahun akhir 2019, seluruh negara dikejutkan oleh fenomena munculnya wabah atau penyakit yang gampang menular secara tidak langsung menyerang bagian organ pernapasan. Wabah ini awalnya terjadi di kota Wuhan, provinsi Hubei dan menyebar di seluruh negara. Merembahnya wabah Covid-19 juga bertepatan dengan akhir tahun, Natal, Tahun baru, dan perayaan Imlek, sehingga pergerakan manusia begitu padat antar daerah maupun negara (Pusantra, 2020).

Masa pandemi sangat membawa dampak dari berbagai aspek kehidupan masyarakat. Baik dari segi ekonomi, sosial, wisata, serta tak luput juga di bidang pendidikan. Pada tanggal 18 Maret 2020 pemerintah mengeluarkan Surat Edaran bahwa, segala aktivitas baik di dalam maupun di luar sektor akan di batasi selama masa pandemi Covid-19 mereda termasuk bidang pendidikan (Bramastra,

2020). Kemdikbud mengeluarkan surat edaran lanjutan Nomor 4 Tahun 2020 tentang kebijakan dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan di Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Selanjutnya pembelajaran yang mulanya tatap muka di ganti dengan pembelajaran secara daring atau PJJ. Di rumah dapat difokuskan pada pembelajaran mengenai masa pandemi Covid-19 (Nugraheny, 2020).

Pandemi telah mengubah pelaksanaan pembelajaran secara drastis menjadi pembelajaran yang lebih mengutamakan kemandirian belajar para peserta didik. Selain itu, pembelajaran juga tidak lagi dilakukan di sekolah karena adanya pembatasan kegiatan selama pandemic. Tidak hanya itu saja pemanfaatan teknologi informasi komunikasi menjadi lebih utama karena pertemuan tatap muka tidak dimungkinkan. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan sarana internet secara tidak langsung sudah berjalan dengan sangat optimal walaupun terkadang ada kendala mengenai sinyal karena tiap-tiap daerah memiliki jaringan yang berbeda-beda, dan sangat berpengaruh pada situasi pembelajaran. Sebelumnya sudah di himbau oleh pemerintah agar selama masa pandemi Covid-19 memberikan pembelajaran juga mengenai Covid-19 itu sendiri (Yunus & Rezki, 2020).

Pembelajaran sejarah juga memiliki konsep historis baik dalam masa sekarang atau masa lampau. Dalam ilmu sejarah dikenal adanya pola gerak sejarah yang berulang. Peristiwa pada masa pandemi atau wabah juga pernah terjadi dalam sejarah. Ada beberapa sejarah mengenai virus/wabah dalam perjalanan umat manusia, seperti misalnya wabah SARS pada tahun 2003, pada bulan April 2009 terjadi influenza A subtipe H1N1 atau Flu Babi, dan virus Ebola tahun 2014 (Dowling, 2020).

Sebenarnya dalam pembelajaran sejarah sendiri dapat pula ada pembahasan sejarah kesehatan atau secara spesifik juga tentang virus/wabah yang pernah terjadi pada masa lampau di Indonesia. Walaupun secara umum sejarah Indonesia lebih condong kepada nilai-nilai peristiwa masa lampau saja. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk menempatkan peristiwa sejarah secara kontekstual yang juga memiliki makna dalam pembelajaran sejarah yang sudah dibangun.

Johnson (dalam Honston, 2014) berpendapat bahwa pembelajaran kontekstual merupakan proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik untuk memperoleh makna dari materi pembelajaran yang sedang dipelajari melalui usaha untuk mengaitkan antara pembelajaran dan kontekstual kehidupan yakni, baik dari segi konteks itu sendiri, sosial dan budaya. Johnson menambahkan bahwa, pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran secara langsung menjadikan sebuah proses pembelajaran yang memiliki konsep pemahaman dan kemampuan akademik dari berbagai aspek konteks serta bisa menyelesaikan persoalan secara simulatif baik secara personal maupun komunal (Honston, 2014). Dari pemahaman di atas bahwa, dapat di ambil pengertian kontekstualisasi adalah sebuah proses pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran pada situasi atau keadaan kehidupan peserta didik serta bisa menjadikan lebih dekat sehingga pembelajaran menjadi lebih progresif dan bermakna.

Ada beberapa prinsip dalam pembelajaran sejarah kontekstual yang perlu menjadi perhatian pendidik sejarah. Pertama, pembelajaran sejarah sebaiknya lebih adaptif terhadap perkembangan peserta didik serta mengikuti perkembangan zaman, meskipun secara teori sejarah pembahasannya

lebih condong pada peristiwa lampau. Sejarah mengenal prinsip keberlanjutan (*continuity*) dari masa lampau sampai masa kini serta masa mendatang. Kedua, pembelajaran sejarah berorientasi kepada aspek penilaian, karena pembelajaran sejarah secara deskripsi bukan sekedar fakta masa lampau tetapi juga fakta sejarah yang sudah terjadi (kontinuitas). Sehingga peserta didik dapat lebih menjaga diri sendiri. Ketiga, adalah strategi karena sebuah pembelajaran tanpa adanya strategi akan sia-sia.

Strategi pembelajaran bisa menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan melatih berpikir logis. Dalam konteks pembelajaran sejarah, agak keliru bila pengetahuan sejarah disebut dogma yang memiliki kebenaran dalam pengertian dimensi tunggal atau lebih familiar yang disampaikan secara terbatas atau monoton sehingga membuat peserta didik kurang begitu tertarik. Sejarah memiliki pengertian tentang perubahan, dan sejarah lebih terbuka terhadap hal-hal yang bersifat baru.

Perubahan strategi pembelajaran perlu dilakukan dalam situasi pandemi global. Hal ini dilakukan sebagai respon dan adaptasi kehidupan di tengah berbagai larangan dan batasan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran sejarah kontekstual yang dilakukan sebagai bentuk respon terhadap situasi pandemic Covid-19.

## METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan jenis kajian deskriptif fenomenologis, yang bermaksud untuk memahami fenomena yang oleh *subjek research* (Moleong, 2012). Kajian ini diawali dengan studi literatur yang dilakukan dengan menelaah beberapa jurnal publikasi dari hasil penelitian serta buku yang terkait dengan pembelajaran sejarah kontekstual. Fokus kami adalah salah satu sekolah di Sidoarjo yaitu SMA Jati Agung Al-Qodiry memiliki kondisi yang unik karena berbasis pondok pesantren. Penulis menggunakan teori dari Stephen M. Fiore yang menitikberatkan pada teori kontekstual yang melihat konteks terkait erat dengan gagasan tentang pembelajaran dan transfer seperti, konteks dan kognisi, konteks dan transfer, dan masalah teoritis konteks dan silmulasi untuk pelatihan dengan pendekatan fenomenologi dari Edmund Husserl.

Setelah itu, peneliti mengaitkan fenomena dalam ranah sosial masa pandemi Covid-19 yang hinggap di tengah masyarakat, serta mengontekstualisasikan dan memetakan nilai adaptif dan responsif pada pandemi Covid-19 dalam pembelajaran sejarah Indonesia di sekolah menengah atas (SMA) Jati Agung Taman dengan melakukan penelitian selama tiga bulan pada tanggal 1 bulan Oktober sampai Desember 2020. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sementara itu data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kontekstualisasi Atas Serangan Pandemi Covid-19 Dalam Mata Pembelajaran Sejarah

Kurikulum 2013 di rancang untuk memperkuat kompetensi peserta didik dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Dalam masa pendemi Covid-19, kontekstualisasi pembelajaran

sejarah Indonesia di sekolah menjadi sangat penting. Di SMA Jati Agung, peserta didik diajarkan untuk memahami bahwa kurikulum 2013 tidak menutup kegiatan atau keaktifan bagi peserta didik. Namun peserta didik juga harus beradaptasi di masa pandemi sehingga kontekstualisasi menjadi sangat penting.

Penulis mempertegas bahwa konteks bukan berarti hal yang bersifat formal saja, namun juga berkaitan dengan ideologi atau pengetahuan seseorang yang memperoleh dari berbagai pengalamannya. Konteks juga berkaitan dengan lingkungan serta pengalaman dalam ranah privasi. Pembelajaran sejarah Indonesia, juga bisa disebut dengan konstruksi sejarah dan konteks sejarah. Pembelajaran sejarah memberikan kontribusi untuk tidak sekedar proses penghubung, menyesuaikan atau relevan tapi lebih fokus untuk pemahaman teori dan disesuaikan dengan konteks.

Teknik dalam memahami konteks dalam pembelajaran sejarah memerlukan pemahaman tentang adanya keterkaitan dan penyesuaian antara teori dengan konteks atau lebih tepatnya adalah kehidupan nyata. Kalau dalam peristiwa sejarah lebih menonjolkan pada masa lampau, maka dengan adanya teori kontekstual secara tidak langsung mengajarkan pada peserta didik bahwa nilai-nilai sejarah yang terkandung dari berbagai aspek baik dalam aspek sosial yang lebih mengena karena konteks lebih menarik untuk dibahas. Pemahaman yang mengaitkan peristiwa lampau ke dalam masa kini bisa menjadi pembelajaran sejarah untuk peserta didik. Tidak tertutup kemungkinan bahwa untuk memahami konteks juga dibutuhkan progresivitas yang mampu menarik keadaan dengan pola yang berulang saat ini (mundur ke belakang). Namun, peristiwa sejarah mempunyai konstruksi sosial dengan penyesuaian zaman, dan hanya bisa dipahami dengan penyesuaian dengan konteks.

Kontekstualisasi sangat diperlukan dalam pembelajaran sejarah dalam masa pandemi Covid-19. Ada beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam melakukan kontekstualisasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pembelajaran (MRP)
  - a) Menyesuaikan KI dan KD yang relevan.
  - b) Menetapkan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan Indikator.
  - c) Memilih model, metode, dan teknik pembelajaran yang disesuaikan dengan daring/(PJJ).
  - d) Membuat model rencana aktivitas belajar peserta didik yang bisa dipahami.
- 2) Pengembangan Materi Pembelajaran (PMP)
  - a) Fleksibel dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar daring oleh pendidik dan peserta didik untuk akses mencari informasi.
  - b) Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk melakukan kritik kepada sumber informasi dan memberi materi pembelajaran yang layak digunakan.
  - c) Membantu peserta didik membangun perspektifnya.
- 3) Kegiatan Pembelajaran Berbasis Portofolio (KPBP)

- a) Peserta didik membangun narasi, argumentasi, dan perspektifnya tentang peristiwa wabah/virus pada masa pandemi Covid-19 pada saat ini dalam bentuk portofolio.
  - b) Meluaskan tema pada topik dan membaginya menjadi beberapa unit kecil agar lebih berfokus pada pendalaman analisis bukan pada materi, serta harus menemukan signifikansi sejarah.
- 4) Penilaian Otentik (PO)
- a) Penekanan pada penilaian pada proses baik dalam kinerja peserta didik, dan produk dari hasil pembelajaran untuk menunjukkan keterampilan berpikir.
  - b) Dalam penilaian kualitatif juga membantu memahami barometer peserta didik menganalisa, menginterpretasi, historis virus/wabah pada masa lampau, adapun mengambil sikap dalam menghadapi virus/wabah pada situasi seperti ini dalam sudut pandang.



**Gambar 1. Pembelajaran sejarah masa pandemi di SMA Jati Agung Al Qodary**

Dalam penyusunan rencana pembelajaran, pendidik menyesuaikan dengan KI dan KD yang relevan. Selain itu, pendidik juga menetapkan tujuan dalam pembelajaran dan mengembangkan indikator pembelajaran, serta menyesuaikan model, metode, dan teknik pembelajaran sangat diperlukan yang bersifat daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran daring sangat memungkinkan pembelajaran secara jarak jauh yang membantu peserta didik untuk elaborasi dalam pembelajaran.

Peristiwa pandemi yang terjadi saat ini dapat menjadi inspirasi dalam pengembangan materi pembelajaran. Masa pandemi bukanlah masalah baru karena dalam catatan historis sebenarnya sebenarnya sudah ada wabah sebelum Covid-19. Waah pernah terjadi di berbagai benua seperti peristiwa *Black Death* di Eropa, Kolera yang pernah membuat gempar dunia (Ridhoi, 2020) yang

berdampak besar pada sejarah abad XIX-XX. Dalam konteks Indonesia, wabah penyakit sudah ditemukan pada zaman dulu, misalnya pada masa pemerintahan Airlangga (1006-M-1042-M). Selain itu, penanganan virus sudah ada masa penjajahan Belanda. Peserta didik dapat diajak memahami bahwa wabah adalah bagian dari sejarah manusia. Peserta didik diminta untuk menelusuri informasi secara daring terkait berbagai peristiwa wabah yang pernah terjadi dalam sejarah.

Penelusuran daring dilakukan karena pembatasan dari kegiatan fisik ke pusat informasi dari pengetahuan yang lain yakni perpustakaan. Peserta didik diberi kebebasan pada untuk mengakses sejarah tentang wabah pada masa klasik serta informasi tentang Covid-19. Peserta didik dapat diajak untuk mengkaji berbagai aspek baik dalam keagamaan, sosial, ekonomi terkait dengan wabah penyakit secara kritis dan analitis. Peserta didik juga butuh pendampingan dari pendidik untuk memberikan pemahaman pada kritik pada sumber informasi yang relevan, agar tidak mendapat informasi yang salah. Informasi Covid-19 dan perkembangan kasusnya bisa dilihat dari situs daring yang disertai rubrik historis seperti, [katadata.co.id](http://katadata.co.id), [tirto.id](http://tirto.id), [majalah.tempo.co.id](http://majalah.tempo.co.id), [kompas.com](http://kompas.com), adapun yang bertema historis seperti, [anri.go.id](http://anri.go.id), [arken.kemendikbud.go.id](http://arken.kemendikbud.go.id), [historia.id](http://historia.id).

Pendidik juga dapat menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis portofolio. Aktivitas pembelajaran dibagi menjadi unit-unit yang lebih kecil dan mudah dikerjakan oleh peserta didik secara mandiri. Penyiapan aktivitas belajar untuk unit-unit terkecil agar peserta didik lebih fokus pada kajian historis yang secara signifikan bisa menumbuhkan empati dalam sejarah (Kusmana, 2012). Selanjutnya, peserta didik dapat mengumpulkan semua hasil karyanya dalam bentuk portofolio.

Aktivitas yang berbasis portofolio dapat dirancang dengan meminta peserta didik menganalisis dampak dari wabah yang terjadi di masa lalu baik dalam bidang ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis portofolio juga tetap kontekstual karena persoalan dampak wabah juga menjadi pertanyaan dari era sekarang. Problem lain yang kontekstual misalnya bagaimana wabah diatasi pada masa lampau. Berbagai hal tersebut dapat menjadi alternatif tema-tema sehingga peserta didik bisa melakukan aktivitas pembelajaran berbasis portofolio di masa pandemi Covid-19. Dalam penyusunan laporan untuk portofolio, peserta didik sebaiknya diarahkan untuk menggunakan metode yang relevan dan menunjukkan argumentasi dan gagasannya secara kritis. Dalam konteks pembelajaran sejarah, kemampuan berpikir historis sangat diperlukan untuk memahami peristiwa sejarah dan menumbuhkan empati historis (Silahuddin, 2015).

Pembelajaran yang kontekstual, termasuk yang berbasis portofolio, memerlukan penilaian yang otentik. Kurikulum 2013 memberikan udara segar bagi pendidik untuk melakukan penilaian otentik kepada peserta didik. Penilaian ini berfokus pada proses, produk, dan kinerja peserta didik, serta keterampilannya. Hal semacam ini perlu dilakukan mengingat peserta didik dituntut untuk tuntas belajar dengan keterampilan dengan level tinggi. Untuk mencapai itu semua, aspek proses menjadi penting.

Dalam proses penilaian portofolio, pendidik harus jeli dan cermat dalam menilai karya dari peserta didik. Pendidik sebaiknya tidak hanya menilai berdasarkan benar dan salah saja. Oleh

karenanya, penilaian secara kualitatif akan lebih membantu dalam mengevaluasi kemampuan peserta didik, misalnya dalam hal deskripsi, interpretasi, dan analisa tentang sejarah virus/wabah yang terjadi di masa lampau dan masa pandemi pada saat ini Covid-19 (Setiawan, 2020).

### **Pembelajaran Sejarah Perspektif Stephen M. Fiore**

Pada penelitian ini, penulis membahas beberapa dasar kognitif dari siklus pembelajaran eksperiensial sesuai dengan pembelajaran sejarah. Menurut Kolb (dalam Clark, 2017) pembelajaran merupakan sebuah proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Fiore menjelaskan beberapa proses kognitif fundamental yang diperlukan untuk desain dan pengiriman alat simulasi dan pelatihan yang mendukung pembelajaran berdasarkan pengalaman. Poin utama adalah bahwa konteks terkait erat dengan gagasan belajar dan sejarah. Dalam hal ini, teori Fiore (dalam Clark, 2017) tentang konteks menjadi penting. Ada tiga hal penting dalam teori Fiore sebagai berikut.

#### **1. Konteks dan Kognisi**

Konteks memiliki akar bahasa Latinnya, *contextus*, "*a join together*," yang, pada gilirannya, diturunkan dari *contexere*, "*to weave together*", dengan *com* yang berarti "*together*" dan *texture*, "*to weave*." Apa yang harus dikenali adalah bahwa konteks tertentu membantu peserta didik menjalin pemahaman tentang peristiwa untuk membentuk model mental dunia tempat untuk berinteraksi pada saat tertentu dalam waktu. Definisi ini disajikan bukan sebagai latihan akademis, melainkan untuk mendukung argumen bahwa elemen kontekstual merupakan faktor kritis untuk memahami pembelajaran manusia.

Secara khusus, definisi konteks historis menggambarkan mengapa peneliti harus memperhatikan konteks sehubungan dengan desain atau metode yang dikembangkan dan digunakan untuk pembelajaran sejarah. Selama bertahun-tahun, ada sejumlah ideologi teoretis dan metodologis yang muncul dalam perdebatan mengenai pemahaman tentang bagaimana konteks mempengaruhi dan berinteraksi dengan pembelajaran sejarah.

Apa yang tampaknya penting dalam argumen ini adalah konsep konteks dan klaim bahwa kognisi dan pembelajaran terkait erat dengan konteks. Dengan pemikiran ini, kami beralih ke teori pembelajaran sejarah dan transfer yang secara empiris mendukung peran penting yang dimainkan oleh proses kontekstual dalam kognisi. Kemudian membahas bagaimana generalisasi teori ini cocok dengan pembelajaran sejarah.

#### **2. Konteks dan Transfer**

Akuisisi pengetahuan dan keterampilan untuk tempat kerja yang kompleks saat ini melintasi proses kognitif, mulai dari persepsi dan memori hingga pembelajaran kategori, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Secara khusus, proses transfer yang sesuai dapat digunakan untuk mendukung pemahaman tentang pembelajaran berdasarkan pengalaman dalam berbagai domain

yang berbeda. Teori ini diambil dari lebih dari dua puluh tahun penelitian dalam psikologi kognitif (Grosvenor, 2016, p. 54)

Teori pemrosesan transfer yang tepat juga mencakup proses kognitif yang lebih kompleks (Gurney, 2017). Sebagai contoh, dalam penelitian pemecahan masalah, strategi awal mempengaruhi pemecahan masalah di kemudian hari dan bahwa pencocokan strategi selama pembelajaran dan tes memfasilitasi keefektifan pemecahan masalah secara keseluruhan.

### 3. Pemanfaatan Teknologi dan Informasi

Dari perspektif pemahaman pengalaman belajar, yang penting untuk dikenali dengan teori Fiore adalah sinkronisasi antara proses yang terlibat selama waktu pembelajaran atau perolehan materi tertentu dan penggunaan akhirnya. Faktor kontekstual, oleh karena itu, sangat penting untuk pembelajaran dan retensi di atas apa yang biasanya dijelaskan dalam literatur pembelajaran. Masalah penting lainnya yang terkait dengan pembelajaran kontekstual adalah bahwa literatur simulasi dan pelatihan tidak berbicara tentang konteks sebagai unit yang berbeda. Sebaliknya, ini sering mengacu pada pengertian kesetiaan dalam paradigma penelitian dan mencatat bagaimana komponen tertentu dari lingkungan belajar harus cocok dengan lingkungan aktual yang sedang dilatih. Meskipun demikian, sejumlah besar penelitian menunjukkan bahwa hanya komponen tertentu dari simulasi yang harus setia pada pengaturan operasional. Peneliti simulasi mencatat bahwa penggunaan simulasi dengan kesetiaan fisik yang tinggi memiliki sedikit jika ada dampak pada tugas pekerjaan operasional yang sebenarnya. Demikian pula, penelitian telah berhasil menggunakan simulasi berbasis PC dengan kesetiaan rendah untuk melatih keterampilan individu dan kerja tim yang kompleks. Panduan umum dari penelitian dalam simulasi adalah bahwa kesetiaan perlu ditentukan oleh persyaratan perilaku dan kognitif tugas sehingga mereka dapat mendukung lingkungan belajar yang sesuai.

### **Analisis Teori S. Fiore: Memetakan Nilai Adaptif dan Responsif Atas Serangan Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Sejarah**

Proses adaptasi dan responsi dari hasil pengamatan yang dilakukan selama masa pandemi Covid-19 dalam pembelajaran sejarah, dan dimodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa SMA Jati Agung Al-Qodiry tergambar dalam Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Proses Adaptasi dan Responsi**

Indikator	Proses Adaptasi & Responsi
Menyusun Rencana Pembelajaran (MRP)	Mampu mengikuti KI dan KD dengan relevan
	Siswa mampu belajar sejarah dengan tanggap sesuai dengan PJJ.
	Siswa mampu beradaptasi dengan pembelajaran dengan fleksibel.

Pengembangan Materi Pembelajaran (PMP)	siswa mampu menyajikan pembelajaran sejarah dengan fleksibel dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dari Google Meet, dan Google Classroom untuk akses mencari informasi.  peserta didik mampu membangun perspektifnya dengan tanggap.
Kegiatan Pembelajaran Berbasis Portofolio (KPBP)	Siswa mampu dan tanggap dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan portofolio
Penilaian Otentik (PO)	Siswa mampu menunjukkan keterampilan berpikir.  Dalam penilaian kualitatif juga membantu siswa memahami barometer dalam menganalisa, menginterpretasi, historis.

Tabel 1 memberikan gambaran bahwa siswa harus mampu belajar sejarah dengan kemampuan beradaptasi dengan PJJ. Kemampuan dalam beradaptasi adalah kemampuan yang berdasarkan bagi semua makhluk hidup. Prinsip dalam teori evolusi adalah *survival of the fittest*, yaitu yang mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan keadaan atau perubahan yang akan bertahan. Oleh karenanya, manusia harus selalu dinamis dan mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang ada di sekelilingnya. Dinamika dan perubahan selalu melingkupi kehidupan manusia.

Dalam memetakan pembelajaran sejarah, adaptasi terhadap perubahan dan responsif terhadap sejarah, akan membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih fleksibel dan mudah diterima oleh peserta didik. Pembelajaran sejarah kontekstual baik secara progresif maupun regresif, adalah konstruksi atas respon pembelajaran sejarah terhadap fenomena aktual yang dekat dengan peserta didik. Besar kemungkinan hadirnya perspektif baru pada peserta didik dalam mengartikan atau memaknai sejarah yang sedang dialami pada setiap eranya.

Pembelajaran secara daring memanfaatkan berbagai sumber dan media. Materi sejarah pandemi Covid-19 dan wabah dapat digunakan untuk pembelajaran. Kemudian pendidik dapat mengajak peserta didik untuk menemukan signifikansi secara historis dan membangun afeksi (empati) historisnya. Sejarah selalu mengontruksi dirinya secara terus menerus. Hal ini yang seharusnya menjadi daya inovatif dalam pembelajaran sejarah, dan peserta didik juga terus mengkontruksi pengetahuannya dalam pembelajaran sejarah bersamaan dengan peserta didik sebagai fasilitator (Nieuwenhuys, 2015)

Ideologi dalam pembelajaran yang adaptif dan responsif tentu bukan hanya dilakukan pada masa darurat pandemi. Walaupun peristiwa sejarah di masa lalu tidak bisa dirubah, akan tetapi dalam pembelajarannya dapat dilakukan penyesuaian sesuai dengan perkembangan terkini. Kondisi yang dialami pada saat ini menjadi pijakan oleh pendidik sejarah untuk membawa peserta didik masuk ke dalam perspektif waktu lampau. Hal ini dapat dilakukan karena adanya prinsip berkelanjutan atau kontinuitas dan adanya ketergantungan antara era-kontemporer dengan masa lampau.

Kondisi abad-21 menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik dalam pembelajaran sejarah untuk generasi milenial. Pendidik sejarah harus mampu menunjukkan sisi realistik dalam sejarah. Secara umum generasi milenial belum pernah tersentuh maupun tertarik dengan sesuatu yang dirasa belum memiliki relevansi yang berdekatan terhadap kehidupan. Hal ini mungkin belum terasa sulit bagi seorang praktisi sejarah yang berkaitan dengan ruang lingkup keseharian dan konkret bagi peserta didik. Namun, berbeda dengan sejarah sebagai bidang ilmu yang lebih condong berfilosofis, dan memiliki muatan yang bersifat abstrak, dan mempunyai kemampuan daya berpikir sehingga membuat peserta didik mengerti (*understanding*). Pembelajaran sejarah kontekstual yang adaptif dan responsif, akan sangat mendukung untuk sejarah yang menjadi lebih dekat dengan kehidupan peserta didik.

Teori Fiore memberikan udara segar bagi peserta didik untuk adaptif dan responsif dalam pembelajaran sejarah. Teori konteks dan kognisi merupakan gambaran mengapa pembelajaran sejarah harus memperhatikan konteks sehubungan dengan desain atau metode yang dikembangkan dan digunakan untuk pembelajaran. Pembelajaran sejarah memberikan posisi adaptif terhadap peserta didik untuk mendukung peran penting yang dimainkan olehnya dalam proses kontekstual adaptif dan responsif. Jadi, kontekstual juga mencakup pembelajaran yang relevan secara penemuan juga ada peran peserta didik dalam memahami pembelajaran sejarah dengan mengontekstualisasikan terhadap wabah/virus Covid-19 yang pada hal ini berfokus analisa pemikiran historis. Secara ideal dalam pembelajaran sejarah yang memahami konteks juga didukung adanya proses adaptif dan responsif dan ini dilakukan dalam situasi darurat pada masa pandemi Covid-19,

Teori konteks dan transfer berfokus pada proses pembelajaran pada peserta didik yang mana mencakup proses kognitif pada historis yang kompleks. Sebagai contoh sejarah wabah untuk pemecahan masalah pada pandemi Covid-19. Dengan relasi teori pelatihan mendukung pada argumen atau gagasan bahwa strategi awal mempengaruhi pemecahan masalah di kemudian hari dan bahwa pencocokan strategi selama pembelajaran sejarah dan tes memfasilitasi keefektifan pemecahan masalah secara keseluruhan.

Pendidik sejarah pada abad ke-21 tentunya harus mahir memanfaatkan keberadaan teknologi dan informasi. Pendidik sejarah perlu mengetahui teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah dan membuatnya lebih kontekstual serta membuat belajar sejarah menjadi sebuah hiburan yang menyenangkan bagi peserta didik, misalnya game tokoh dan latar sejarah. Kalau dihubungkan dengan konteks, transfer, dan kesetiaan, maka hal ini akan memberikan dasar yang kuat untuk epistemologi keseluruhan dalam pembelajaran sejarah. penulis menyampaikan bahwa fondasi yang kuat dari penelitian dalam proses transfer yang tepat adalah cara yang meyakinkan untuk mendukung pembelajaran berdasarkan pengalaman yang mana bisa membantu peserta didik dalam beradaptasi dalam pembelajaran sejarah.

Keberadaan pendidik tetap penting dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik. Ditiadakannya pembelajaran tatap muka di sekolah pada masa pandemi dan masa darurat Covid-19 harus tetap dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik untuk bereksplorasi dalam

perencanaan kegiatan belajar dengan adaptif dan responsif yang membuat peserta didik senang dan nyaman, dan dari berbagai aspek pembelajaran guna dalam memanfaatkan media (PJJ) atau daring. Walaupun keterbatasan ruang gerak secara fisik, dan itu akan menjadi sebuah tantangan sebagai metode baru dalam pembelajaran sejarah agar lebih baik dalam kondisi apapun (Nafisah & Zafi: 2020)

## SIMPULAN

Munculnya virus dalam masa pandemi Covid-19 telah menyebar dan juga melumpuhkan aktivitas dan memberikan dampak yang sangat besar dari berbagai aspek. Di tengah keterbatasan ruang gerak dan aktivitas fisik, dalam keadaan pandemi Covid-19 dapat dirangkum ke dalam pembelajaran sejarah Indonesia secara kontekstual yang relevan terhadap peristiwa virus, epidemi, dan sudah terjadi di masa lampau. Kontekstualisasi pembelajaran sejarah dalam masa pandemi Covid-19 dapat melatih kemampuan peserta didik dalam berpikir historis dengan temuan signifikansi antara sejarah dan kontekstualisasi atau situasi pada masa pandemi yang bisa ditumbuhkan empati.

Kontekstualisasi perlu dianalisis dan memiliki konsep fundamental pada tahapan penyusunan rencana pembelajaran, pengembangan materi, kegiatan pembelajaran berbasis portofolio, dan penilaian otentik. Kontekstualisasi periode pandemi ini ditujukan pada sekolah-sekolah di wilayah Sidoarjo yaitu SMA Jati Agung al-Qodiry dalam kontekstualisasi berbagai bentuk pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan bersikap adaptif dan responsif serta tanggap terhadap keadaan, berorientasi, dan mengasah kreativitas dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Clark, R.W., Threeton, M., & Wing, J.C. (2017). "The Potential of Experiential Learning Models and Practices In Career and Technical Education & Career and Technical Teacher Education". *Journal of Career and Technical Education*. 25 (2).
- Dowling. (2020 April 22). *How global outbreaks are contained*. *Bbc.com*.  
<https://www.bbc.com/future/article/20200422-how-disease-outbreaks-are-contained>.
- Grosvenor. (2016). "Paedagogica Historica". *International Journal of the History of Education*.
- Kusmana, A. (2012). "E-Learning Dalam Pembelajaran". *Lentera Pendidikan*. Vol. 14, No. 1. 35-51.
- Moleong. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya.
- Nafisah, F., T. & Zafi, A., A. (2020). "Model Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga Perspektif Islam di Tengah Pandemi Covid-19". *TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*, 8 (1): 1-20.
- Nugraheny. (2020 Maret 31). *Update per 31 Maret: 1.528 Kasus Covid-19, Masyarakat diajak Saling Beri Edukasi*, *kompas*. <https://nasional.kompas.com/read/2020/04/01/06293531/update-per-31-maret-1528-kasus-covid-19-masyarakat-diajak-saling-beri>.

- Pusantra. (2020 Januari 21). *Bagaimana Virus Corona Bisa Menyebar dan Sebabkan Pneomania di Cina*, Tirta.Id, <https://tirta.id/bagaimana-virus-corona-bisa-menyebar-dan-sebabkan-pneomania-di-cina-et5p>.
- Ridhoi, M. (2020 Maret 25). *Sejarah Pandemi dan Epidem di Dunia yang Memicu Gejolak Politik –* Katadata.Co.id. <https://katadata.co.id/berita/2020/03/25/sejarah-pandemi-dan-epidem-di-dunia-yang-memicu-gejolak-politik>.
- Setiawan, A.R. (2020). “ Lembar Kegiatan Literasi Saintifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 2, No. 1.
- Silahuudin. (2015). “Penerapan E-Learning Dalam Inovasi Pendidikan”. *Jurnal Ilmiah Circuit* Vol. 1, No. 1.
- Yunus & Rezki. (2019). “Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus-19”. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Sya*



# JURNAL

## Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

### METODE BELAJAR BERBASIS GAME SEBAGAI UPAYA MEMECAHKAN PROBLEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Ananda Savira Vinidiansyah\*, Nurhaniah, Andi

[vinidiansyah@gmail.com](mailto:vinidiansyah@gmail.com)

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia.

**Abstract:** *This study aims to find out about the implementation of game-based learning methods that can be used by history teachers to create better and interesting learning activities, this is because many teachers are less skilled in using learning methods. In fact, if you look closely, there are various kinds of learning methods that can be used to lure students to be more active in creating a pleasant learning atmosphere, especially in history learning, such as the use of game-based learning methods. The method used in this study is a research method with a descriptive qualitative approach. The data sources used in this study are classified into two sources, namely primary data sources and secondary data sources. Primary data sources were obtained through interviews with informants, namely five students who had experience learning game-based history at the X, XI, and XII grades of SMAIT Mentari Ilmu Karawang, SMAI Al-Azhar Summarecon Bekasi, SMAN 13 Tangerang, SMAN 1 Teluk Jambe Timur, and SMAIT Al-Irsyad Karawang. Meanwhile, secondary data sources are obtained through documents in the form of books, scientific journals or studies that are relevant to the research theme. The results of this study indicate that from various schools, teachers in carrying out learning, especially in history subjects, have used game-based learning methods. Game-based learning used by teachers are games such as Kahoot, Quizizz, WorldWall, QuizWhizzer, Educandy and some even play guessing pictures. The game can be used easily without taking a long time. Learning history by using games can make the learning atmosphere more exciting and challenging. So game-based learning can be used by teachers to avoid monotonous and boring activities. With this game-based learning, especially in history lessons, it can change the public's view of the image of history which was previously considered to be of the view that learning history is not too exciting.*

**Keywords:** History Learning, Learning Methods, Game Based Learning.



ARTICLE INFO:  
Research Article

Article history:

Received 11 July 2021

Revised 2 December 2021

Accepted 7 December 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December 2021

This work is licensed under  
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu negara yang menempatkan pendidikan sejarah sebagai salah satu unsur penting dalam pendidikan kebangsaan. Hal itu dikarenakan materi belajar sejarah diyakini mampu mengembangkan sifat, karakter dan memperkuat identitas generasi muda bangsa ditengah arus globalisasi pada saat ini. Pendidikan sejarah yang diberikan oleh siswa sebagai generasi muda penerus bangsa memiliki fungsi yang strategis dalam membangun kehidupan masa depan yang lebih baik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Said Hamid Hassan bahwa melalui pendidikan sejarah para generasi muda mampu memahami bagaimana bangsa ini lahir dan berkembang, permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di masa lampau serta bagaimana strategi menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga generasi penerus bangsa dapat belajar untuk membentuk kehidupan masa depan yang lebih baik (Hasan 2012).

Sayangnya, potensi besar yang dapat timbul dari pendidikan sejarah tidak terwujud menjadi suatu realita. Sebab kenyataannya pembelajaran sejarah sebagai implementasi dari pendidikan sejarah memegang citra yang sangat kuat sebagai kegiatan belajar yang kurang menarik, membosankan, dan bersifat hafalan yang tidak mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis, tidak berkaitan dengan realita kehidupan yang ada (Sayono 2013). Pembelajaran yang baik seharusnya dapat membantu siswa untuk memahami materi-materi ajar dan mengaplikasikannya dalam kehidupan. Dengan begitu dalam pembelajaran sejarah guru seharusnya juga dapat mengaitkan materi sejarah dengan kehidupan nyata siswa di lingkungan mereka masing-masing, agar materi yang diajarkan guru itu terasa bermanfaat bagi siswa itu sendiri (Rulianto 2019).

Pandangan kurang baik terhadap pembelajaran sejarah timbul sebagai reaksi dari realita kondisi pembelajaran sejarah yang dihadapi siswa. Kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran sejarah dapat disebabkan oleh beberapa hal salah satunya ialah penggunaan metode yang kurang menarik. Banyak guru sejarah yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni metode ceramah. Penggunaan metode ceramah memang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebajikan yang terdapat dalam berbagai peristiwa sejarah namun apabila hanya metode ceramah yang digunakan maka pembelajaran sejarah menjadi monoton, bersifat satu arah yang tidak memancing siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga tidak ada motivasi belajar dalam diri siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yusuf di sekolah SMA Negeri Depok bahwasanya di dalam proses pembelajaran seringkali guru hanya menggunakan satu metode saja yakni metode ceramah. Jika terlalu sering menggunakan metode ceramah, maka siswa akan merasa jenuh (Santosa 2017). Serupa dengan Guru sejarah di SMK Negeri 7 Semarang, dalam melaksanakan pembelajaran selalu menggunakan metode ceramah (Burhanudin and Sodik 2018). Dengan begitu, tidak heran bahwasanya sejarah dipandang sebagai mata pelajaran yang tidak menarik, sulit, dan semacamnya yang menunjukkan bahwa siswa tidak menyukai pelajaran tersebut.

Sebenarnya, pembelajaran sejarah tidak akan dianggap sebelah mata jika guru sejarah dapat mengemas pembelajaran sejarah secara menarik, banyak sekali macam-macam metode belajar yang

dapat digunakan untuk memancing siswa menjadi lebih aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran sejarah seperti salah satunya dengan penggunaan metode belajar berbasis game. *Game* dapat menawarkan pengalaman pembelajaran yang kuat dan *game* juga bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Penelitian yang menggunakan metode belajar berbasis *game* ini pernah dilakukan oleh Aisyah Cinta Putri Wibawa dkk, hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa *game* mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi pada proses pembelajaran. Disamping membangun motivasi, *game* juga mempunyai beberapa aspek yang lebih unggul dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Wibawa et al. 2021). Selain itu dalam penelitian Dimas Amarullah ditemukan hasil bahwa penggunaan Kahoot sebagai salah satu aplikasi web berbasis *game* yang diterapkan pada materi sejarah sangat efektif dan terlaksanakan dengan baik karena dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan.

Metode belajar sendiri sangat dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya bagi guru sebagai tenaga pendidik karena guru harus bisa mengatur keadaan kelas agar dapat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Untuk dapat memperoleh proses pembelajaran yang berkualitas maka seorang guru membutuhkan variasi dalam metode pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Disamping itu, dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya (Nasution 2017). Guru menjadi salah satu penentu dari keberhasilan pembelajaran di sekolah, karena itu guru mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah sehingga guru harus menyadari pentingnya suatu metode belajar untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Berhubung dengan hal tersebut maka penulis ingin mengetahui lebih dalam mengenai penggunaan metode belajar berbasis *game* yang dapat digunakan oleh guru sejarah demi terciptanya suatu kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan menarik.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis datanya bersifat induktif dan hasil penelitiannya lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono 2019). Kemudian tipe deskriptif dalam kualitatif merupakan sebuah teknik yang dilakukan untuk mengetahui atau menjelaskan suatu permasalahan sehingga dapat di analisa kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terklasifikasi menjadi dua sumber yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dengan informan yakni lima orang siswa yang memiliki pengalaman belajar sejarah berbasis *game* di tingkat SMA kelas X, XI, dan XII dari SMAIT Mentari Ilmu Karawang, SMAI Al-Azhar Summarecon Bekasi, SMAN 13 Tanggerang, SMAN 1 Teluk Jambe Timur, dan SMAIT Al-Irsyad Karawang. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui dokumen berupa buku, jurnal ilmiah atau penelitian-

penelitian yang relevan dengan tema penelitian. Kemudian data yang telah diperoleh ditelaah, dikompilasi dan dianalisis serta diuji keabsahannya dengan teknik triangulasi untuk memperoleh keabsahan data sehingga didapatkan kesimpulan yang valid atas permasalahan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### PEMBELAJARAN BERBASIS GAME

Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah aktivitas utama dalam suatu pendidikan. Pendidikan secara nasional di Indonesia dapat diartikan sebagai usaha dasar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa dan negaranya. Pembelajaran dapat berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan suatu perangkat pembelajaran agar dapat diterapkan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, serta dalam proses pembelajaran dapat diakhiri dengan evaluasi guna mengukur dan menilai tingkat pencapaian suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu yang kompleks dengan menyatukan sebuah komponen yang memiliki karakteristik tersendiri yang saling terikat dengan mencapai suatu tujuan atau kompetensi yang diharapkan (Hanafy 2014). Komponen pembelajaran yang dimaksud itu meliputi tujuan materi, metode, media atau sumber, evaluasi, siswa, guru, serta lingkungan.

Seorang guru tentu perlu memahami suatu metode pembelajaran yang berkaitan dengan sebuah model pembelajaran dan juga media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi dan meningkatkan kreativitas serta meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Tafonao 2018). Sedangkan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri agar ketika mengajar penyajian materi serta informasi yang dijelaskan dapat membuat siswa lebih paham terkait dengan materi yang sudah dijelaskan sehingga hasil dari proses belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan suatu motivasi belajar yang dapat berdampak pada keaktifkan siswa. Pembelajaran yang menarik tentunya bersifat interaktif dan mengutamakan kerjasama, adanya komunikasi dan juga dapat menimbulkan interaksi antar siswa. Interaksi tersebut dapat tercipta melalui *game* yang diterapkan guru dalam kegiatan belajar dikelas (Salsabila et al. 2020).

*Game* merupakan suatu konteks yang dapat menimbulkan interaksi antara pemain satu dengan yang lainnya dengan cara mengikuti sebuah aturan yang ada serta telah ditentukan guna mencapai sebuah tujuan. Dalam sebuah *game* perlu adanya kompetisi supaya pemain dapat terus bermain. Kompetisi yang dimaksud yaitu dapat berwujud menang dan kalah. Maka pemain harus mempunyai strategi atau cara untuk memecahkan masalah. Sehingga dari situ pemain dapat memenangkan *game* tersebut. Menurut Hayati (Hayati 2017) pembelajaran aktif merupakan suatu

proses pembelajaran dengan tujuan menguatkan siswa supaya belajar dan pembelajaran dapat menggunakan cara atau strategi secara aktif. Maka pembelajaran aktif yang dimaksudkan yaitu untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat meraih hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Dengan adanya *game* maka dalam pembelajaran bisa membangun interaksi antara guru dengan siswa dan juga pembelajaranpun menjadi lebih aktif.

Pembelajaran berbasis *game* merupakan pembelajaran yang dirancang guru untuk menyampaikan materi ketika mengajar dengan cara mempertandingkan siswa yang satu dengan siswa lainnya dengan tujuan agar mereka termotivasi dalam belajar dan kegiatan belajar dapat menjadi interaktif. Banyak sekali manfaat yang bisa didapatkan dari pembelajaran berbasis permainan atau *game* salah satunya dapat membentuk kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek pembelajaran yaitu seperti aspek psikomotorik, aspek afektif dan juga tentunya aspek kognitif. Aspek psikomotorik dalam *game* dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa seperti *game* dapat meningkatkan kepekaan panca indera yang dimiliki oleh siswa. Dalam aspek afektif dapat mengetahui karakteristik siswa. Melalui permainan, siswa dapat melatih komunikasi, kerjasama, sportifitas, dan juga melatih siswa untuk dapat bertanggung jawab. Kemudian pada aspek kognitif, *game* juga mempunyai peran yang sangat besar contohnya saat guru menerapkan metode ceramah lalu guru spontan menanyakan sebuah pertanyaan kepada siswa, maka siswa dituntut untuk mengingat materi yang telah disampaikan oleh gurunya, perasaan panik siswa dapat menyebabkan siswa mendapat kesulitan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Namun apabila *game* diterapkan, meski bersifat kompetitif akan tetapi siswa tetap diberi waktu untuk menjawab dan kegiatan pembelajaran terbawa menyenangkan dengan animasi menarik yang disuguhkan oleh suatu *game*. Pembelajaran berbasis *game* termasuk pembelajaran yang mawadahi semua teori pembelajaran. Pembelajaran berbasis *game* dapat digunakan baik dengan menggunakan teori behaviorisme, kognitivisme, maupun teori psikologi sosial. Karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam *game* tersebut. Sehingga penggunaan pembelajaran berbasis *game* di kelas dapat dipertanggungjawabkan secara teoritis.

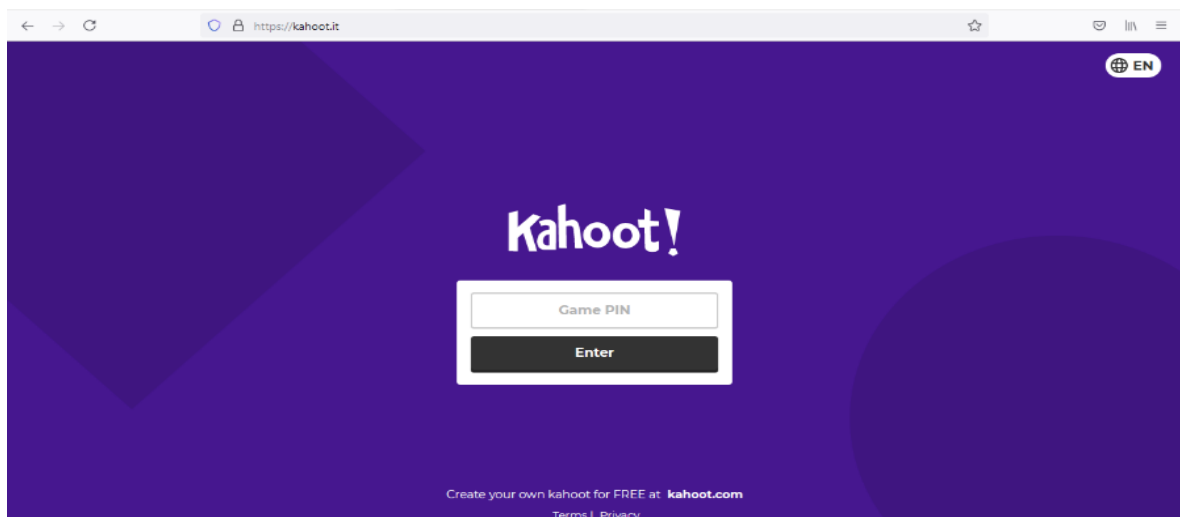
### **MACAM-MACAM GAME YANG DAPAT DITERAPKAN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SMA**

Pembelajaran berbasis *game* ialah kegiatan pembelajaran yang menggunakan *game* atau permainan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran atau mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. *Game* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran biasanya disebut dengan *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik yang dirancang untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan daya ingat siswa. *Game* edukasi menyediakan peluang baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan berbeda, termasuk hubungan antara guru, siswa dan juga objek pembelajaran (Masykhur and Risnani 2020).

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya dilihat dari banyaknya *game* edukasi berbasis teknologi yang dapat membantu proses belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena konsep *game* yang menyenangkan akan menarik perhatian siswa. Dengan banyaknya variasi *game* edukasi berbasis teknologi saat ini, penerapan *game* dalam kegiatan belajar tidak lagi diidentikkan hanya cocok untuk siswa di umur yang sedang gemar bermain atau dengan kata lain siswa TK, SD, dan SMP saja. Kini penerapan *game* dianggap cocok untuk semua jenjang pendidikan tidak terkecuali bagi siswa SMA, mengingat pendekatan-pendekatan pembelajaran yang menyenangkan memberikan dampak positif dan selalu diminati oleh siswa dalam sebuah pembelajaran. Berikut ini berbagai macam *game* menarik yang dapat di terapkan dalam pembelajaran tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah SMA, diantaranya ialah:

### 1. Kahoot

Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi *joint project* antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator (Putri and Muzakki 2019). Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan antara pengalaman evaluasi pembelajaran dengan *game* interaktif yang dilengkapi dengan sistem monitoring sehingga guru dapat dengan mudah memonitoring hasil belajar siswa. Untuk bergabung kedalam *game* kuis siswa hanya perlu menginput pin yang telah diberikan oleh guru kemudian menulis nama sebagai identitas. Seluruh fitur menarik yang ada di dalam platform ini dapat digunakan secara gratis oleh guru dan siswa dan dapat digunakan secara berkelompok ataupun individu.



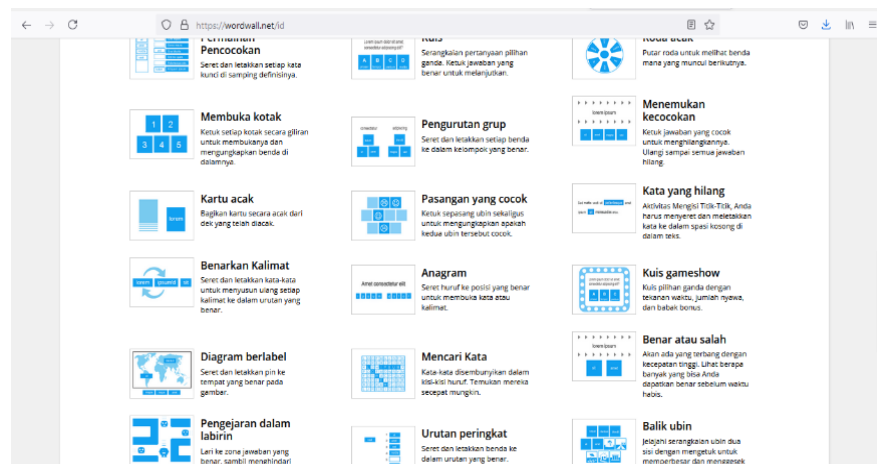
**Gambar 1. Tampilan Kahoot**



Gambar 2. Contoh Penggunaan Kahoot Pada Mata Pelajaran Sejarah

## 2. WordWall

Aplikasi wordwall dapat digunakan untuk membuat media belajar game yang menarik seperti kuis, menjodohkan, acak kata, mengelompokkan dan sebagainya. Aplikasi ini menyediakan 18 template diantaranya berbentuk kuis, teka-teki silang, labirin atau *maze chaze* dan lainnya yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis. Dari template *game* yang tersedia, guru hanya tinggal memasukan materi yang sedang dipelajari kemudian dalam beberapa menit materi belajar dapat dikemas secara menarik dengan template dan animasi yang mendukung. Sehingga penggunaan aplikasi *game* edukatif seperti wordwall dalam pembelajaran sejarah yang kerap dianggap monoton, dapat mendorong siswa untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal itu dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi dan Zulfa mengenai pengaruh game wordwall terhadap hasil belajar sejarah kelas X SMA 2 Lubuk Basung yang mana hasil penelitiannya menyatakan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah guru menggunakan aplikasi wordwall dalam proses evaluasi yang menambah semangat peserta didik dalam memahami konsep dan materi yang ada pada materi pembelajaran sejarah (Sari, Nazmi, and Zulfa 2021).

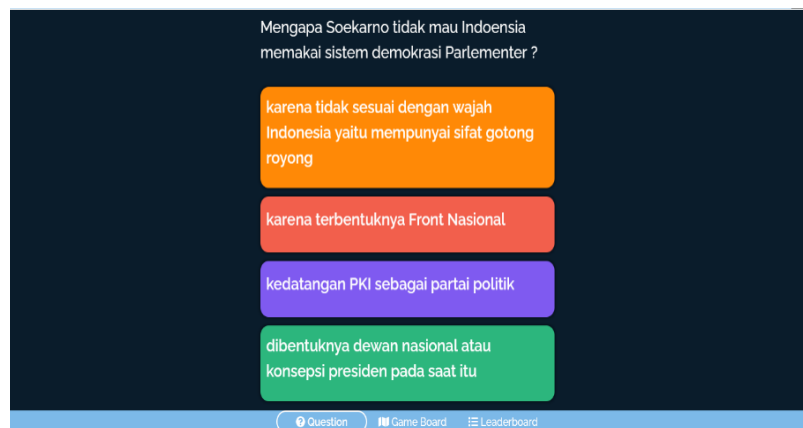


Gambar 3. Template Game WordWall

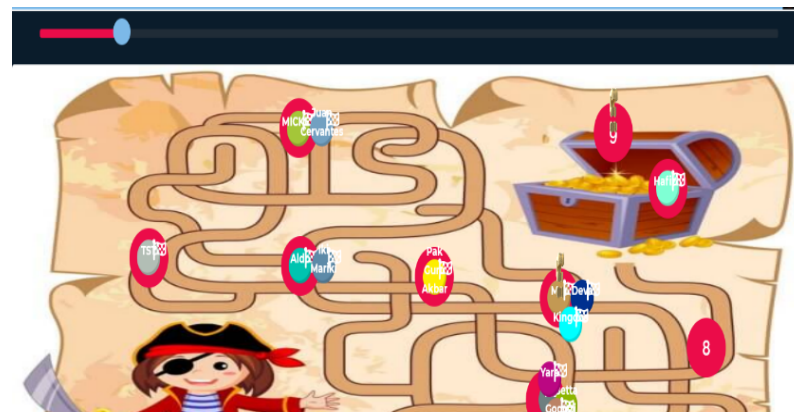
### 3. QuizWhizzer

QuizWhizzer merupakan perangkat lunak edtech yang memungkinkan guru untuk membuat papan permainan digital berbentuk kuis yang mana siswa dapat saling berlomba untuk menjawab pertanyaan. QuizWhizzer dapat diakses secara gratis dengan pilihan template yang menarik seperti berbentuk monopoli dan ular tangga yang penuh dengan warna. Dalam penerapannya, guru menampilkan papan monopoli atau ular tangga melalui layar proyektor agar dapat terlihat oleh seluruh siswa kemudian siswa dengan smartphone yang dimiliki hanya perlu memasukkan kode untuk bergabung dalam permainan dan menjawab berbagai soal yang disediakan oleh guru sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Di awal permainan seluruh siswa berada di garis start dan apabila siswa dapat menjawab soal kuis maka akan maju secara otomatis satu langkah di papan permainan namun apabila siswa salah dalam menjawab pertanyaan maka siswa akan mundur satu langkah. Kemudian di akhir kuis akan ditampilkan peringkat yang dicapai oleh seluruh siswa berdasarkan skor yang mereka peroleh. Sehingga dengan menerapkan QuizWhizzer ini siswa akan terpancing untuk aktif karena bersifat kompetitif namun dengan toleransi yang sehat serta dapat melatih setiap individu siswa untuk memiliki kemampuan berkompetisi dalam kehidupan (Andrew and Muladi 2021).

QuizWhizzer sebagai game yang bersifat kompetitif, cocok diterapkan sebagai alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran sejarah. Game edukasi bersifat kompetitif akan memungkinkan siswa untuk lebih memperhatikan guru ketika menjelaskan materi sejarah agar dapat bersaing dengan siswa lainnya dan juga dengan waktu ketika kuis namun dengan suasana yang menarik dan menyenangkan. Sehingga penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi belajar selama pembelajaran berlangsung.



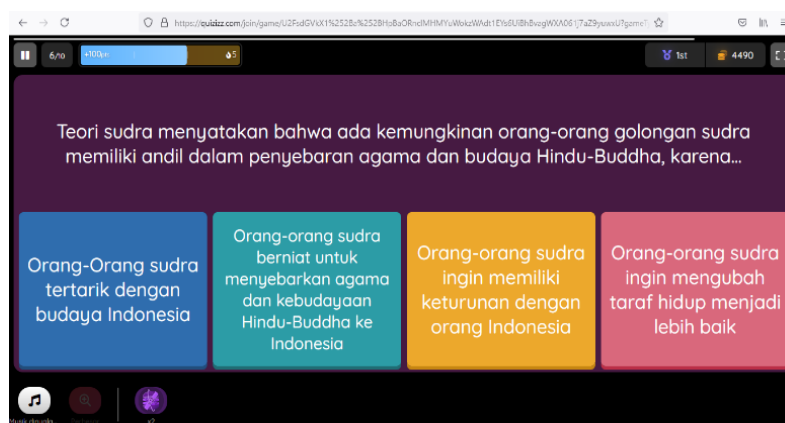
Gambar 4. Contoh Penggunaan QuizWhizzer Pada Mata Pelajaran Sejarah



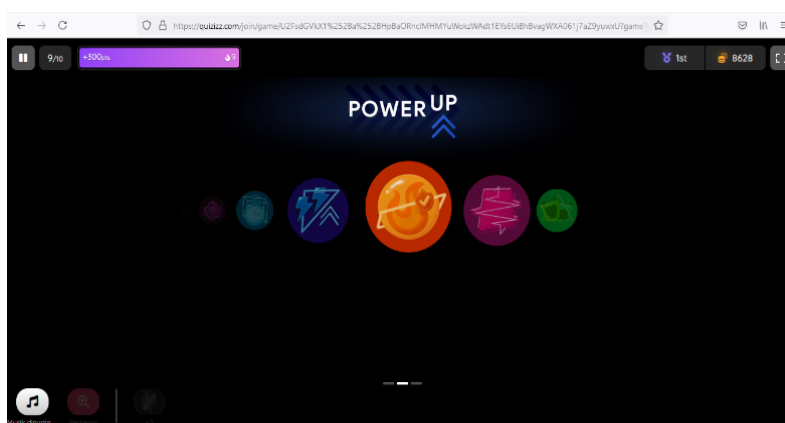
Gambar 5. Template Permainan Berbentuk Ular Tangga Dalam QuizWhizzer

#### 4. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi *game* edukatif yang tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran namun juga dapat digunakan untuk media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan penyertaan sound, animasi dan gambar yang mendukung. Siswa SMA yang sedang berkembang dalam mengolah emosi terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, aplikasi Quizizz bisa dimanfaatkan dalam upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru (Salsabila et al. 2020). Quiz yang disajikan dapat berbentuk *multiple choice*, *open-ended*, *poll*, *fill in the blank*, *slide*, dan *check box* kemudian hasil dari evaluasi belajar siswa dapat terekap dalam aplikasi ini untuk nantinya guru dapat melihat pencapaian kemampuan belajar setiap individu siswa.



Gambar 6. Contoh Penggunaan Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah



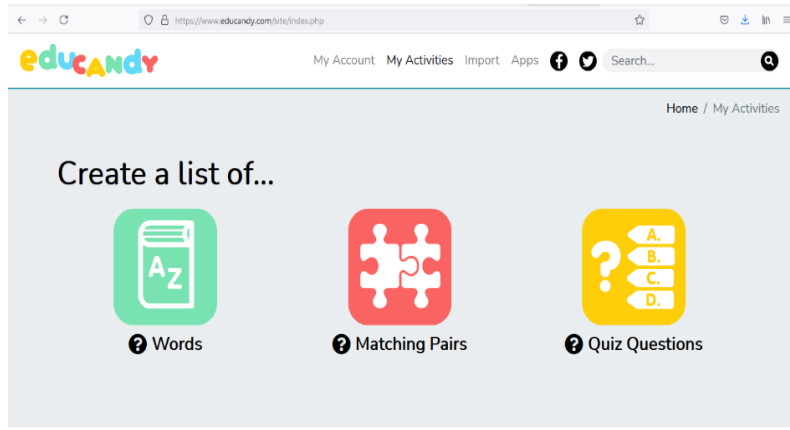
Gambar 7. Fitur Power Up Dalam Quizizz Untuk Siswa yang Selalu Tepat Menjawab Pertanyaan

## 5. Educandy

Educandy merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukasi yang menarik. Semua orang memiliki akses untuk membuat dan bermain menggunakan aplikasi ini secara gratis. Educandy menyediakan berbagai fitur untuk membuat kegiatan evaluasi atau ujian menjadi lebih menyenangkan namun tetap mengedukasi. Fitur permainan ini diantaranya ada *words*, *matching pairs*, dan *quiz question*. Kemudian dari ketiga fitur tersebut dapat dimainkan dengan beberapa bentuk jenis permainan lagi yang tersedia seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice* (Ulya 2021).

Pada mata pelajaran sejarah, educandy dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran sejarah yang lebih bervariasi dan menyenangkan dengan fitur menarik yang tersedia. Materi belajar sejarah yang telah di-input oleh guru kedalam template permainan dapat dibagikan dengan mudah kepada siswa melalui link tanpa harus membuat akun atau menginstal aplikasinya terlebih dahulu. Kemudian dalam

penerapannya, Educandy dapat dimainkan secara individu, duel dengan komputer atau dengan teman sebaya. Sehingga educandy dapat digunakan sebagai latihan mandiri bagi siswa atau juga sebagai game edukasi yang bersifat kompetitif untuk mengukur kemampuan siswa.



Gambar 8. Fitur Permainan Dalam Educandy



Gambar 9. Contoh Penggunaan Educandy Berbentuk Match-up Pada Mata Pelajaran Sejarah

Selain yang telah disebutkan, Tentu masih banyak game edukasi lainnya yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang cocok dalam kegiatan pembelajaran sejarah SMA yang dilakukan sebagai upaya mendapatkan suasana belajar yang baru dan menyenangkan. Semua aplikasi yang telah disebutkan membutuhkan teknologi seperti laptop atau smartphone yang terkoneksi jaringan internet untuk menunjang pembelajaran. Game edukasi berbasis teknologi sangat cocok diterapkan pada siswa jenjang SMA karena mayoritas sekolah memperbolehkan siswa membawa *smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran dan disamping itu siswa SMA adalah kalangan remaja yang saat ini di era industri 4.0 sangat tertarik dengan teknologi digital sehingga mereka memiliki kemampuan yang cukup dalam mengoperasikan teknologi lebih khusus game edukasi berbasis teknologi.

## PERSEPSI SISWA TERHADAP PENERAPAN METODE BELAJAR BERBASIS GAME PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SMA

Umumnya tak jarang kita jumpai bahwa pembelajaran sejarah memiliki masalah yang universal yakni pembelajaran yang terkesan monoton dan satu arah yang tidak mampu memancing motivasi belajar siswa. Seorang guru memiliki tanggung jawab dalam mengemas pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ialah dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan melalui penerapan metode pembelajaran berbasis *game* di kelas. Hal itu terbukti menjadi upaya yang cukup berpengaruh, sebagaimana yang diungkapkan oleh FNF, Siswa kelas XII SMAIT Mentari Ilmu Karawang. Ia mengungkapkan bahwa suasana pembelajaran sejarah di kelas tergantung bagaimana metode yang diterapkan oleh guru. Penerapan metode ceramah saja terbukti membosankan bagi siswa. Lebih lanjut ia mengungkapkan bahwa dengan penerapan metode ceramah saja, dirinya merasa ngantuk ketika belajar. Akan tetapi ketika guru melibatkan *game* seperti Quizizz, ia merasa kegiatan belajar menjadi lebih seru dan lebih menantang bagi dirinya untuk aktif berfikir.

Hal yang dirasakan oleh FNF juga dirasakan oleh siswa lainnya. AN, Siswa kelas X SMAI Al-Azhar Summarecon Bekasi. Ia mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah yang selama ini ia rasakan tenang, serius, dan sedikit monoton. Namun ketika guru menggunakan Quizizz atau Kahoot untuk belajar, suasana belajar di kelas menjadi lebih santai dan seru.

ADM, Siswa kelas X SMAN 13 Tangerang mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran sejarah yang dirasakan olehnya asik dan seru karena gurunya menerapkan metode belajar yang cukup bervariasi seperti ceramah, diskusi dan juga *game* yang turut menciptakan rasa menyenangkan dalam belajar.

FF, Siswa kelas XI SMAN 1 Teluk Jambe Timur mengungkapkan bahwa suasana belajar sejarah yang ia rasakan seru dan menjadi lebih menarik ketika gurunya menerapkan metode belajar berbasis *game* seperti dengan menggunakan Quizizz dan QuizWhizzer yang membantunya untuk lebih memahami materi belajar.

PR, Siswa kelas X SMAIT Al-Irsyad Karawang mengungkapkan bahwa metode diskusi yang diterapkan oleh gurunya dalam kegiatan belajar sejarah menjadikan suasana belajar menjadi seru dengan saling bertukar pikiran. Disamping itu, guru sejarahnya juga kerap menggunakan berbagai *game* dalam belajar seperti Kahoot, Quizizz, dan tebak gambar yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih seru dan lebih menantang serta mengasah pikiran untuk lebih cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan mengenai materi belajar.

Melalui persepsi yang telah dikemukakan oleh beberapa Siswa SMA dari berbagai sekolah, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis *game* dianggap menarik bagi siswa sebab nyatanya pembelajaran sejarah yang aktif dan menyenangkan dapat diciptakan melalui

game. Pembelajaran aktif sebagaimana yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison memiliki beberapa karakteristik diantaranya yakni (Aziz 2018),

- 1) pembelajaran yang tidak ditekankan pada penyampaian informasi melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau materi yang sedang dibahas.
- 2) Siswa tidak mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 3) Siswa lebih banyak dituntut berpikir kritis menganalisa dan melakukan evaluasi.
- 4) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Karakteristik pembelajaran aktif tersebut terpenuhi dalam kegiatan belajar berbasis *game* yang didukung dengan Animasi berwarna, audio, teks dan gambar dalam game edukasi sehingga menciptakan kesan menyenangkan yang mampu memancing partisipasi aktif siswa dalam belajar dan memudahkan siswa untuk memahami lebih dalam materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis *game* menjadi salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghindari kegiatan pembelajaran yang monoton serta membosankan bagi siswa khususnya dalam pembelajaran Sejarah.

## SIMPULAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan pemanfaatan teknologi yang semakin gencar diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan, ternyata teknologi juga dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan yakni diantaranya dengan hadirnya sebuah *game* edukasi berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis *game* merupakan sebuah pembelajaran yang menggunakan *game* dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. Banyak guru yang sudah menerapkan *game* edukasi dalam pembelajaran, tidak terkecuali pada pembelajaran sejarah. Hal itu mendapatkan respon positif dari siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Sebagaimana yang dikatakan oleh beberapa murid SMA ketika guru menerapkan *game* dalam pembelajaran sejarah ternyata kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Adapun *game* yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran diantaranya ialah Kahoot, Quizizz, WorldWall, QuizWhizzer, dan Educandy. *Game* tersebut bisa digunakan dengan mudah tanpa memakan waktu yang lama. Selain *game* yang telah disebutkan, guru juga dapat menggunakan *game* lainnya seperti *game* konvensional. Pembelajaran berbasis *game* ini terbukti menjadi solusi yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghindari pembelajaran yang bersifat monoton atau membosankan. Sehingga penerapan metode pembelajaran berbasis *game* terutama dalam pembelajaran sejarah dapat mengubah pandangan masyarakat luas terhadap pembelajaran sejarah yang dahulu dianggap sangat tidak seru menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

### Buku dan Jurnal

- Andrew, and Edy Muladi. 2021. "Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif." *Jurnal Narada* 8(1).
- Aziz, M Shohibul. 2018. "Aspek Perkembangan Manajemen Pembelajaran: Active Learning." *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Vol.1(No.2): hlm.151-160.
- Burhanudin, Muhammad, and Ibnu Sodiq. 2018. "Kendala Guru Sejarah Dalam Kurikulum 2013 Menggunakan Pendekatan Saintifik Di SMK Negeri 7 Semarang." *Indonesian Journal of History Education* 6(1): 84–96.
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan* 17(1): 66–79. [http://103.55.216.55/index.php/lentera\\_pondidikan/article/viewFile/516/491](http://103.55.216.55/index.php/lentera_pondidikan/article/viewFile/516/491).
- Hasan, S Hamid. 2012. "Problematika Pendidikan Sejarah." *Universitas Pendidikan Indonesia*: 1–181. [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR.\\_PEND.\\_SEJARAH/194403101967101-SAID\\_HAMID\\_HASAN/Makalah/Beberapa\\_Problematik\\_Dalam\\_Pendidikan\\_Sejarah.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/194403101967101-SAID_HAMID_HASAN/Makalah/Beberapa_Problematik_Dalam_Pendidikan_Sejarah.pdf).
- Hayati, Sri. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning." *Magelang: Graha Cendekia*: 120.
- Masykhur, Majid Ali, and Listika Yusi Risnani. 2020. "Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia." *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 11(2): 90.
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11(1): 9–16.
- Putri, Aprilia Riyana, and Muhammad Alie Muzakki. 2019. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*: 1–7.
- Rulianto, Rulianto. 2019. "Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter." *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial* 4(2): 127–34.
- Salsabila, Unik Hanifah et al. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|* 4(2): 163–73.
- Santosa, Yusuf Budi Prasetya. 2017. "Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok." *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah* 3(1): 30.
- Sari, Rozi Novita, Ranti Nazmi, and Zulfa. 2021. "PENGARUH GAME WORD WALL TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KELAS X MIPA SMA 2 LUBUK BASUNG." *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah* 6(2): 76–83.
- Sayono, Joko. 2013. "Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis." *Jurnal Sejarah Dan Budaya* 7(1): 9–17. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe%oAPENGARUH>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.
- Ulya, Maziyatul. 2021. "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan* 10(1): 55–63.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki

Hikmawan. 2021. "Game-Based Learning ( Gbl ) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New." *Integrated* 3(1): 17–22.

#### Narasumber

FNF (18 Tahun), wawancara pada 06 Juli 2021.

AN (16 Tahun), wawancara pada 06 Juli 2021.

ADM (16 Tahun), wawancara pada 06 Juli 2021.

FF (16 Tahun), wawancara pada 06 Juli 2021.

PR (16 Tahun), wawancara pada 07 Juli 2021.



# JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

## TANTANGAN PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL BERBASIS KEHIDUPAN DI MASA PANDEMI COVID 19

Ulfatun Nafi'ah\*, Luffiah Ayundasari, Blasius Suprpta, Joko Sayono, Zainul Hasan

[ulfatun.nafiah.fis@um.ac.id](mailto:ulfatun.nafiah.fis@um.ac.id)

Universitas Negeri Malang, Indonesia

**Abstract:** *The Covid-19 pandemic hit Indonesia since mid-March 2020 and caused changes to various fields. One of the areas affected is education. Learning activities that were originally done face-to-face or directly, are now turning into distance learning or online learning. In the study of history, especially local history, online learning experienced quite complex challenges. This research aims to analyze the problems or challenges experienced by history teachers in East Java in developing life-based history learning designs. This research uses qualitative descriptive methods. The subject of this study is a high school history teacher in East Java. Data collection techniques are carried out using observations, interviews and documentary studies. Data analysis is done by collecting data reduction data, presenting data and verifying the resulting data. As a result, there are obstacles faced by teachers and make learning designs such as doing learning planning, determining, material, choosing media, teaching materials to learning resources. The solution to the challenges faced is to make adjustments to existing conditions by making local history learning designs based online. The initial stage is to analyze basic competencies on the syllabus. The second stage is to determine the indicator of competency achievement (ICA). After the teacher has a ICA, it can determine the material, media, learning resources to learning strategies to create local history learning based on life.*

**Keywords:** *history learning, online learning, local history*



ARTICLE INFO:  
Research Article

*Article history:*

Received 25 August 2021

Revised 13 December 2021

Accepted 13 December 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December  
2021

This work is licensed under  
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan topik yang cukup penting untuk dibahas. Setiap daerah memiliki keunikannya masing-masing untuk diangkat sebagai topik pembahasan sejarah lokal. Adapun salah satu pengertian sejarah lokal ialah sejarah dari suatu daerah (tempat), suatu kekhasan daerah atau "locality", yang dibatasi oleh "perjanjian" yang diajukan penulis sejarah (Abdullah, 1985:15). Adanya pembahasan mengenai sejarah yang terjadi di daerah tertentu akan berdampak pada semakin dikenalnya suatu daerah baik di daerahnya sendiri ataupun orang diluarnya. Sejarah akademik memang berkaitan dengan pengetahuan dan wawasan kesejarahan, tetapi di luar itu semua dengan adanya kajian khusus terhadap sejarah lokal maka potensi lain bisa terangkat seperti adanya pengenalan wisata.

Pembelajaran sejarah pada umumnya cenderung berorientasi pada penguasaan pengetahuan sebagaimana tuntutan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (Sayono, 2013:11). Hal ini terjadi karena silabus yang menjadi acuan utama dalam pelaksanaan pembelajaran sudah ditetapkan oleh pemerintah melalui kurikulum yang berlaku. Kondisi ini bukanlah menjadi masalah besar jika dilanjutkan dengan menentukan indikator pencapaian kompetensi. Setelah menentukan indikator, maka guru dapat memilih bagaimana pembelajaran hendak dilaksanakan termasuk pembelajaran sejarah lokal secara daring. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, guru memiliki peluang dalam sebuah tantangan pembelajaran. Guru harus tetap memperhatikan kurikulum yang berlaku, namun tetap memperhatikan kondisi yang ada di lingkungan sekitar siswa. Secara eksplisit sejarah lokal memang tidak tertulis dalam Kompetensi Dasar, namun pembahasan mengenai sejarah lokal selalu muncul karena sejarah nasional memiliki hubungan dengan sejarah lokal. Ada salah satu contoh Kompetensi Dasar pada matapelajaran Sejarah Indonesia, Kelas XII semester Ganjil yang berbunyi "Mengevaluasi peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh nasional dan daerah dalam mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945–1965." Contoh lain mengenai pembahasan sejarah lokal yang dapat dibahas dalam pembelajaran Sejarah terletak pada materi kelas X Sejarah Peminatan yang berbunyi, "Memahami langkah-langkah penelitian sejarah (heuristik, kritik/verifikasi, interpretasi/eksplanasi, dan penulisan sejarah)." Kompetensi dasar ini memberikan kesempatan pada guru untuk menyampaikan sejarah lokal ataupun mengajak siswa menuliskan sejarah lokal di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa Sejarah lokal memang tidak tertulis secara resmi, namun bukan berarti tidak dapat diajarkan di sekolah.

Pembahasan sejarah lokal menjadi alternatif atas realita sejarah nasional yang cenderung membahas peristiwa besar saja tanpa adanya kajian ataupun pembahasan lebih lanjut terhadap peristiwa yang terjadi pada tingkat bawah. Sejarah lokal memiliki pembahasan yang mencakup peristiwa tentang masyarakat kecil, tempat, institusi, komunitas dan biasanya objek sejarah lokal sangat dekat dengan kehidupan masyarakat di dalam satu arena atau wilayah tertentu (Brooks, 2008: 1). Pembahasan ini tidak terlepas dari fenomena yang seringkali terjadi bahwa siswa pada umumnya cenderung lebih paham bahkan fasih untuk menarasikan peristiwa sejarah nasional ataupun tokoh nasional dibandingkan dengan peristiwa maupun tokoh lokal (Hariyono, 2017: 165).

Berdasarkan penjelasan tersebut sebenarnya sejarah lokal memiliki potensi yang besar baik dalam segi topik pembahasan yang cukup luas, namun memiliki kendala yang cukup unik, yakni sumber sejarah yang relatif kompleks. Permasalahan selain keterbatasan sumber sejarah lokal adalah akses atau kemampuan dalam membaca dan memahami makna dalam sumber-sumber yang cenderung minim (Warto, 2017: 124). Pada topik tertentu seperti pembahasan sejarah Indonesia pada masa kuno sumber tertulisnya seringkali berupa babad, hikayat, kronik, tradisi lisan maupun artefak. Jumlah dari sumber sejarah yang temporalnya cukup lama biasanya terbatas yang diakibatkan oleh banyak hal, seperti rusak karena dimakan usia ataupun hilang karena masalah/konflik yang terjadi di masa lampau. Beberapa naskah kuno yang masih tersimpan juga ada di tempat yang jauh baik di Jakarta (Indonesia) bahkan di luar negeri sehingga sejarawan lokal kadang sulit untuk mendapatkan akses sumber tersebut. Ada tantangan lain yang perlu dilewati sejarawan untuk membahas sejarah lokal yakni unsur-unsur atau makna tersirat dalam sebuah peristiwa yang terkadang bersifat mistis.

Penelitian dan penulisan sejarah lokal dalam konteks pembelajaran sejarah memiliki aspek yang khas (Hariyono, 2017: 165). Kekhasan tulisan sejarah lokal inilah yang perlu digali secara lebih mendalam agar tercipta pembelajaran sejarah lokal secara daring yang berbasis kehidupan. Sulitnya pembahasan sejarah lokal pada pembahasan tertentu bukanlah menjadi hambatan pemerintah untuk mengamankan pembahasan sejarah lokal dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 merupakan salah satu kurikulum yang memberikan ruang pada pembelajaran sejarah lokal karena terdapat matapelajaran Sejarah Indonesia yang diajarkan dalam kelompok peminatan IPA, IPS dan Bahasa serta Sejarah pada kelompok peminatan IPS. Pembahasan Sejarah lokal yang dimaksud adalah pengembangan dari Kompetensi Dasar yang ada dan disesuaikan dengan kondisi siswa serta lingkungan belajarnya.

Pada pelaksanaan pembelajaran sejarah, seorang guru harus mampu membuat siswa merasa dengan objek pembelajaran, contohnya adalah peristiwa yang sedang dipelajarinya (Hardi, 2017: 156). Kenyataan inilah yang harus menjadi pertimbangan bagi guru agar tidak hanya menyajikan pembelajaran berdasarkan materi yang sudah disiapkan pemerintah. Materi yang sudah disiapkan pemerintah dalam Buku Teks Pegangan (BTP) siswa merupakan materi yang bersifat nasional. Materi sejarah nasional memang sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan rasa nasionalisme bagi siswa. Di sisi lain guru juga harus mampu menghadirkan materi sejarah yang dekat dengan lingkungan siswa. Dengan menyisipkan materi seputar peristiwa lokal, dapat memberikan gambaran kepada siswa bahwa kejadian-kejadian sejarah juga terjadi di lingkungan sekitar mereka (Mahardika, 2021: 14).

Kajian mengenai pembelajaran daring pernah dibuat oleh Absor (2020) dengan judul *"Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19."* Tulisan tersebut diterbitkan dalam sebuah jurnal dan mengkaji pembelajaran secara umum menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil atau kesimpulan dari tulisan ini ialah guru harus menggunakan peluang media seperti Whatsapp, Facebook, Instagram, Google Classroom, Zoom, Google Meet, Youtube, Discord, dan tur virtual cagar budaya dalam melakukan pembelajaran daring.

Sebuah penelitian dilakukan oleh Brigida Intan Printina dan Theresia Sumini (2020) mengenai pembelajaran sejarah di masa pandemic dengan judul, “*History Lessons During the Covid-19 Pandemic in DIY (Case Study Based on Desca Approach with the Principle of Independent Learning)*.” Penelitian yang menggunakan analisis dokumen dan angket ini menghasilkan kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi dapat dilakukan dengan prinsip merdeka belajar. Guru dan siswa harus berani dan mau memanfaatkan teknologi yang ada untuk melaksanakan pembelajaran dan mencoba hal yang baru meskipun banyak ketakutan dalam penyampaian materi yang tidak optimal.

Pembelajaran daring ataupun sering dikenal dengan pembelajaran jarak jauh adalah cara penyampaian bahan ajar dan interaksinya dilakukan dengan perantara teknologi internet (Sumantri dkk, 2020: 6). Pelaksanaan pembelajaran secara langsung masih sering mengalami masalah, sehingga kemungkinan besar permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran daring akan semakin banyak, sehingga guru harus melakukan adaptasi baik secara materi maupun cara penayampiannya. Kendala yang sering ditemui guru adalah penyusunan rencana pembelajaran, penentuan materi sejarah local, bahan ajar dan pemilihan media yang tepat untuk pembelajaran sejarah lokal secara daring. Tujuan penulisan artikel ini adalah membahas tantangan yang dihadapi oleh guru sejarah di Jawa Timur dalam melaksanakan pembelajaran sejarah lokal secara daring. Selain membahas tantangan yang dihadapi, artikel ini juga membahas saran-saran alternatif pembelajaran sejarah lokal secara daring.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hal ini dilakukan agar dapat mendeskripsikan dan menggambarkan adanya fenomena yang terjadi baik yang alami maupun adanya rekayasa manusia. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya (Sukmadinata, 2012). Adapun subjek penelitian ini adalah guru sejarah SMA di Jawa Timur. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumenter. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pengembangan desain pembelajaran sejarah lokal di SMA dan penerapannya di Sekolah. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara pada guru matapelajaran sejarah yang mengajar di SMA wilayah Jawa Timur, serta dokumentasi pelaksanaan pembelajaran yang dikumpulkan ketika melaksanakan wawancara. Sedangkan analisis data dilakukan dengan pengumpulan data reduksi data, penyajian data dan melakukan verifikasi dari data yang dihasilkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Daring**

Pada tahun 2020 tepatnya mulai pertengahan bulan Maret 2020 Indonesia mengalami permasalahan di bidang kesehatan, yakni masuknya wabah Covid-19. Wabah ini memang menyerang

atau mengancam kesehatan masyarakat Indonesia secara fisik, namun dampak ancaman kesehatan masyarakat ini sangatlah besar. Dampak di bidang politik dan ekonomi mulai dirasakan oleh pemerintah maupun masyarakat pada umumnya. Pemilu pada tingkat daerah yang harusnya dilakukan menjadi terkendala dan sulit dilaksanakan. Secara ekonomi, masyarakat kesulitan mendapatkan ataupun memenuhi kebutuhannya karena terjadi fenomena *panic buying* atau penumpukan pembelian oleh oknum tertentu. Dampak yang tidak bisa dihindari adalah dampak pada bidang pendidikan. Mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi mengalami dampak serta perubahan yang sangat signifikan.

Proses pembelajaran sejarah sejak bulan Maret 2020 mengalami perubahan yang sangat signifikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara langsung kemudian berubah menjadi tidak langsung atau jarak jauh yang menggunakan internet sebagai penghubung. Penggunaan kelas konvensional berubah menjadi kelas secara virtual menggunakan aplikasi tertentu yang mampu memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran. Kondisi ini kemudian dikenal dengan pembelajaran daring. Pembelajaran jarak jauh adalah ketika proses pembelajaran tidak terjadi kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar (Marharjono, 2020: 58).

Pandemi COVID-19 telah mengubah praktik pembelajaran yang biasanya hanya dilakukan antara guru dan siswa menjadi lebih luas lagi yakni membutuhkan keterlibatan orang tua khususnya pendidikan dasar mengingat siswa masih belum mampu sepenuhnya mandiri. Pada pendidikan menengah atas (SMA), siswa dituntut untuk mengikuti pembelajaran dengan mandiri. Pembelajaran tidak bisa dilakukan sepenuhnya dengan maksimal seperti sebelumnya karena keterbatasan media perantara seperti perangkat laptop ataupun *smartphone* sehingga siswa harus memiliki kemandirian untuk mencari materi ataupun pembahasan lain diluar pembelajaran yang dilakukan bersama guru. Pembelajaran sejarah lokal di era pandemi Covid-19 ini nantinya akan menjadi memori tersendiri bagi siswa karena suatu saat nanti bisa jadi kondisi yang demikian terulang kembali seperti wabah-wabah yang terjadi sebelumnya seperti wabah cacar di Amerika pada abad ke-XV, flu babi tahun 2009 dan pandemi kolera di India (Amboro, 2020: 92)

Masalah cukup penting yang dihadapi oleh guru sejarah ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran sejarah lokal adalah pemilihan materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa untuk mencapai kompetensi (Mayori, 2020: 410). Pembelajaran sejarah memang sebaiknya berangkat dari masalah dan fenomena lokal. Hal ini penting untuk dilakukan agar siswa merasa memiliki materi yang dibahas dan memiliki akses yang mudah ketika hendak menggali lebih jauh. Kondisi ini mungkin berbeda ketika dibandingkan dengan mempelajari sejarah di daerah lainnya ataupun sejarah nasional pada umumnya. Bukan berarti sejarah lokal di tempat lain ataupun sejarah nasional tidak perlu dipelajari, namun sejarah lokal menjadi suatu dasar bagi siswa untuk mempelajari sejarah tentang daerah lainnya.

Pada pelaksanaan pembelajaran sejarah lokal, guru tidak hanya memiliki tugas untuk mengirimkan atau mentransfer pengetahuan yang berisikan kisah fakta-fakta sejarah masa lampau.

Guru memiliki tugas sebagai fasilitator agar siswa mampu mengkaji peristiwa secara utuh dan merekonstruksi peristiwa yang terjadi dalam rangka memperdalam materi dan penguasaan terhadap materi yang sedang dibahas. Kondisi ini dapat dicapai ketika guru mampu menciptakan suasana pembelajaran sejarah lokal yang bervariasi, inovatif dan kreatif. Jika kondisi pembelajaran seperti ini dapat dihadirkan oleh guru, maka siswa tidak hanya akan mendapatkan informasi fakta-fakta sejarah yang mungkin sifatnya kaku, tetapi siswa juga akan mendapatkan nilai-nilai positif dari materi yang sedang dibahas.

Secara teknis penekanan utama kontekstualisasi dalam pembelajaran sejarah adalah keterkaitan, relevansi, antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, antara peristiwa sejarah di masa lampau dengan konteks sosial saat ini serta memahami sesuatu berdasarkan konteksnya (Amboro, 2020: 95). Pembelajaran sejarah lokal yang bervariasi disini ialah pembelajaran yang tidak hanya berpaku pada materi sejarah lokal yang sifatnya politis. Pembahasan sejarah lokal yang terlalu banyak mengandung unsur politis hanya akan mendekati pada pembahasan nasional yang sudah didominasi oleh unsur politis. Kemungkinan siswa jenuh akan semakin tinggi, sehingga dapat disiasi dengan membahas topik-topik yang bervariasi seperti kehidupan ekonomi masyarakat sekitar tempat tinggal siswa ataupun sekolah. Topik wisata juga menjadi salah satu bahasan yang cukup menarik untuk dibahas. Guru harus inovatif dan kreatif, makna dari dua kata ini mengarah pada bagaimana guru mampu memberikan pelayanan ataupun penyampaian pembelajaran yang menarik. Materi ataupun pembedaan yang menarik tanpa ditunjang dengan inovasi dan kreasi penyampaian yang sesuai dengan keadaan juga akan menjadi kabur atau bias sehingga tidak tersampaikan dengan maksimal.

Pada pembelajaran sejarah lokal secara daring, guru memerlukan adaptasi yang luar biasa dalam menangkap peluang teknologi yang dapat digunakan. Guru sejarah harus bisa menggunakan teknologi yang dekat siswa agar siswa juga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal yang tidak boleh dilupakan oleh guru dalam melakukan inovasi dan kreasi dalam pembelajaran sejarah lokal secara daring adalah konsep dasar sejarah.

Sejarah merupakan rekonstruksi masa lalu dan yang direkonstruksi sejarah adalah apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami manusia Menurut pandangan (Kuntowijoyo, 1994: 18). Sejarah mengandung arti yang mengacu pada perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita; cerita tentang perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa realitas tersebut; ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa yang merupakan realitas tersebut (Ali, 2005: 7-8). Pendapat lain menjelaskan bahwa sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial, yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan, yang memberi pengertian dan kephahaman tentang apa yang telah berlalu itu Hal (Gazalba, 1966: 11).

Permasalahan yang saat ini dihadapi guru sejarah adalah kondisi pembelajaran yang tidak bisa dilaksanakan secara langsung. Pembelajaran dilakukan secara online/daring karena pandemi Covid-19. Adapun landasan pelaksanaan pembelajaran secara daring ialah:

- a. Keppres No. 11 Tahun 2020, tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Covid-19;
- b. Keppres No. 12 Tahun 2020, tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus (Covid-19) Sebagai Bencana Nasional;
- c. Surat Keputusan Kepala BNPB Nomor 9.A. Tahun 2020, tentang Penetapan Status Keadaan Tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit akibat Virus Corona di Indonesia;
- d. SE Mendikbud No. 3 Tahun 2020, tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan;
- e. Surat Mendikbud No. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19 pada Perguruan Tinggi;
- f. SE Mendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona;
- g. Surat Edaran Menteri PANRB No. 19 Tahun 2020, tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah.

### Tantangan Guru Sejarah di Jawa Timur dalam mengembangkan Desain Pembelajaran Daring

Pada kegiatan pelatihan pengembangan desain pembelajaran sejarah daring berbasis kehidupan untuk meningkatkan kapabilitas guru sejarah di Jawa Timur pada 14 Agustus 2021 diikuti oleh 28 guru sejarah. Komposisi peserta pelatihan mencakup lulusan strata 1 hingga strata 3. Hal ini menunjukkan bahwa secara latar belakang pendidikan, guru sejarah di Jawa Timur memiliki kemampuan yang beragam. Berdasarkan observasi dan wawancara diperoleh beberapa informasi yang menonjol dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Saran Kegiatan atas Tantangan Pembelajaran Sejarah Lokal Secara Daring**

No.	Saran/Tantangan
1	Perlu dilakukan pelatihan lebih lanjut mengenai desain pembelajaran sejarah lokal secara daring.
2	Memerlukan pelatihan pembuatan Media Pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sejarah lokal secara daring.
3	Memerlukan pelatihan mengenai integrasi RPP, media, bahan ajar dan materi pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran sejarah lokal secara daring.

Sumber: diolah dari kegiatan observasi dan wawancara pada tanggal 14 Agustus 2021

Tantangan yang dihadapi oleh guru sejarah di Jawa Timur ini tidak terlepas dari permasalahan kurikulum yang berlaku. Kurikulum memiliki peran penting bagi pendidikan siswa, antara lain peranan konservatif, peranan kritis atau evaluatif, dan peranan kreatif. Peranan konservatif kurikulum adalah mentransmisikan dan menafsirkan warisan sosial pada generasi muda yang

kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Peranan yang bersifat kritis merujuk pada kurikulum yang dapat menjadi kontrol sosial dan memberi penekanan pada unsur berpikir kritis agar siswa mampu mencerna materi yang dibahas dengan caranya sendiri. Peranan kreatif menuntut kurikulum menciptakan hal yang baru sesuai dengan kebutuhan masyarakat (Hamalik, 2013: 11-13).

Perencanaan pembelajaran menjadi masalah yang sangat penting karena tanpa perencanaan yang baik pembelajaran akan menjadi bias sehingga hal ini menjadi salah satu tantangan guru sejarah dalam melakukan pembelajaran sejarah lokal secara daring. Perencanaan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, menggunakan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Majid, 2009: 17). Perencanaan pembelajaran bertujuan untuk melakukan perbaikan pembelajaran sehingga perencanaan pembelajaran ini dapat bermanfaat untuk memandu guru melaksanakan tugas sebagai pendidikan dalam melayani kebutuhan belajar siswanya (Uno, 2008: 23). Hal ini tentu sangat diperlukans ebagai refleksi guru dalam mengevaluasi jalannya pembelajaran yang dilaksanakan.

Tantangan perencanaan pembelajaran yang dialami oleh guru sejarah jika dapat dilalui dengan baik akan memberikan banyak manfaat. Manfaat pertama adalah menjadi petunjuk jalannya pembelajaran. Manfaat kedua adalah dasar dalam menentukan kegiatan pembelajaran. Rencana pembelajaran juga menjadi pedoman kerja baik bagi guru maupun siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik, dimana dalam interaksitersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang berasal dari dala individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan (Mulyasa, 2005: 110). Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Sagala, 2006: 61).

Berdasarkankajian teoritis dan tantangan yang dialami oleh guru sejarah secara langsung di lapangan dalam melaksanakan pembelajaran sejarah maka kegiatan ini memiliki manfaat yang sangat luar biasa dan perlu untuk dilanjutkan. Tindak lanjut kegiatan pelatihan inipun juga didasarkan pada kondisi guru yang memerlukan bimbingan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang optimal.

### **Solusi Penyelesaian Permasalahan Guru Sejarah di Jawa Timur dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran Sejarah di Era Pandemi**

Perencanaan pembelajaran sejarah lokal dapat dilakukan dengan beberapa tahap, yakni penegnanan konsep, penyajian materi, dan menginstruksikan siswa untuk menggali sumber melalui internet (Mahardika, 2020: 18). Pengenalan konsep sejarah lokal sangatlah diperlukan agar siswa mampu memahami pembelajaran secara penuh. Siswa kadang melakukan kegiatan tanpa memahami konsep secara utuh sehingga seringkali saat dilakukan penilaian merasa kebingungan.

Guru juga perlu menyajikan materi sejarah lokal yang sesuai dengan materi dan kondisi lingkungan siswa. Guru memang memiliki kebebasan dalam memilih materi yang hendak disampaikan, namun alangkah baiknya jika dilakukan penyesuaian kebutuhan secara optimal. Tahap terakhir untuk optimalisasi pembelajaran sejarah lokal adalah meminta siswa melakukan praktik secara langsung seperti membuat tulisan sederhana mengenai sejarah lokal di lingkungannya.

Hal lain yang perlu dilakukan guru sebagai solusi tantangan pembelajaran sejarah lokal secara daring adalah memilih media. Hal ini sangat penting dilakukan karena media memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar (Arsyad, 2013: 25). Media yang digunakan haruslah beragam, namun keterbatasan penguasaan guru dalam menggunakan teknologi membuat guru terpaku pada satu media saja. Guru tidak perlu merasa bingung ketika di tempat lain menggunakan media yang sangat beragam, tetapi harus tetap menyesuaikan kondisi siswa sembari meningkatkan kemampuan penguasaan teknologi. Salah satu media yang sering digunakan adalah *Google Classroom*. Hal ini karena *Google Classroom* merupakan media yang menyediakan kemudahan dalam pendistribusian materi pembelajaran maupun soal serta dapat digunakan sebagai sarana penilaian terhadap hasil kerja peserta didik dan melakukan interaksi dengan pengguna lainnya (Millatana, 2019: 77)

Merumuskan pembelajaran dimulai dengan menganalisis Kompetensi Dasar yang ada dalam silabus yang dibuat oleh pemerintah. Perumusan atau analisis Kompetensi Dasar sangat penting untuk dilakukan karena guru juga bisa menetapkan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Indikator yang dibuat nantinya akan berguna dalam melaksanakan pembelajaran mulai perencanaan hingga penilaian. Langkah awal yang harus dilakukan adalah melihat kemungkinan topik sejarah lokal manakah yang sesuai dengan masing-masing kompetensi dasar seperti pada Tabel 2.

**Tabel 2. Analisis Kompetensi Dasar Matapelajaran Sejarah Indonesia Kelas X**

Kompetensi Dasar	Alternatif Tema Sejarah Lokal	Alternatif Metode Pembelajaran
3.1 Memahami konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang, dan waktu dalam sejarah.	Sejarah Kota	Studi Lapangan/Penugasan Membuat Narasi/Studi Pustaka
3.2 Memahami konsep perubahan dan keberlanjutan dalam sejarah.	Sejarah Struktur Pemerintahan Desa/Kelurahan	Praktik Penulisan Sejarah
3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (melanesoid, proto, dan deuteromelayu).	Sejarah Keluarga	Praktik Penulisan Sejarah

Sumber: Peta Materi Terkait Sejarah Lokal Diolah Berdasarkan Perubahan Kompetensi Dasar Permen 37 Tahun 2018 Pada Kompetensi Dasar KEPBALITBANGBUK NO. 018/H/KR/2020

Adanya dua indikator tersebut bisa digunakan sebagai dasar penentuan metode, materi, media dan bahan ajar yang digunakan. Guru bisa menggunakan media gambar maupun video yang ada di kanal Youtube maupun Google secara umum untuk memberikan gambaran mengenai kota Malang. Alternatif metode pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya adalah studi lapangan ataupun studi pustaka untuk menghimpun informasi mengenai kota Malang. Sumber belajar memang menjadi salah satu permasalahan yang menjadi faktor penghambat terlaksananya pembelajaran, namun pada era digital ini kesulitan sumber bisa diantisipasi dengan penggunaan internet dengan bijak. Penggunaan internet sangat membantu ditengah kondisi pembelajaran daring baik untuk media maupun sumber belajar. Bijak dalam menggunakan internet untuk mencari sumber ialah harus memiliki daya kritis untuk menyaring informasi dan ini merupakan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran untuk membimbing siswa.

Pemilihan media ataupun platform dalam melaksanakan pembelajaran merupakan hal yang tidak boleh dilupakan. Guru bisa menggunakan aplikasi seperti Tiktok, Instagram, Youtube, Canva dan aplikasi lain yang mudah dijangkau oleh siswa. Pembelajaran sejarah lokal yang disampaikan tidak hanya secara materi saja yang dekat dengan kehidupan siswa, tetapi juga cara menyampaikannya juga perlu diperhatikan.

Merujuk pada Indikator Pencapaian Kompetensi yang telah dibuat maka alternatif penilaian untuk indikator yang pertama adalah menggunakan pertanyaan kepada siswa baik secara lisan maupun tertulis berupa tes formatif di akhir pembelajaran. Penilaian untuk mengukur ketercapaian indikator kedua bisa menggunakan penugasan (resitasi) berupa penulisan narasi singkat tentang kab/kota di sekitar kota Malang menggunakan konsep kronologis, diakronik, sinkronik, ruang, dan waktu dalam sejarah. Pada konteks penilaian, guru harus menetapkan indikator penilaian agar tidak terjadi bias dalam pelaksanaan penilaian.

Metode resitasi sering disebut dengan metode pekerjaan rumah, adalah di mana murid diberi tugas khusus di luar jam pelajaran (Wibowo dan Hermawan, 2014: 36). Pengertian ini mengisyaratkan bahwa metode penilaian ini adalah pekerjaan rumah yang membosankan. Pekerjaan rumah akan cenderung membosankan jika di dalam pekerjaan tersebut siswa tidak memiliki kesempatan untuk menyampaikan isi pikiran dan kreativitasnya. Penugasan atau resitasi yang dipadukan model *project based learning* akan membuat siswa memiliki pola berpikir kritis dan kreatif.

Saran di atas merupakan salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru sejarah dalam menyampaikan pembelajaran sejarah lokal. Hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran sejarah secara umum maupun sejarah lokal adalah penyesuaian antara materi yang ada dalam sajian silabus dengan kondisi siswa. Guru juga harus memperhatikan media yang digunakan untuk menyampaikan materi mengenai kemampuan akses siswa. Pembelajaran daring bukan hanya tentang bagaimana memasukkan materi pada platform dengan teknologi tinggi, tetapi kemampuan siswa dalam menjangkaunya. Sisipan materi sejarah lokal tidak harus dimasukkan dalam setiap Kompetensi

Dasar, tetapi digunakan sesuai kebutuhan dan kemampuan guru maupun siswa sehingga tercipta pembelajaran yang optimal dan tercipta pembelajaran yang berbasis kehidupan.

## SIMPULAN

Pandemi Covid-19 yang berdampak pada bidang pendidikan dan membuat terjadinya perubahan pembelajaran langsung menjadi daring. Guru perlu melakukan penyesuaian dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam desain pembelajaran. Guru sejarah di Jawa Timur memiliki kendala yang cukup kompleks terkait dengan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sejarah lokal dalam memilih dan membuat materi, media serta bahan ajar. Solusi yang dapat dilakukan adalah melakukan penyesuaian terhadap situasi dan kondisi siswa yang dimulai dengan melakukan analisis Kompetensi Dasar, menentukan Indeks Pcapaian Kompetensi (IPK), menentukan metode, media, bahan dan sumber belajar. Tujuan akhir dari desain pembelajaran ini adalah membuat sebuah pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan siswa atau lebih dikenal dengan pembelajaran sejarah lokal berbasis kehidupan yang disampaikan secara daring.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, T. (1985). Di Sekitar Sejarah Lokal di Indonesia. Dalam Taufik Abdullah (ed.). *Sejarah Lokal di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Absor, Nur Fajar. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Chronologia: Journal of History Education*. 2 (1), 30 – 35.
- Ali, R. M. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta. LkiS
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rajawali Pers
- Brooks, P. (2008). *How To Research Local History*. Oxford: How To Books.
- Gazalba, S. (1966). *Sedjarah sebagai ilmu*. Djakarta: Bhratara.
- Hamalik, O. (2013). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Rosdakarya.
- Hardi, E. (2017). Pembelajaran Sejarah Bermuatan Lokal Pada Sekolah Menengah Atas (Sma) Di Sumatera Barat. *Diakronika*. 17 (2), 153-162.
- Hariyono. (2017). Sejarah Lokal: Mengenal Yang Dekat, Memperluas Wawasan. *Sejarah Dan Budaya*, 11 (2), 161-166.
- Kian, A. (2020). Kontekstualisasi Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran. *Yupa: Historical Studies Journal* 3 (2), (90-106).
- Kuntowijoyo. (1994). *Metodologi sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana dan Jurusan Sejarah Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada.
- Mahardika, M. G. (2021). Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran Sejarah Dengan Orientasi Student Active Learning Di SMA . *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4 (1) ,9-21.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marharjono. (2020). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5, (1), 56 -63.

- Mayori, I. (2020). Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Folklore: Kearifan Lokal Masyarakat Kalimantan Tengah dalam Persiapan Berladang. *Prosiding Webinar Nasional Sejarah "Pembelajaran Sejarah Lokal Di Era Digital"*. Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Millatana, M. E. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Matrik dengan Pembelajaran Blanded Learning Berbantuan Google Classroom di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta. *Jurnal Ide Guru*, 4 (2).
- Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Printina, B.I. dan Sumini, T. (2020). History Lessons During the Covid-19 Pandemic in DIY (Case Study Based on Desca Approach with the Principle of Independent Learning). *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*. 3 (2), 267- 278.
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sayono, J. (2015). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 7 (1), 9-17.
- Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, A. dkk. (2020). *Booklet Pembelajaran Daring*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Uno, H.B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warto. (2017). Tantangan Penulisan Sejarah Lokal. *Sejarah dan Budaya*, 11(1), 123-129.
- Wibowo, D. A. dan Hermawan, Y. (2014). Penerapan Metode Resitasi Dan Diskusi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Galuh. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20 (3), 328-229



# JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

## PERJALANAN PENDIDIKAN SISTEM GANDA SEJAK MASA ORDE BARU SAMPAI AWAL REFORMASI (1994-2004)

Choiriyah Fitriyani, Nurzengky Ibrahim, Umasih

[choiriyahyani31@gmail.com](mailto:choiriyahyani31@gmail.com)

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

**Abstract:** *Scientific and technological mastery form one of the essential elements for the development support of an advanced and self-sufficient nation. In the face of the challenges of development, it is hoped that science and technology will improve the quality of human resources so that communities are adequately qualified to adapt to each development. In an effort to improve the quality of human resources, governments have contributed to the efforts of improving the quality of the vocational high school (SMK). Vocational secondary schools play a key role in preparing learners to create graduates who have a professional attitude at work to prepare for a competent workforce. As a dual system of education (PSG) in vocational high schools began a new partnership between schools and the unprecedented business world. Involvement between the two sides is one of the key factors in the success of the dual system education. The school has a responsibility to make the work world a guide in the making of a curriculum or a study in a school. This is to match the compatibility between the compatibility of the workplace skills of the educational society and the types of work the industry/job needs. Thus, institutions of education are required to be able to produce graduates who have the skills to work according to the types of work that the work world or industry needs. While the industry is expected to be able to guide learners in industrial practice activities, planning all the needs needed by learners during carrying out PSG.*

**Keywords:** vocational high school, dual system education, history



ARTICLE INFO:  
Research Article

*Article history:*

Received 28 June 2021

Revised 13 December 2021

Accepted 13 December 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December  
2021

This work is licensed under  
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya seseorang dalam mengembangkan potensi diri guna tercapainya taraf hirup yang lebih baik. Secara luas, pendidikan merupakan usaha dalam memperbaiki kemiskinan pengetahuan serta dapat menangani permasalahan didalam negara. Jika mengarah pada

pendidikan nasional, bahwa pendidikan berakar pada Undang-Undang Dasar 1945 dan nilai-nilai luhur pancasila. Semakin pesatnya perkembangan zaman, pendidikan juga diharapkan mampu mengikuti setiap jalur perkembangan zaman dengan harapan pendidikan mampu mengubah masyarakat menjadi semakin maju dan terdepan.

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan wajah baru bagi dunia pendidikan. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan dampak dengan mendorong pendidikan untuk terus meningkatkan kualitasnya. Pada masa orde baru pemerintah mengarahkan setiap program Pembanguann Jangka Panjang II (PJP II) lebih difokuskan pembangunannya pada bidang IPTEK dengan memperhatikan setiap pelaksanaan dan pengembangannya dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat menjadi bagian dari terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas dengan melaksanakan pelatihan, penataan pada setiap kelembagaan serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk digunakan saat proses pembelajaran.

Langkah dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi bagian dalam mempersiapkan peserta didik menjadi lulusan yang berkompeten dan memiliki daya saing guna memasuki dunia kerja. Semakin pesatnya perkembangan zaman dan meningkatnya angka pertumbuhan penduduk, daya saing dalam dunia kerja pun semakin meningkat. Melalui Keputusan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 080/U/1993 dijelaskan bahwa arah kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan sebagai wadah bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan keahliannya serta mengarahkan siswa dalam memilih karier yang sesuai dengan keahlian yang ditekuni. Sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan kualitas sumber daya manusia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) merancang program yang ditujukan untuk lembaga kejuruan guna meningkatkan sikap profesionalitas kerja lulusan melalui kebijakan Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Pendidikan Sistem Ganda (PSG) merupakan program yang dirancang dan di keluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Wardiman Djojonegoro pada tahun 1994 dengan menjalin kerjasama antara lembaga pendidikan kejuruan dengan dunia usaha atau industri (Nurharjadmo, 2008).

Sebelum diterbitkannya kebijakan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) tahun 1994, kualitas keterampilan yang dimiliki oleh para lulusan lembaga kejuruan masih belum mampu memenuhi persyaratan ketenagakerjaan, hal ini disebabkan minimnya pengetahuan para lulusan tentang teknologi. Minimnya fasilitas yang dimiliki sekolah juga menjadi dampak besar dalam proses pembelajaran sehingga kualitas keterampilan siswa juga menjadi sulit diukur pada saat proses pembelajaran di kelas. Perkembangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang cukup lamban sehingga mengurangi daya tarik lulusan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) yang ingin mendaftarkan di sekolah kejuruan. Pada tanggal 15 dan 16 November 1994 Wardiman Djojonegoro melaksanakan rapat besar dengan para pemimpin Asia Pasifik yang membahas mengenai kerja sama perdagangan bebas dengan APEC (*Asia Pasific Economic Cooperation*). Dalam pertemuannya menghasilkan sebuah deklarasi yang dikenal dengan deklarasi bogor. Dengan

dibukanya pasar global bagi masyarakat maka akan berdampak pula pada persaingan tenaga kerja. Tidak hanya dengan negara sendiri namun persaingan tersebut juga dihadapkan dengan tenaga kerja asing. Hal ini juga yang mendorong pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan dalam memperbaiki sumber daya manusia.

Pada tahun 1994 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan mulai menerapkan kebijakan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) di beberapa sekolah. Pada tahapan awal penerapan kebijakan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) tercatat siswa SMT Pertanian Jember sebanyak 23 orang siswa kelas tiga yang berasal dari jurusan peternakan melakukan kerja sama dengan PT Charoen Pokphand Indonesia. Perusahaan ini merupakan perusahaan yang bergerak di bidang peternakan ayam yang setiap tahun merekrut para lulusan dari SMT Pertanian Jember. Pada tanggal 9 Mei 1994 SMT Pertanian Jember melakukan kerjasama dengan PT Astra Argo Nigaga yang merupakan perusahaan bergerak di bidang argo industri. Selain itu, perusahaan lain seperti PT East west Seed Indonesia, PT Sang Hyang Sri, PT Sebatin dan PT Sweetens Industries turut melakukan kerjasama (Rusdono, 1994)

Demi tercapainya tujuan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) sesuai yang diharapkan maka lembaga pendidikan kejuruan bersama dengan pihak industri harus terciptanya komunikasi yang baik dan searah. Pihak lembaga pendidikan kejuruan sangat membutuhkan informasi mengenai ketenagakerjaan yang dimiliki industri sehingga sekolah dapat memahami kebutuhan dan ketersediaan tenaga kerja di industri yang dituju. Sedangkan pihak industri membutuhkan informasi mengenai berbagai prosedur dalam program Pendidikan Sistem Ganda. Dengan demikian agar tercapainya tujuan PSG lembaga pendidikan diharapkan mampu menemukan pihak pasangan atau industri yang dapat menjalin kerja sama. Kerja sama kedua pihak tersebut diharapkan dapat saling memberikan manfaat untuk keduanya. Karena pada kenyataannya penyelenggaraan kegiatan pendidikan kejuruan tidak dapat terlepas dari dunia nyata dengan mengikutsertakan pihak lain sebagai pasangannya yaitu dunia industri atau usaha. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan praktik siswa maka diharuskan melaksanakan kegiatan evaluasi praktik. Evaluasi ini dilaksanakan oleh tim penguji yang terdiri dari pihak sekolah, industri dan organisasi yang berkaitan dengan program Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Bentuk penilaian mutu siswa meliputi dua aspek yaitu pencapaian keterampilan siswa dalam mengenal alat industri dan etos kerja yang meliputi kedisiplinan serta ketelitian siswa dalam melaksanakan praktik industri.

Sistem PSG sebenarnya memiliki perjalanan sejarah yang panjang dan masih berlanjut hingga saat ini. Kajian tentang PSG pada umumnya bersifat generik dan kontemporer, misalnya saja tentang efektifitas pembelajaran PSG (Surachim, 2016), evaluasi implementasi kebijakan PSG (Nurharjadmo, 2008), relevansinya dengan dunia kerja (Wayoong, 2010) dan manajemen mutu PSG (Murniati, 2021). Namun sayangnya, belum banyak penelitian yang mengkaji perjalanan historis PSG. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan perkembangan sistem PSG sejak masa Orde Baru hingga masa Reformasi. Dengan demikian, penelitian ini akan mengisi celah akademis yang ditinggalkan oleh akademisi lain tentang sistem PSG di Indonesia.

## METODE

Pada artikel ini penulis melakukan pengolahan data-data yang berkaitan dengan penelitian dengan cara mengkaji, menganalisis secara kritis serta menuliskan kembali dengan mengedepankan kaidah-kaidah penulisan sesuai dengan metode penulisan sejarah atau historis. Penelitian historis berupaya dalam merekonstruksi fakta-fakta sejarah melalui pengumpulan data terkait. Menurut (Kuntowijoyo, 2013) penulisan dengan metode penelitian historis menerapkan lima langkah yang terdiri dari pemilihan topik kajian, pengumpulan data-data terkait (heuristik), pemilahan data yang akurat dan kredibel (verifikasi), menafsirkan data-data yang telah berhasil dipilah (interpretasi) dan menuliskan kembali fakta-fakta sejarah yang telah melewati tahapan penulisan sejarah (historiografi).

Pada tahapan pertama penulis memiliki daya tarik emosional dengan kebijakan-kebijakan pendidikan kejuruan di Indonesia dan memfokuskan pada kebijakan pendidikan sistem ganda. Setelah penulis berhasil menentukan topik penelitian, berikutnya penulis mengumpulkan data-data terkait melalui buku, jurnal, koran dan arsip berupa Undang-Undang tentang pendidikan kejuruan. Setiap data dipilah dengan memperhatikan tanggal peristiwa, tahun terbit setiap data, penggunaan huruf, model pengungkapan pada setiap pernyataan dalam tulisan serta keterkaitan antardata yang diperoleh. Data-data yang akurat dilakukan penafsiran kembali oleh penulis untuk dijadikan tulisan pada akhir tahapan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kebijakan Pendidikan Sistem Ganda dan Pembangunan

Pada tahun 1993 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan mengalami masa peralihan menteri. Diangkatnya Wardiman Djojonegoro menjadi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memberikan perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan. Pada masa orde baru setiap kebijakan yang diberlakukan akan selalu terarah pada pembangunan. Hal ini dikarenakan tujuan kebijakan orde baru mengarah pada upaya pembangunan nasional. Pembangunan nasional dalam pendidikan ditandai dari hasil produk pendidikan yang diarahkan untuk menjadi pekerja (Darmaningtyas, 2015). Sebagai lembaga pendidikan yang menyiapkan lulusan menjadi tenaga kerja, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peranan yang cukup penting dalam upaya pembangunan nasional.

Sebelum tahun 1993 Pendidikan Menengah Kejuruan di Indonesia mengalami peningkatan secara kuantitas yang meliputi jumlah siswa yang masuk maupun lulusannya. Berdasarkan data (Wena, 1996) Jumlah murid baru pada tahun ajaran 1990-1991 Sekolah Menengah Kejuruan Tingkat Atas (SMKTA) di Indonesia menerima murid baru sebanyak 452.000 dengan jumlah perbandingan lulusan sebanyak 398.0000. Pada tahun ajaran berikutnya 1991-1992 SMKTA di Indonesia menerima murid baru sebanyak 476.000 dengan jumlah lulusan sebanyak 396.000 dan pada tahun ajaran 1992-1993 SMKTA di Indonesia menerima murid baru sebanyak 515.000 dengan jumlah lulusan sebanyak 407.0000. Berdasarkan data tersebut sudah seharusnya

pemerintah mengambil langkah dalam mengatasi persoalan sumber daya manusia di lembaga kejuruan yang di arahkan sebagai lulusan yang siap menjadi tenaga kerja.

Sebagai upaya mewujudkan pembangunan nasional, pemerintah turut berupaya dengan mengeluarkan kebijakan pendidikan yang diharapkan dapat membantu persoalan-persoalan yang berkaitan dengan keterampilan para lulusan sekolah kejuruan. Mengingat bahwa masalah pengembangan sumber daya manusia pada masa Pembangunan Jangka Panjang I (PJP I) masih kurang diperhatikan sehingga hal ini menjadi perhatian tegas bagi pemerintah di masa Pembangunan Jangka Panjang II (PJP II). Berbagai persoalan yang menghambat jalannya pembangunan nasional seperti munculnya ketidakseimbangan antara ketersediaan tenaga kerja dengan permintaan tenaga kerja, adanya ketidaksesuaian keterampilan lulusan dengan persyaratan yang ditetapkan industri sehingga banyaknya kesempatan kerja namun tidak dapat terisi dan semakin pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di masa mendatang. Dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN) 1993 ditegaskan bahwa dalam PJP II perlu melahirkan kualitas manusia yang futuristis atau terfokus pada masa depan dengan berpedoman pada Pancasila serta seimbang dengan hubungan antar manusia, lingkungan dan Tuhan Yang Maha Esa.

Dikeluarkannya kebijakan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) tahun 1994 oleh Wardiman Djojonegoro memberikan wajah baru bagi dunia pendidikan kejuruan. Lembaga kejuruan yang sebelumnya hanya terfokus pada pelatihan di sekolah, PSG hadir menjadi jawaban dari banyaknya harapan masyarakat mengenai perbaikan sistem pendidikan. Pendidikan sistem ganda juga merupakan bentuk pelaksanaan dari konsep *link and match* yang dicetuskan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan. Konsep *link and match* tersebut memiliki tujuan sebagai sarana bagi pembangunan pendidikan dan perubahan sosial. Artinya, *link and match* merupakan program pembelajaran yang memiliki keterkaitan dan kesepadanan sesuai dengan kebutuhan pembangunan (Asnan, 2018). Dalam arti lain, kedua konsep tersebut membawa peserta didik untuk diberikan pembinaan di sekolah dan selanjutnya peserta didik diarahkan untuk menambah kompetensi lainnya dalam dunia kerja secara langsung sesuai dengan tata pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Melalui keputusan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 080/U/1993 dijelaskan bahwa arah kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan sebagai sarana bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan keahlian bekerja serta mengarahkan siswa dalam memilih karier yang sesuai dengan keahlian yang telah ditekuni.

Program pendidikan sistem ganda merupakan kebijakan berupa kegiatan pembelajaran dalam dua tempat yaitu sekolah dan tempat praktik (industri) yang dituju. Pelatihan industri yang diterapkan pada program PSG menjadi elemen penting dalam pelaksanaannya. Demi tercapainya tujuan pelaksanaan pendidikan sistem ganda, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) bersama dengan Kamar Dagang dan Industri Indonesia (KADIN) membentuk sebuah lembaga yang menunjang berbagai kegiatan pendidikan sistem ganda di sekolah menengah kejuruan. Lembaga tersebut yaitu "Majelis Pendidikan Kejuruan Nasional" yang telah diatur dalam keputusan bersama Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan Kamar Dagang dan Industri

Indonesia Nomor 0217/U/1994. Majelis pendidikan kejuruan memiliki berbagai tanggung jawab diantara lain sebagai sarana konsultasi, kerjasama dan koordinasi antara masyarakat dengan pemerintah dalam rangka meningkatkan serta mengembangkan program pendidikan sekolah menengah kejuruan.

Proses pembangunan pendidikan kejuruan antara pihak sekolah dengan institusi pasangan atau industri perlu melakukan beberapa langkah sesuai dengan ketentuan pelaksanaan sistem ganda. Langkah-langkah yang dilaksanakan oleh pihak terkait dalam pelaksanaan program sistem ganda yaitu diantaranya melakukan usaha persiapan, tahapan pelaksanaan dan evaluasi terhadap hasil pelaksanaan. Persiapan atau perencanaan dalam pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) merupakan aspek penting yang harus diperhatikan. Persiapan tidak hanya dilakukan oleh salah satu pihak saja, namun dilakukan juga oleh seluruh pihak yang terkait dalam program pendidikan sistem ganda. Pada tahap pelaksanaan ini lembaga pendidikan dan industri memiliki tugas yang sama ketika siswa melakukan kerja lapangan yaitu sebagai keduanya berperan sebagai pendamping dan pembimbing siswa. Aturan lain yang mengatur tata pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) yaitu berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0279/U/1995 tentang kebijaksanaan departemen pendidikan dan kebudayaan bahwa lembaga pendidikan kejuruan perlu dilakukannya peningkatan sistem ganda dengan meningkatkan mutu serta relevansi keterampilan lulusan dengan kebutuhan tenaga kerja pada dunia industri. Langkah-langkah peningkatan sistem ganda ini dapat diwujudkan melalui kerjasama dengan industri atau dunia usaha serta mengupayakan secara maksimal unit produksi, bimbingan kejuruan, Majelis Sekolah (MS) serta program Pengembangan Sekolah Seutuhnya (PSS). Upaya persiapan lain yang dilakukan pihak sekolah dalam memulai langkah mewujudkan program sistem ganda yaitu membuat perjanjian kerjasama yang bersifat formal dengan pihak industri. Perjanjian kerjasama dibuat agar kurikulum yang disusun oleh lembaga kejuruan sesuai dengan program kerja pada industri. Perjanjian kerjasama dapat dimulai dengan membuat aturan berupa undang-undang yang dapat dijadikan sebagai acuan selama pelaksanaan program sistem ganda.

Model atau pola pelaksanaan yang terdapat dalam naskah perjanjian dapat dipilih dan disepakati oleh kedua pihak. Lembaga pendidikan maupun institusi pasangan dapat memilih salah satu dari tiga pola pelaksanaan program pendidikan sistem ganda yang terdiri dari *block relase*, *days relase* dan *hours relase* (Wena, 1996). Model pembelajaran *block relase* merupakan model pembelajaran dengan pembagian waktu yang disepakati bersama antara pihak industri dan sekolah dengan aturan waktu per-bulan atau per-catur wulan atau per-semester. Model *day relase* merupakan model pembelajaran dengan jumlah waktu sebanyak enam hari dalam satu minggu. Pembagian waktu dalam model pembelajaran ini dibentuk kesepakatan antara pihak sekolah dengan pihak industri terkait. Pada model pembelajaran *hours relase* dilakukannya kesepakatan waktu dengan ketentuan pada jam-jam tertentu peserta didik di sekolah dan selanjutnya peserta didik melakukan praktik di tempat industri yang telah ditentukan.

Sebagai langkah dalam terciptanya efektivitas pelaksanaan program Pendidikan Sistem ganda (PSG) pemerintah melakukan kerja sama dengan Ketua Kamar Dagang dan Industri Indonesia (KADIN) yang dipimpin oleh Ir. Aburizal Bakrie pada tahun 1994. Langkah tersebut diambil oleh pemerintah agar setiap pelaksanaan dapat terorganisasi dengan baik. Dalam pertemuannya tersebut menghasilkan kesepakatan pada tanggal 19 Agustus 1994 dengan membentuk organisasi "Majelis Pendidikan Kejuruan". Melalui Surat Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dan Ketua Umum Kamar Dagang dan Industri Indonesia Nomor 0217/U/1994 tentang Pembentukan Majelis Pendidikan Kejuruan Nasional bahwa dibentuknya Majelis Pendidikan Kejuruan secara umum bertujuan sebagai sarana konsultasi, kerjasama dan koordinasi antara masyarakat dengan pemerintah dalam rangka meningkatkan serta mengembangkan program pendidikan sekolah menengah kejuruan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan praktik industri, tahapan terakhir setelah dilaksanakannya praktik yaitu tahapan penilaian. Jika pengujian telah selesai, siswa akan diberikan sertifikat sebagai tanda bukti.



**Gambar 1. Siswa SMIT Pertanian Jember melakukan praktik pembuatan kerupuk dari telur asin yang rusak**

(sumber: *Republika*, 13 Juni 1994)

### Perjalanan Pendidikan Sistem Ganda

Pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) pada tahun 1994 beracuan pada kurikulum 1994. Kurikulum 1994 dilaksanakan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Sesuai dengan pernyataan dalam kurikulum 1994 bahwa pendidikan menengah kejuruan bertujuan mempersiapkan peserta didik dalam meningkatkan profesionalitas dalam memasuki dunia kerja.

Pelaksanaan PSG sejak tahun 1994/1995 sampai bulan April 1995 di SMK secara garis besar telah menjalin kerja sama dengan dunia industri atau usaha. Berdasarkan laporan bulan April 1995 secara nasional telah dilaksanakan oleh 247 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia (Haryana, 1995). Selanjutnya pada tahun ajaran berikutnya terjadi penambahan dalam daftar jumlah sekolah yang mengikuti program PSG yaitu sebanyak 263 SMK Negeri sehingga jumlah

sekolah yang ikutserta dalam program PSG berjumlah 500 sekolah dengan mengikutsertakan 11.214 industri dengan jumlah siswa 62.487. Pada tahun ajaran 1996/1997 pelaksanaan program PSG mulai meningkat di seluruh SMK Negeri di Indonesia dengan mengikutsertakan lebih dari 20.000 industri dengan 125.000 siswa yang melaksanakan pelatihan praktik dan sebanyak 300 SMK swasta di Indonesia telah mengikuti program pendidikan sistem ganda.

Kondisi pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda pada tahun 1997 baru 60% sekolah yang melakukan pengiriman guru ke tempat industri yang dituju. Dilaksanakannya pengiriman guru ke tempat kerja praktik agar seluruh guru yang ditugaskan oleh sekolah bertujuan agar guru yang turut serta mendampingi siswa mendapatkan wawasan keindustrian sehingga benar-benar mampu membimbing siswa selama pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Selain itu dalam tahapan perencanaan belum seluruh pihak sekolah yang melibatkan pihak industri dalam penyusunan kurikulum, hal ini berpengaruh pada ketidakpahaman pihak industri dengan sistem pelaksanaan program praktik siswa.

Perubahan kurikulum edisi 1999 yang menggantikan kurikulum 1994 belum sepenuhnya dapat mengatasi permasalahan PSG pada periode orde baru. Berdasarkan data (BPS, 2020) jumlah pengangguran lulusan Sekolah Menengah Kejuruan pada tahun 1998 berjumlah 851.902 siswa dan mengalami peningkatan yang cukup tinggi pada tahun 1999 sejumlah 994.254 siswa. Terjadinya peningkatan pada angka pengangguran tersebut salah satunya disebabkan penyelenggaraan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) yang masih kurang efektif. Sebagian besar permasalahan tersebut muncul dikarenakan guru pembimbing dan instruktur di industri kurang efektif dalam membimbing siswa. Terjadinya penolakan dari pihak industri saat diminta untuk dilakukannya kerja sama. Kegagalan lain yang cukup menonjol karena tidak adanya standarisasi dalam kompetensi dan sertifikasi sehingga hal ini menyebabkan tidak relevannya keterampilan dan pengetahuan lulusan dengan persyaratan industri dan sertifikasi yang dikeluarkan oleh lembaga sertifikasi tidak diakui oleh sebagian industri.

Pada tahun 2000 implementasi program Pendidikan Sistem Ganda (PSG) menggunakan pola pelaksanaan praktik *block relase*. Model pembelajaran *block relase* merupakan model pembelajaran dengan pembagian waktu yang disepakati bersama antara pihak industri dan sekolah dengan aturan waktu per-bulan atau per-catur wulan atau per-semester. Pembagian waktu dalam model pembelajaran ini dibentuk kesepakatan antara pihak sekolah dengan pihak industri terkait. Sebagai tahapan dalam langkah persiapan, guru memberikan pengarahan kepada siswa dengan menjelaskan tujuan dan manfaat penyelenggaraan PSG. Kurangnya komunikasi antara pihak industri dan sekolah sehingga materi yang disampaikan di kelas tidak sesuai dengan tuntutan pihak industri saat pelaksanaan praktik. Berdasarkan sumber data Badan Pusat Statistik Nasional tingkat pengangguran lulusan SMK dari tahun 2000-2001 mengalami peningkatan yang sangat tinggi. Pada tahun 2000 pengangguran lulusan SMK berjumlah 651.369 orang, sedangkan di tahun 2001 pengangguran SMK berjumlah 1.051.912 orang. Data ini menjadi acuan bagi pemerintah

untuk memperbaiki kembali sistem pendidikan khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di tahun berikutnya.

Pada tahun 2003 Indonesia melaksanakan revisi undang-undang yang menggantikan Undang-Undang No.22 Tahun 1999 tentang Pemerintah Daerah yang kemudian menjadi Undang-Undang No.32 tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah (Indriaturrahmi & Sudiyatno, 2016). Perubahan ini berisi tentang pegakuan adanya daerah otonom dan sekaligus pemberian wewenang, hak dan kewajiban untuk mengurus daerah pemerintahannya sendiri. Pengelolaan dan pengembangan tersebut termasuk juga pada bidang pendidikan yang mengalami perubahan dari yang bersifat sentralistik menjadi desentralistik. Penyelenggaraan otonomi pendidikan juga sebelumnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menengaskan tentang pergeseran paradigma pendidikan nasional. Setiap daerah diberikan otonomi untuk mengembangkan pendidikan. Pelaksananya banyak sekolah yang mengembangkan kurikulumnya untuk peningkatan mutu pendidikan. Dalam mengimplementasikan program Pendidikan Sistem Ganda (PSG) pemerintah mendorong lembaga kejuruan untuk menerapkan model pembelajaran *production based training* atau pelatihan berdasarkan produksi.

### **Hambatan pelaksanaan**

Selama pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) ditemukan berbagai hal yang menjadi bagian dari penyebab Pendidikan Sistem Ganda (PSG) masih sulit diterapkan sesuai dengan harapan. Tahapan evaluasi merupakan bentuk dari tahapan yang sangat penting karena pihak sekolah dan institusi pasangan dapat mengetahui tingkat pencapaian pelaksanaan praktik berdasarkan perencanaan program pendidikan sistem ganda yang telah dibuat. Melalui evaluasi kedua pihak dapat mempelajari kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam tahapan perencanaan maupun pelaksanaan. Jika kelemahan tersebut sudah diketahui maka akan lebih mudah untuk melakukan perbaikan, peningkatan serta pengembangan kualitas program pendidikan.

Program Pendidikan Sistem Ganda (PSG) merupakan model penyelenggara pendidikan yang baru sehingga tidak jarang ditemukannya hambatan-hambatan selama proses pelaksanaan praktik siswa. Berdasarkan hasil evaluasi ditemukannya permasalahan pada tahun 1995-1996 yaitu pemerintah belum menemukan pola pelaksanaan pendidikan sistem ganda yang tepat sehingga pelaksanaan praktik kerja siswa masih banyak terjadinya hambatan. Selain itu juga adanya keluhan mengenai kurangnya tempat kerja praktik. Hal ini disebabkan adanya keterbatasan daya tampung peserta untuk melaksanakan pelatihan industri pada satu periode. Selain adanya keterbatasan daya tampung, terbatasnya tempat kerja praktik yang relevan sesuai dengan program studi di lembaga kejuruan. Berdasarkan evaluasi tersebut, masalah keterbatasan ini dipengaruhi oleh perencanaan yang kurang tepat. Pihak sekolah yang masih belum matang dalam memikirkan kemampuan industri sekitar yang akan dijadikan sebagai tempat pelatihan siswa.

Pada masa Pembangunan Lima Tahun VI (PELITA VI) periode 1993-1998 ditemukannya hambatan pada masa pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) seperti masih ada sekolah yang belum mengacu pada aturan yang telah dibuat sehingga terjadinya perbedaan antara perencanaan dan saat pelaksanaan. Majelis Sekolah yang telah dibuat dengan tujuan membantu jalannya Pendidikan Sistem Ganda (PSG) masih belum berfungsi sesuai dengan yang di harapkan. Selama pelaksanaan pelatihan praktin industri, waktu pelaksanaan pembelajaran di sekolah menjadi berubah, hal ini menyebabkan guru harus mengatur jadwalnya kembali dengan memperhatikan jadwal pelaksanaan praktik siswa dengan tugas-tugas guru lainnya. Kemampuan semua pihak yang terkait dengan pelaksanaan PSG masih perlu dilakukannya peningkatan seperti Majelis Pendidikan Kejuruan yang memiliki tanggung jawab dalam perencanaan program pendidikan sistem ganda. Perencanaan merupakan langkah awal yang wajib diperhatikan agar setiap langkah selama pelaksanaan dapat berjalan sesuai dengan tujuan. Berdasarkan hambatan yang menjadi permasalahan saat pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) sudah seharusnya sekolah sebelum menentukan pola pembelajaran perlu memahami setiap aturan atau kebiasaan kerja industri agar Pendidikan Sistem Ganda (PSG) sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja, perlunya memperkenalkan program PSG kepada industri dengan mengundang pihak industri untuk melakukan pertemuan (Wayong, 2010). Hambatan lain selama pelaksanaan PSG adalah penyaluran dana. Sekolah mengeluhkan bahwa penyaluran dana yang diberikan untuk kebutuhan praktik siswa di industri sangat terbatas sehingga tidak jarang sekolah meminta bantuan sumbangan kepada siswa.

## SIMPULAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang beriringan dengan pesatnya zaman. Akibatnya masyarakat akan terbawa arus serta mulai terciptanya kehidupan yang semakin maju. Disisi lain perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini memunculkan peningkatan daya saing sehingga masyarakat dapat lebih meningkatkan kualitas sumber dayanya. Berdasarkan proses pengembangan kualitas sumber daya manusia, nyatanya pendidikan juga memegang peranan yang sangat penting dalam proses pengembangan. Pendidikan Sistem Ganda (PSG) merupakan usaha pemerintah dalam menuntaskan permasalahan kurangnya kualitas sumber daya lulusan lembaga kejuruan yang berpengaruh pula pada angka pengangguran. PSG merupakan sebuah proses pembelajaran yang melibatkan dua tempat yaitu sekolah dan industri dengan tujuan tercapainya profesionalitas kerja siswa. Kerja sama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan dunia industri merupakan kebijakan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) sehingga harus dilaksanakan oleh seluruh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Upaya persiapan sebelum melaksanakan program pendidikan sistem ganda merupakan hal yang fundamental. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan program kejuruan yang dapat meningkatkan kemampuan adaptif dan produktifnya. Secara umum, implementasi program Pendidikan Sistem Ganda di Indonesia masih banyak mengalami berbagai kendala. Dalam melaksanakan PSG pihak sekolah merasa menemukan adanya keengganan dari pihak dunia kerja.

Alasan yang dikemukakan adalah bahwa pelaksanaan pelatihan di industri dinilai merepotkan oleh pihak dunia usaha. Keengganan pihak dunia usaha dan industri untuk berperanserta dalam menyiapkan calon tenaga kerja ini mengisyaratkan belum memahami secara mendalam mengenai Pendidikan Sistem Ganda (PSG) dalam menyiapkan tenaga kerja terampil sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Kecenderungan antara sekolah dan institusi pasangannya cenderung masih diwarnai dengan berbagai kesalahpahaman. Kebanyakan institusi pasangan cenderung menganggap pihak sekolah kurang memahami manfaat kerja sama, kurang berniat untuk bekerjasama dan tidak mengetahui cara-cara untuk bekerjasama dengan institusi pasangannya. Kendala lain yang ditemukan yaitu minimnya fasilitas di sekolah sehingga timbul ketidakmampuan sekolah dalam menunjang berbagai kegiatan pembelajaran siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asnan, G. (2018). *Biografi Tujuh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*
- BPS. (2020). *Data Pengangguran Terbuka Pendidikan Tinggi*.
- Darmaningtyas. (2015). *Pendidikan yang Memiskinkan*. Intrans Publishing.
- Darmono. (2016). *Pendidikan Kejuruan Masa Depan*. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Depdikbud. (1996) *Kuriulum Sekolah Menengah Kejuruan: Landasan, Program dan Pengembangan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdikbud. (1993). *Pengarahan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam Kongres Pemuda/KNPI VII tentang Peningkatan Kualitas Sumberdaya Manusia dan Penerapan IPTEK*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dwijosumarto. (2000). *Implementasi Pendidikan Sistem Ganda di Sekolah Menengah Ekonomi Atas*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*,7, 35-42.
- Ermidawati. (2015). *Peran Pendidikan Teknologi dan Kejuruan dalam Masyarakat*. Prosiding APTEKINDO, 209-218.
- Haryana, K. (1995). *Pola Penyelenggaraan Pendidikan Sistem Ganda*. *Cakrawala*, 3, 121-135.
- Indriaturrahmi, I., & Sudiyatno, S. (2016). *Peran Dunia Usaha Dan Dunia Industri Dalam Penyelenggaraan Smk Berbasis Kearifan Lokal Di Kota Mataram*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 162.
- Koran Republika, 13 Juni 1994
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- Murniati.(2021). *Manajemen Mutu Terpadu Pendidikan Kejuruan*. Yogyakarta: Deepublish
- Muzammil,A. (2016). *Kebijakan Pemerintah Dalam Bidag Pendidikan Dari Orde Lama Sampai Orde Baru*. *Jurnal Kependidikan Islam*, 2(2), 183-198.
- Nurharjadmo, W. (2008). *Evaluasi Implementasi Kebijakan Pendidikan Sistem Ganda di Sekolah Kejuruan*. *Spirit Publik*, 4(2), 215–228.
- Surachim, Ahim. (2016). *Efektivitas Pembelajaran Pola Pendidikan Sistem Ganda*. Bandung:

Alfabeta.

Turzah, H. (2019). *Link and Match Pendidikan Sekolah Kejuruan*. Rausyan Fikr, 15(2)

Wayong, A. (2010). *Relevansi Pendidikan Sistem Ganda (PSG) pada Sekolah Kejuruan dengan Kebutuhan Dunia Kerja*. Prosiding APTEKINDO, 6(1), 379–384.

Wena, M. (1996). *Pendidikan Sistem Ganda*. Tarsito.



# JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

## MODEL PEMBELAJARAN ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION (ARCS) UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK

Anik Oktaviani, Nurul Umamah\*, Marjono, Riza Afita Surya

nurul70@unej.ac.id

Universitas Jember, Indonesia.

**Abstract:** 21st century skills prepare students with the knowledge and skills needed to succeed in life and careers in the world of work. One thing that needs to be developed is self-confidence which is an important character in achieving learning goals. The sample of this research is 34 students of MAN 2 Jember. The data technique used is a questionnaire. Data processing is done using SPSS. The results of the study of students' self-confidence at the pretest obtained an average score of 52.67 which indicates the category of moderate confidence and self-confidence of students at the post-test obtained an average of 81.33 which indicates that the category of high self-confidence means confidence students' self between pretest and post-test increased by 28,667. The research recommendation is that it is necessary to build a learning environment that can increase students' self-confidence. Based on the results of the study and its relationship with previous research, it shows that the ARCS learning model has an effect on increasing students' self-confidence.

**Keywords:** ARCS, historical learning, self-confidence



ARTICLE INFO:  
Research Article

Article history:

Received 14 October 2021

Revised 2 December 2021

Accepted 2 December 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December 2021

This work is licensed under  
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh besar pada perubahan paradigma baru dalam bidang pendidikan. Pendidikan pada saat ini berorientasi pada keterampilan abad ke-21 yaitu 4C (*creative, crithical thinking, collaborative, dan communication*) yang merupakan visi pendidikan untuk menghadapi kemajuan teknologi dan pengembangan berbagai kecerdasan peserta didik untuk mencapai potensi yang maksimal (Malik, 2018; Trilling & Fadel, 2009). Pendidikan pada abad ke-21 dituntut untuk dapat menghasilkan sumber daya pemikir yang mampu membangun tatanan sosial dan ekonomi sadar pengetahuan sebagaimana layaknya warga dunia (AACTE & P21, 2010; Malik, 2018). Hasil belajar peserta didik pada abad-21 informasi dan komunikasi, serta keterampilan

pilan hidup dan karir (Makaramani, 2015; Cheng, Chou, & Mok, 2004; Alismail & McGuire, 2015). Selain pendidikan abad 21 perlu dioptimalkan guna memenuhi kebutuhan generasi Z saat ini yang memiliki kecenderungan berupa; melek teknologi, peralihan dari tugas satu ke yang lainnya secara cepat dan membiasakan diri berfikir praktis (Safitri, Umamah, & Sumardi, 2019). Peserta didik di abad ke-21 juga memiliki kesempatan menampilkan gaya belajar kompleks yang dibentuk oleh keberadaan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan sumber daya digital (Moyle, 2010). Keterampilan abad ke-21 mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan agar berhasil dalam hidup dan karir di dunia kerja.

Peserta didik abad 21 dituntut untuk mengembangkan keterampilan 4C, keterampilan tersebut antara lain: (1) berpikir kritis (Critical Thinking), (2) komunikasi (Communication), (3) kerjasama (Collaboration), dan (4) kreativitas (Creativity) (Umamah, Marjono, Sumardi, & Ma'Rifatullah, 2020; Sharon, 2019; Kim, Raza, & Seidman, 2019; Howard, 2018). Keterampilan 4C membantu peserta didik mengembangkan kualitas pembelajarannya untuk sukses di perguruan tinggi, karir dan kewarganegaraan (Kivunja, 2015). Keterampilan 4C ini memiliki keterkaitan erat dengan kemampuan peserta didik dalam berbicara dan menulis (Motallebzadeh, Ahmadi, & Hosseinnia, 2018). Indikator keberhasilan peserta didik lebih disandarkan pada kemampuan untuk berkomunikasi, beradaptasi, berbagi, berinovasi dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah yang kompleks (Malik, 2018; Erdogan, 2019). Implementasi 4C dalam pembelajaran juga perlu didukung dengan adanya pendidikan karakter, kewarganegaraan dan penguasaan teknologi (Howard, 2018). Hal tersebut relevan dengan kurikulum 2013 berbasis kompetensi dan pendidikan karakter yang sudah diberlakukan di Indonesia.

Pendidikan karakter merupakan penanaman dan pengembangan nilai-nilai karakter yang baik guna mempersiapkan generasi yang berkualitas dan bermanfaat bagi masyarakat luas (Adams, 2011; Marini, Safitri, & Muda, 2018). Pendidikan karakter ini menempatkan nilai karakter sebagai dimensi terdalam pendidikan berdampingan dengan intelektualitas yang tercermin dalam kompetensi (Bogan, Cody, & Gro, 2015). Pendidikan karakter sendiri akan lebih mudah dicapai jika pendidik memiliki fleksibilitas pola pikir, inovasi dan kecerdikan untuk mengembangkan isi pelajaran, tujuan pendidikan dan nilai karakter (Umamah, 2015). Salah satu karakter yang perlu dikembangkan adalah kepercayaan diri (self confidence) (Kemendikbud, 2017; Benabou, 2014). Kepercayaan diri ini merupakan salah satu karakter penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan peserta didik yang memiliki keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis.

Peserta didik dalam dituntut memiliki karakter percaya diri untuk mengemukakan pendapat, bertanya dan menunjukkan penampilan tertentu. Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berfungsi untuk mendorong peserta didik meraih kesuksesan yang terbentuk melalui proses belajar dalam interaksinya dengan lingkungan (Fitri, Zola, & Ildil, 2018). Kepercayaan diri mendorong peserta didik untuk tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain,

memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri (Ciftci & Yildiz, 2019; Octaviyana, Firman, & Daharnis, 2018). Namun tidak semua peserta didik memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi (Greenacre, Tung, & Chapman, 2014). Kepercayaan diri yang rendah merupakan penghambat peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Tingkat kepercayaan diri masing-masing peserta didik berbeda. Berdasarkan hasil observasi penyebaran angket *self confidence* (kepercayaan diri), terlihat dari 103 peserta didik di tiga sekolah, yaitu MAN 1 Jember, MAN 2 Jember dan MAN 3 Jember diperoleh data sebagai berikut; (1) hanya 6,63% peserta didik yang memiliki kepercayaan diri sangat tinggi; (2) 7,43% peserta didik memiliki kepercayaan diri tinggi; (3) 12,22% peserta didik memiliki kepercayaan diri cukup tinggi; (4) 67,83% peserta didik memiliki kepercayaan diri rendah; (5) 6,79% peserta didik memiliki kepercayaan diri sangat rendah. Data-data di atas menunjukkan bahwa mayoritas kepercayaan diri peserta didik masih rendah dengan persentase 67,83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik agar dapat menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran saat ini.

Upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik bisa dilakukan dalam pembelajaran sejarah. *Self confidence* atau kepercayaan diri bukanlah sesuatu yang bersifat bawaan, melainkan terbentuk dalam interaksi dan perkembangan melalui proses belajar secara individu maupun kelompok (Sheldrake, 2016; Akbari & Sahibzada, 2020). Interaksi peserta didik terhadap pendidik, peserta didik dengan peserta didik yang lain dapat berpengaruh terhadap kepercayaan diri peserta didik. Membentuk karakteristik percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dan dapat mendorong kepercayaan diri peserta didik (Akbari & Sahibzada, 2020; Garaika & Margahana, 2019; Vanaja & Geetha, 2017). Hal tersebut dapat direalisasikan dengan menerapkan model pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence dan Satisfaction* (ARCS).

Model pembelajaran ARCS dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan (*expectancy value theory*) yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan itu. Kedua komponen tersebut kemudian dikembangkan menjadi empat aspek yaitu *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (kepercayaan diri) dan *satisfaction* (kepuasan) (Li & Keller, 2018; Tufail, 2018; Molaee & Dortaj, 2015). Pada dasarnya model ARCS ini bersifat fleksibel sehingga implementasinya dapat dipadukan dengan model pembelajaran lain dan dapat diterapkan dalam pembelajaran bidang studi apapun (Angelo, 2017). Model pembelajaran ARCS merupakan model pembelajaran yang mengutamakan perhatian peserta didik, menyesuaikan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar peserta didik, menciptakan rasa percaya diri dalam diri peserta didik dan menimbulkan rasa puas diri peserta didik tersebut, sehingga akan terjadi pembelajaran yang bermakna (Li & Keller, 2018). Model pembelajaran ARCS diharapkan bisa meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran *Attention,*

Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 MAN 2 Jember.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 34 peserta didik kelas XI MAN 2 Jember. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menghitung model pembelajaran ARCS dalam meningkatkan self confidence peserta didik. Penelitian ini menggunakan variabel self confidence (kepercayaan diri) Lauster yang meliputi 6 aspek, yakni: (1) memiliki keyakinan akan kemampuan diri; (2) optimis; (3) bertanggung jawab; (4) rasional; (5) realistis; dan (6) toleransi (Lauster, 2012). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Berikut adalah kisi-kisi instrumen kepercayaan diri yang dikembangkan dari Lauster.

**Tabel 1. Indikator kepercayaan diri**

Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal
Memiliki keyakinan akan kemampuan diri	Yakin terhadap diri sendiri	1,2,3,4,5
	Yakin terhadap kemampuan diri dalam menghadapi masalah	6,7
Optimis	Bersikap positif dalam menggapai cita-cita	8,9,10,11
	Bersikap positif dalam menghadapi tantangan	12,13
	Tidak mudah putus asa	14,15
Bertanggung Jawab	Dapat berperan aktif dalam tugas kelompok	16,17
	Dapat mengerjakan tugas dengan baik	18,19
	Berani mengambil resiko	20,21,22
Rasional	Dapat menjadi diri sendiri	23,24,25
	Dapat percaya diri dalam lingkungan sosial	26,27,28
Realistis	Dapat berperilaku tegas pada diri sendiri	29,30
	Dapat berperilaku tegas pada orang lain	31,32,33
Toleransi	Tidak mementingkan diri sendiri	34,35
	Senang berbagi dengan teman	36,37
	Empati terhadap orang lain	38,39,40

(Sumber: Lauster, 2012: 13)

Kuesioner diberikan sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran berupa pretest dan post-test dengan jumlah pertanyaan dan skor yang sama. Penilaian setiap pertanyaan pada kuesioner kepercayaan diri menggunakan likert scale yang mengharuskan responden untuk menjawab pernyataan dengan pilihan jawaban sebagai berikut: 1) Strongly disagree; 2) Disagree; 3) Agree; 4) Strongly Agree (Gay, Mills, & Airasian, 2012). Nilai skala tiap jawaban dapat kita lihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Skala Kuesioner

Statements	Value
Strongly disagree	1
Disagree	2
Agree	3
Strongly Agree	4

(Sumber: Gay, Mills, & Airasian, 2012: 567)

Kepercayaan diri dikategorisasikan menjadi kepercayaan diri tinggi, kepercayaan diri sedang dan kepercayaan diri rendah dengan menggunakan mean dan standar deviasi kategorisasi jenjang (Ary, Jacobs, Sorensen, & Razavieh, 2010). Kriteria kepercayaan diri dapat kita lihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kepercayaan Diri

Variabel	Rumusan	Rentang nilai	Kategori
Kepercayaan diri	$X > (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	$X > 54$	Tinggi
	$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	$36 < X \leq 54$	Sedang
	$X < (\text{Mean} - 1 \text{ SD})$	$X < 36$	Rendah

(Sumber: Ary et al., 2010)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 23. Uji *paired sample t-test* adalah pengujian yang dilakukan untuk membandingkan selisih rata-rata pada perolehan pre angket dan post angket kepercayaan diri peserta didik. uji *paired sample t-test* dapat digunakan dengan prasyarat data yang digunakan harus normal. Pengujian normalitas menggunakan shapiro-wilk dengan bantuan SPSS. Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan dianalisis dengan menggunakan *Paired Sample T-test*, maka data diuji terlebih dahulu normalitasnya. Pengujian normalitas menggunakan uji *Sapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Uji Normalitas pre angket dan post angket uji Lapangan

Pre/Post Test	Sapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pre	,953	34	,151
Post	,958	34	,217

Hasil uji normalitas menyatakan data Pre-test menghasilkan Sig, (0,151) yang artinya 0,151 lebih besar dari pada 0,05 jadi datanya normal. Pada data post-test menghasilkan Sig, (0,217) yang artinya 0,217 lebih besar dari 0,05 jadi datanya Normal. Sehingga dapat disimpulkan Uji Normalitas Data pre-test dan Post-test berdistribusi normal. Sajian data pre angket dan post angket kepercayaan diri belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Descriptive Statistic Pre Test dan Post Test**

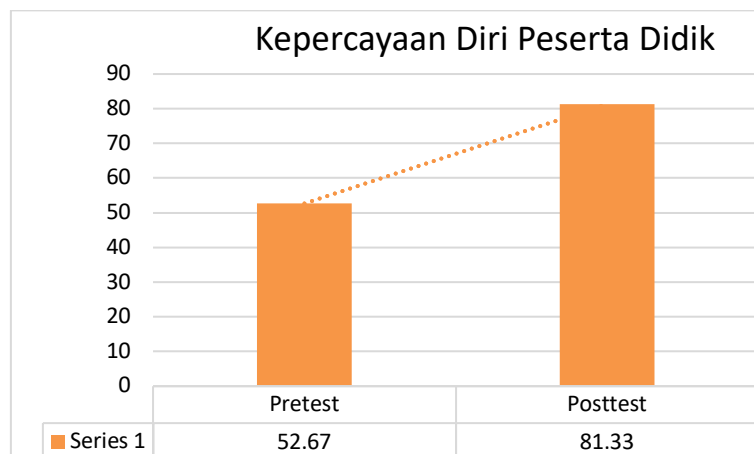
	Mean	N	Std. Deviasi
Pre test	52,67	34	2,251
Post test	81,33	34	2,336

Berdasarkan Tabel 5 diketahui nilai rata-rata *pre test* sebesar 52,67 (Std. Deviasi=2,251) menunjukkan kategori kepercayaan diri sedang dan nilai rata-rata *post test* sebesar 81,33 (Std. Deviasi=2,336) menunjukkan kategori kepercayaan diri tinggi. Nilai rata-rata *post test* menunjukkan kepercayaan diri peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran ARCS. Peningkatan kepercayaan diri peserta didik dapat dilihat pada Gambar 1.

**Tabel 6. Hasil Paired Samples Test**

		Paired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre Test - Post Test	-28,667	2,805	1,145	-25,036	5	,000

Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil *paired samples test* menunjukkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan ( $p, 0.05$ ) antara kepercayaan diri peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran ARCS. Hasil *paired samples test* pada kolom mean diperoleh perbedaan rata-rata sebesar -28,667 (*post test* – *pre test*) angka negatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata kepercayaan diri peserta didik pada *post* angket lebih besar dari nilai rata-rata *pre* angket. Hal ini bermakna bahwa besarnya perbedaan rata-rata *pre* angket dan *post* angket kepercayaan diri peserta didik menunjukkan nilai *post* angket sesudah diterapkan model pembelajaran ARCS lebih besar dibandingkan nilai *pre* angket. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ARCS efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Peningkatan kepercayaan diri peserta didik pada *pre* angket dan *post* angket dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



### Gambar 1. Peningkatan kepercayaan diri peserta didik.

Berdasarkan gambar di atas diperoleh nilai rata-rata pre angket *self confidence* peserta didik sebesar 52,67 menunjukkan kategori kepercayaan diri sedang sebelum diterapkan model pembelajaran ARCS dan diperoleh nilai rata-rata post angket kepercayaan diri peserta didik sebesar 81,33 menunjukkan kategori kepercayaan diri tinggi. Nilai rata-rata post angket menunjukkan kepercayaan diri peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran ARCS. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ARCS efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Hasil penelitian ini sebagaimana telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, memberikan gambaran bahwa model pembelajaran ARCS mendorong peserta didik untuk percaya diri, mengutamakan perhatian peserta didik, menyesuaikan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar peserta didik dan menimbulkan rasa puas diri peserta didik tersebut, sehingga akan terjadi pembelajaran bermakna yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus kepercayaan diri peserta didik (Li & Keller, 2018). Pembelajaran menggunakan model ARCS sendiri sudah banyak diterapkan pada berbagai mata pelajaran, hal tersebut karena pada dasarnya model ARCS ini bersifat fleksibel dan dapat diterapkan dalam pembelajaran bidang studi apapun (Alfiyana, Sukaesih, & Setiati, 2018). Diterapkannya model pembelajaran ARCS ini mampu memberikan pembelajaran bermakna dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran sejarah sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Selain itu model pembelajaran ARCS merupakan bentuk pendekatan pemecahan masalah untuk merancang aspek motivasi serta lingkungan belajar dalam mendorong dan mempertahankan motivasi peserta didik untuk belajar (Rosita, Sumarno, & Umamah, 2014: 1). Terciptanya motivasi yang tinggi untuk belajar yang nantinya mampu meningkatkan kepercayaan diri dalam diri peserta didik. Masing-masing komponen tersebut antara lain: 1) *attention* (perhatian), model ARCS berusaha membangkitkan dan mempertahankan perhatian yang mengacu pada minat yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam mengambil konsep / ide yang diajarkan; 2) *relevance* (relevansi) yang harus dibangun dengan menggunakan bahasa dan contoh-contoh yang akrab dengan peserta didik; 3) *confidence* (kepercayaan) dengan memberikan dukungan untuk kebutuhan peserta didik secara individu, seperti penguatan dan kata motivasi dengan tujuan mengembangkan harapan positif kepada peserta didik untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran; 4) *satisfaction* (kepuasan) untuk menjaga agar peserta didik tetap termotivasi dalam proses pembelajaran, peserta didik harus merasa puas dengan prosedur dan hasil pengajaran di kelas. Komponen ARCS tersebut memiliki peranan penting dalam membangun motivasi belajar dan kepercayaan diri peserta didik.

Penelitian yang telah dilaksanakan dengan penelitian terdahulu ternyata relevan, hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu bahwa model pembelajaran ARCS mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yi Xia , pada tahun 2020 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ARCS mampu menstabilkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu juga mampu meningkatkan inisiatif dan kepercayaan diri peserta didik (Xia, 2020). Selanjutnya penelitian oleh Abu Bakar et al tahun 2017., memaparkan keterlaksanaan

model ARCS oleh guru dan peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 90,77% dan 91%. Untuk kepercayaan diri peserta didik dalam kategori baik yaitu dengan persentase 82,25%. Data guru dan peserta didik berdistribusi normal dan homogen, koefisien korelasi yang diperoleh yaitu sebesar 0,525, berarti hubungan antara keterlaksanaan model ARCS dengan kepercayaan diri peserta didik memiliki tingkat hubungan sedang. (Bakar, Dewi, & Syafira, 2017). Melalui hasil analisis yang diperoleh dan berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*) mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

## SIMPULAN

Temuan dari penelitian ini merepresentasikan penerapan model pembelajaran ARCS terhadap kepercayaan diri peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran ARCS dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pre angket kepercayaan diri peserta didik sebesar 52.67 menunjukkan kategori kepercayaan diri sedang dan post angket sebesar 81.33 menunjukkan kategori *self confidence* tinggi dengan perbedaan nilai rata-rata sebesar -28.667 (pre angket-post angket) angka negatif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada nilai rata-rata *self confidence* peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran ARCS. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ARCS efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Tingkat kepercayaan diri masing-masing peserta didik berbeda. Upaya dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dapat dilakukan dalam pembelajaran sejarah. Mengingat bahwa *self confidence* atau kepercayaan diri bukanlah sesuatu yang bersifat bawaan, melainkan terbentuk dalam interaksi dan perkembangan melalui proses belajar secara individu maupun kelompok. Membentuk karakteristik percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dan dapat mendorong kemampuan kepercayaan diri peserta didik. Hal tersebut dapat direalisasikan dengan menerapkan model pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence dan Satisfaction* (ARCS).

## DAFTAR RUJUKAN

- AACTE & P21. (2010). 21ST Century Knowledge and Skills in Educator Preparation. *Education*, (September), 22–29. Retrieved from [http://www.oecd-ilibrary.org/education/teachers-for-the-21st-century\\_9789264193864-en](http://www.oecd-ilibrary.org/education/teachers-for-the-21st-century_9789264193864-en)
- Adams, A. (2011). the Need for Character Education. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*, 3(2), 23–32.
- Akbari, O., & Sahibzada, J. (2020). Students' Self-Confidence and Its Impacts on Their Learning Process. *American International Journal of Social Science Research*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.46281/aijssr.v5i1.462>
- Alfiyana, R., Sukaesih, S., & Setiati, N. (2018). Pengaruh Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dengan Metode Talking Stick Terhadap Motivasi dan Hasil

- Belajar Peserta didik Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Journal of Biology Education*, 7(2), 226–236. <https://doi.org/10.15294/jbe.v7i2.24287>
- Alismail, H. A., & McGuire, P. (2015). 21 St Century Standards and Curriculum: Current Research and Practice. *Journal of Education and Practice*, 6(6), 150–155. Retrieved from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1083656.pdf>
- Angelo, T. A. (2017). Assessing Motivation to Improve Learning: Practical Applications of Keller’s MVP Model and ARCS-V Design Process. *New Directions for Teaching and Learning*, (152), 99–108. <https://doi.org/10.1002/tl>
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Razavieh, A. (2010). *Introduction to Research in Education* (8th Editio). USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Bakar, A., Dewi, F., & Syafira, S. (2017). Analisis Keterlaksanaan Model Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction pada Pembelajaran Hidrokarbon dan Pengaruhnya Terhadap Kepercayaan Diri Peserta didik. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 9(2), 1–10. <https://doi.org/10.22437/jisic.v9i2.5108>
- Benabou, R. T. (2014). Self-Confidence And Personal Motivation. *Quarterly Journal of Economics*, (February 2002), 871–915. <https://doi.org/10.1162/003355302760193913>
- Bogan, M., Cody, S., & Gro, J. (2015). Character Education for the 21 st Century. *CCR Center for Curriculum Resign*, (February).
- Cheng, Y. C., Chou, K. W., & Mok, M. M. C. (2004). *Reform of Teacher Education in the Asia - Pacific in the New Millennium Education in the Asia-Pacific Region : Issues, Concerts and Prospects*. Hong Kong: Hong Kong Institute of Education.
- Ciftci, K., & Yildiz, P. (2019). The effect of self-confidence on mathematics achievement: The meta-analysis of Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS). *International Journal of Instruction*, 12(2), 683–694. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12243a>
- Erdogan, V. (2019). *Integrating 4C Skills of 21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes*. 7(11), 113–124.
- Fitri, E., Zola, N., & Ildil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.29210/02017182>
- Garaika, & Margahana, H. (2019). Self efficacy, self personality and self confidence on entrepreneurial intention: Study on young enterprises. *Journal of Entrepreneurship Education*, 22(1), 1–12.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2012). Educational Research Competencies for analysis and applications. In *Educational Research* (tenth edit). United States America: pearson education.
- Greenacre, L., Tung, N. M., & Chapman, T. (2014). Self confidence, and the ability to influence. *Academy of Marketing Studies Journal*, 18(2), 169–180.

- Howard, P. G. (2018). Twenty-first century learning as a radical re-thinking of education in the service of life. *Education Sciences*, 8(4), 1–13. <https://doi.org/10.3390/educsci8040189>
- Kemendikbud. (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter* (Cetakan Ke). Jakarta: Kemendikbud.
- Kim, S., Raza, M., & Seidman, E. (2019). Improving 21st-century teaching skills: The key to effective 21st-century learners. *Research in Comparative and International Education*, 14(1), 99–117. <https://doi.org/10.1177/1745499919829214>
- Kivunja, C. (2015). Exploring the Pedagogical Meaning and Implications of the 4C “Super Skills” for the 21 Century through Bruner’s 5E Lenses of Knowledge Construction to Improve Pedagogies of the New Learning Paradigm. *Creative Education*, 06(02), 224–239. <https://doi.org/10.4236/ce.2015.62021>
- Lauster, P. (2012). *Tes Kepribadian*. Terjemahan oleh D. H. Gulo. Jakarta: : PT. Bumi Aksara.
- Li, K., & Keller, J. M. (2018). Use of the ARCS model in education : A literature review. 122(March), 54–62. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.019>
- Maidiyah, E., & Fonda, C. Z. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Arcs Pada Materi Statistika Di Kelas Xi Sma Negeri 2 Rsbi Banda Aceh. *Jurnal Peluang*, 1(2), 12–21.
- Makaramani, R. (2015). 21st Century Learning Design for a Telecollaboration Project. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 622–627. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.567>
- Malik, R. S. (2018). Educational Challenges in 21St Century and Sustainable Development. *Journal of Sustainable Development Education and Research*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.17509/jsder.v2i1.12266>
- Marini, A., Safitri, D., & Muda, I. (2018). Managing school based on character building in the context of religious school culture (Case in Indonesia). *Journal of Social Studies Education Research*, 9(4), 274–294. <https://doi.org/10.17499/jsser.11668>
- Molae, Z., & Dortaj, F. (2015). Improving L2 Learning: An ARCS Instructional-motivational Approach. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 1214–1222. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.234>
- Motallebzadeh, K., Ahmadi, F., & Hosseinnia, M. (2018). The relationship between EFL teachers’ reflective practices and their teaching effectiveness: A structural equation modeling approach. *Cogent Psychology*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.1080/23311908.2018.1424682>
- Moyle, K. (2010). *Building Innovation : Learning with technologies*. Victoria: ACER Press.
- Octaviyana, I., Firman, F., & Daharnis, D. (2018). The Contribution of Social Conflict with Peers toward Self-Confidence. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.24036/007za0002>
- Safitri, D. A., Umamah, N., & Sumardi. (2019). Accelerated Learning Integrated by Discovery Learning in History Course: How Z Generation Learn. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012151>

- Sharon, K. et al. (2019). *Research in Comparative & International Education. Improving 21st-Century Teaching Skills: The Key To Effective 21stcentury Learners*. USA: New York University.
- Sheldrake, R. (2016). Confidence as motivational expressions of interest, utility, and other influences: Exploring under-confidence and over-confidence in science students at secondary school. *International Journal of Educational Research*, 76, 50–65. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2015.12.001>
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Peserta didik. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–6. <https://doi.org/10.29210/3003205000>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). Bernie Trilling, Charles Fadel-21st Century Skills\_ Learning for Life in Our Times -Jossey-Bass (2009). *Journal of Sustainable Development Education and Research*, 2(1), 243.
- Tufail, M. (2018). *An Investigation of Factors Responsible for Sustaining Students Motivation in E-Learning System*. (1), 37–48.
- Umamah, N., Marjono, Sumardi, & Ma'Rifatullah, R. (2020). Need Assessment and Performance Analysis on Innovative, Adaptive, and Responsive Curriculum Development Geared to Life Skills. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012084>
- Umamah, Nurul. (2015). *Teachers, Innovative Instructional Design and Good Character in Information Era. Proceeding of International Seminar*. Tulungagung: STKIP Tulungagung.
- Vanaja, Y., & Geetha, D. (2017). A Study on Locus of Control and Self Confidence of High School Students. *International Journal of Research Granthaalayah*, 5, 598–602. <https://doi.org/10.5281/zenodo.841186>
- Widiyanti, Y. T. (2014). Peningkatan percaya diri dan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Statification (ARCS). *Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta*, (c).
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. Retrieved from <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Xia, Y. (2020). Research on Human Resource Development and Training Design Based on ARCS Model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1533(2), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1533/2/022061>
- Zularwan, Rasyidin, A., & Sinaga, A. I. (2017). Implementasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter pada K13 dalam PAI dan Budi Pekerti di SMP Islam Al Amjad Medan Sunggal. *Edu Religia*, 1(4), 558–572.





# JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BROSUR KEARIFAN LOKAL TRADISI NYADRAN DAM BAGONG UNTUK SISWA KELAS X DI TRENGGALEK

Moch. Nurfahrul Lukmanul Khakim\*, Marsudi, Amalia Firman-  
syah, Cindy Sintia Dewi, Uskuri Lailal Munna

moch.nurfahrul.fis@um.ac.id

Universitas Negeri Malang, Indonesia.

**Abstract:** *Nyadran is a living tradition in Trenggalek which is used as a means to show gratitude. However, this important tradition was not incorporated at learning at school. In this research, we aim to develop a brochure to disseminate local knowledge and tradition of Nyadran as supplementary material for history learning at 11th grade. We conducted a literature study to prepare the content of the brochure as teaching material for student in Trenggalek. The content of this brochure related to the arrival of Islam to Trenggalek and the development of Islamic culture in Trenggalek. The compilation of teaching materials in the brochure can be used to enhance students' knowledge regarding the process of the spread of Islam in Trenggalek and the culture that developed after that.*

**Keywords:** *Nyadran, Brochure, Trenggalek*



ARTICLE INFO:  
Research Article

*Article history:*

Received 5 June 2020

Revised 14 December 2021

Accepted 14 December 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December  
2021

This work is licensed under  
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

---

## PENDAHULUAN

Hubungan manusia dengan alam sangatlah erat. Manusia sendiri sangat tergantung dengan alam atau lingkungan yang mana dapat memenuhi kebutuhannya dalam setiap hari-harinya dan manusia harus bersahabat dengan alam agar tidak menimbulkan kerugian (Mulyanto, 2007). Selain dengan alam manusia juga erat berkaitan dengan kebudayaan, kebudayaan yang sangat erat dengan masyarakat biasanya masyarakat Jawa yang identik berbagai kebudayaan yang unik. Kebudayaan merupakan suatu kesatuan yang kompleks meliputi gagasan, seni, kepercayaan, akhlak, tradisi, hukum, adat, serta ketrampilan dan kebiasaan yang didapatkan manusia sebagai anggota

suatu kelompok masyarakat (Tylor, 1871). Sedangkan menurut Soemardjan (1990), budaya adalah karya cipta dan rasa masyarakat. Rasa dan cipta yang dimaksud yaitu pemikiran atau ide, sedangkan karya adalah hasil dari pemikiran atau ide tersebut.

Kebudayaan di masyarakat Jawa biasanya berupa kegiatan upacara atau peringatan sesuatu hal yang tidak terlepas dari perjuangan seseorang dan kebiasaan leluhurnya atau nenek moyangnya yang masih bisa dilestarikan di daerah. Kegiatan yang biasanya dilakukan akan membawa sebuah dampak baik dalam kehidupan di sekitarnya yang dipercayainya. Budaya yang berkembang di masyarakat dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah sistem religi yang dianut oleh masyarakat. Sebagai salah satu contoh adalah cara Wali Songo dalam menyebarkan Islam di Jawa yang menggunakan pendekatan *Tassawuf*. Dengan cara perlahan dan bertahap serta tanpa menghilangkan budaya asli masyarakat. Islam mengenalkan toleransi serta persamaan derajat (Aziz, 2013).

Pola penguatan Islam yang diterapkan oleh Wali Songo adalah melalui pembentukan kebudayaan. Budaya yang telah tertanam kuat dalam kehidupan masyarakat Jawa diolah sedemikian rupa sehingga tidak menyimpang dari ajaran agama Islam. Di masyarakat Trenggalek kegiatan yang dilakukan memiliki berbagai kebudayaan dan keunikan yang masih dilestarikan sampai sekarang. Kebudayaan yang satu ini dilakukan di sebuah pengairan air yang warga sekitar menyebutnya dengan istilah nyadran Dam Bagong, kebudayaan ini sudah menjadi sebuah tradisi yang menjadi ritual simbolisme yang dilakukan oleh masyarakat Trenggalek. Nyadran merupakan bentuk upacara tradisional yang dilakukan di makam leluhur dengan memberikan taburan bunga di atas makam leluhur. Menurut (Handayani, 1995) Nyadran merupakan ritual yang dipercayai oleh masyarakat Trenggalek sebagai bentuk suatu perayaan yang di dalamnya terdapat sebuah nilai-nilai yang terkandung sekaligus juga memiliki sebuah kesakralan yang dapat menambah inspirasi untuk kekayaan serta keragaman budaya daerah sekaligus budaya nasional.

Uraian di atas sesuai dengan Kompetensi Dasar 4.7 SMA kelas X yaitu mengelola informasi terkait proses masuknya agama Islam ke Nusantara serta bagaimana perkembangan kerajaan-kerajaan bercorak Islam di Nusantara dengan menggunakan pola berpikir yang kronologis, serta pengaruh dari masuknya Islam dalam kehidupan masyarakat Indonesia di masa kini.

Hal tersebut dapat dijadikan acuan pembelajaran sejarah berbasis kearifan lokal sehingga peserta didik dapat menggali sejarah lingkungan tempat tinggalnya secara lebih mendalam. Dengan menggunakan kearifan lokal yang dekat dengan peserta didik maka kesadaran sejarah peserta didik akan semakin meningkat.

Tujuan penyusunan mengembangkan bahan ajar dengan mengangkat materi kearifan lokal yang berkembang di masyarakat sehingga pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan sesuatu yang dekat dengan peserta didik. Bahan ajar yang akan digunakan penulis dalam mengemas materi adalah

menggunakan media brosur. Brosur dipilih karena sangat mudah dibawa, dan dapat memberikan informasi dengan singkat dan padat.

## KAJIAN LITERATUR: BAHAN AJAR DAN BROSUR

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran memerlukan adanya keseimbangan antara semua unsur yang nantinya tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang direncanakan. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga diperlukan material pendukung, serta prosedur pelaksanaan. Seperti yang disebutkan oleh Sulistio & Pamungkas (2020) bahwa material pembelajaran di antaranya adalah buku, papan tulis, kapur, spidol, komputer dan sebagainya. Prosedur pelaksanaan pembelajaran meliputi jadwal serta penyampain informasi, ujian, praktik belajar, dan sebagainya. Proses pembelajaran menggambarkan usaha pendidik dalam membentuk pengetahuan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa unsur serta prosedur pelaksanaan pembelajaran, tentunya tidak akan melupakan materi yang akan diajarkan pada siswa. Materi-materi yang diberikan pun juga harus sesuai dengan potensi umum siswa atau tingkatan kelas siswa. Kumpulan materi tersebut nantinya yang disebut sebagai bahan ajar.

Bahan ajar yaitu seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh siswa dan guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran (Huda, 2010). Bahan ajar adalah kumpulan materi pembelajaran atau bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan dipergunakan oleh guru dan siswa untuk menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Pannen, 1996). Bahan ajar dilengkapi dengan pedoman penggunaan bahan ajar baik untuk siswa maupun untuk guru. Pedoman digunakan untuk memudahkan guru dan siswa dalam penggunaan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar sebagai metode sekaligus media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, salah satunya yaitu pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah yang relevan dengan kajian ilmiah penting untuk membangun kesadaran sejarah pada peserta didik (Khakim, 2018). Pembelajaran sejarah seringkali dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu mengondisikan dan membawa alur pembelajaran menjadi menarik, sehingga bukan hanya semangat, namun juga kesadaran akan pentingnya mempelajari sejarah muncul dalam diri siswa.

Menurut cara kerjanya bahan ajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: bahan ajar yang bisa diproyeksikan yaitu bahan ajar yang memerlukan penggunaan proyektor untuk pengoperasiannya, bahan ajar yang tidak bisa diproyeksikan yaitu bahan ajar yang tidak perlu menggunakan proyektor dalam pengoperasiannya, bahan ajar audio atau bahan ajar yang bisa didengar, bahan ajar video yaitu bahan ajar yang berisi suara dan gambar, dan bahan ajar komputer (Heinich, Molenda, Russel, & Samaldino, 1993). Secara umum bahan ajar dapat dibedakan menjadi 2 yaitu bahan ajar cetak dan non cetak. Salah satu contoh dari bahan ajar cetak adalah brosur.

Brosur adalah bentuk media tercetak dan pada umumnya digunakan untuk melakukan promosi atau digunakan sebagai sarana iklan. Penggunaan brosur sebagai media bahan ajar karena brosur sangat mudah dibawa, selain itu bentuknya yang hanya berupa selebaran tidak memerlukan biaya yang banyak dalam pembuatannya, tak hanya itu materi yang disampaikan melalui brosur lebih singkat padat jelas dan tidak bertele-tele. Akan tetapi penggunaan brosur sebagai media bahan ajar memiliki kelemahan yaitu tidak dapat digunakan untuk memberi materi pembelajaran secara terperinci. Sejalan dengan dengan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan peneliti dalam bidang sejarah lokal dan pembelajarannya antara lain edukasi sejarah seni suara lewat museum musik Indonesia untuk mendorong pembelajaran *outdoor learning* (Khakim dkk., 2019), pengabdian dengan merawat dan memasang poster informasi sebagai edukasi sejarah lokal di Candi Selokelir (Khakim dkk., 2020), dan penyusunan serta implementasi bahan ajar Wall Chart mengenai Sejarah Pemberontakan DI/TII yang dipimpin S. M. Kartosuwiryo di Jawa Barat (Khakim dkk., 2021).

Berdasarkan pemaparan pada bagian pendahuluan dan kajian literatur di atas, maka kami melakukan riset pengembangan. Tujuan riset ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar sejarah berupa brosur dengan materi tentang masuk dan berkembangnya Islam di Trenggalek dan kaitannya dengan prosesi *Nyadran* yang tetap berlangsung hingga masa kini.

## METODE

Dalam penulisan artikel ini metode yang digunakan penulis adalah studi pustaka dan metode penyusunan bahan ajar. Tahapan dalam menggunakan metode studi pustaka dimulai dengan mendata apa saja yang perlu untuk diteliti, kemudian dilanjutkan dengan mencari sumber referensi dari buku serta artikel tentang masuknya Islam ke Trenggalek dan tradisi *Nyadran*. Sedangkan tahapan dalam metode penyusunan bahan ajar dimulai dengan analisis aspek-aspek yang ada dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, memilih materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, setelah itu menentukan jenis bahan ajar yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, dan langkah yang terakhir adalah mencari sumber materi untuk penyusunan bahan ajar. Penulis mengumpulkan informasi terkait materi yang dibahas dari buku-buku serta artikel dan jurnal online, selain itu penulis juga melakukan pengamatan terkait prosesi pelaksanaan tradisi *Nyadran* di Trenggalek melalui situs web pemerintah Kabupaten Trenggalek.

## PEMBAHASAN

### Masuknya Islam di Trenggalek

Tidak banyak bukti tertulis tentang kapan masuknya Islam ke daerah Trenggalek, akan tetapi yang pasti sejarah masuknya Islam ke Trenggalek tidak dapat dipisahkan dari sosok Ki Ageng Minak Sopal. Ki Ageng Minak Sopal hidup pada masa Sultan Hadiwijaya. Berdasarkan bukti yang tertulis pada nisan makam Ki Ageng Minak Sopal dan Istrinya yang terletak di Dusun Ngantru tertulis angka

1490 Caka atau 1568 Masehi, jadi dapat diperkirakan Islam mulai menyebar di Trenggalek sekitaran tahun itu (Trenggalek, 2013).

Minak Sopal merupakan tokoh penyebar agama Islam di Kabupaten Trenggalek. Daerah persebaran yang dilalui oleh Minak Sopal dimulai dari lereng Gunung Wilis hingga ke pantai selatan Samudera Hindia. Persebaran di sisi barat dimulai dari wilayah Ponorogo hingga Boyolangu, Tulungagung. Secara teori hal ini diperkuat dengan tidak ditemukannya bangunan peninggalan agama Hindu-Buddha yang berupa kuil ataupun tempat peribadatan agama Hindu-Budha (Nurjana, Winarno, & Yuniastuti, 2013).

Kisah Ki Ageng Minak Sopal yang berkembang di masyarakat Trenggalek merupakan sebuah folklore yang diceritakan secara turun-temurun. Dikisahkan bahwa Minak Sopal merupakan putra dari Dewi Amisayu dan Minak Sraba. Minak Sopal mendapatkan pelajaran Agama dari ayahnya yang bertempat tinggal di Kedung Bagongan. Setelah mempelajari Islam dari ayahnya kemudian Minak Sopal memikirkan bagaimana caranya supaya masyarakat Trenggalek mau memeluk agama Islam.

Pada masa itu mayoritas masyarakat Trenggalek bekerja sebagai petani, akan tetapi daerah Trenggalek sangat kekurangan air sehingga Minak Sopal berinisiatif untuk mendirikan sebuah tanggul yang dapat memberikan kemakmuran di Trenggalek. Hal ini merupakan salah satu cara yang dipilih Minak Sopal agar masyarakat Trenggalek mau memeluk agama Islam. Minak Sopal berusaha membuat tanggul di Sungai Bagong akan tetapi tanggul tersebut selalu gagal dibuat. Akhirnya Minak Sopal meminta petunjuk kepada ayahnya bagaimana cara supaya tanggul tersebut dapat dibuat, ayahnya memberikan petunjuk bahwa di tanggul tersebut harus dikurbankan kepala gajah putih (Yunikasari, 2018).

Untuk mendapatkan gajah putih Minak Sopal mengirimkan utusannya ke Randa Krandon. Randa Krandon tidak keberatan untuk meminjamkan gajah miliknya untuk membangun Tanggul. Asal segera dikembalikan jika pembangunannya selesai. Setelah disembelihkannya gajah putih pembangunan tanggul tersebut akhirnya berhasil. Air mengalir ke sawah-sawah masyarakat Trenggalek sehingga masyarakat sangat gembira dan memutuskan untuk memeluk agama Islam. Akan tetapi Randa Krandon masih menunggu gajahnya yang tidak kunjung kembali sehingga Randa Krandon mengirimkan tentaranya untuk mengambil gajah putih tersebut. Untuk menghindari pertumpahan di daerah Trenggalek Minak Sopal bersama ayahnya membuat lorong bawah tanah sebagai persembunyiannya. Saking lamanya Minak Sopal bersembunyi pada akhirnya Randa Krandon membatalkan penyerangannya ke Trenggalek.

Berdasarkan cerita di atas disebutkan bahwa Minak Sopal harus mengorbankan kepala gajah putih. Gajah putih dimaknai sebagai simbol dari agama Hindu-Budha. Disini menunjukkan bahwa pada saat dibangunnya tanggul air, masyarakat Trenggalek multi agama, akan tetapi mereka bekerja sama untuk membangun tanggul demi kemakmuran bersama. Akan tetapi pada akhirnya setelah pembangunan tanggul tersebut selesai banyak masyarakat Trenggalek yang berpindah keyakinan

ke Islam. Dalam cerita dijelaskan pula bahwa Minak Sopal membangun lorong persembunyian untuk menghindari pertumpahan darah di Trenggalek, hal tersebut merupakan symbol bahwa penyebaran Islam di Trenggalek dilakukan secara damai (Nurjana, Winarno, & Yuniastuti, 2013).

### **Pengaruh Masuknya Agama Islam Di Trenggalek**

Ketika membahas mengenai Islam di daerah Kabupaten Trenggalek, tentu akan merujuk pada tokoh yang berperan penting dalam hal tersebut, juga bagaimana perubahan atau pengaruh yang ditimbulkan akibat berkembangnya agama Islam di daerah Kabupaten Trenggalek. Islam masuk di Trenggalek tidak langsung diterima dengan baik oleh masyarakat, oleh karenanya diperlukan cara atau taktik tertentu agar masyarakat menerima dan mau untuk memeluk agama Islam. Masuknya Islam di Trenggalek ini tentu tidak lepas dari peran seorang tokoh penting, yaitu Adipati Menak Sopal.

Adipati Menak Sopal berupaya menarik hati rakyat Trenggalek, karena sebagian besar penduduknya sendiri bekerja pada sektor pertanian yang juga bertepatan terjadinya kekurangan air. Oleh karena itu, diperlukan pendirian tanggul air agar pengairan bisa memberi kemakmuran di daerah yang terjadi kekeringan. Hal ini merupakan upaya yang dianggap Menak Sopal supaya masyarakat Trenggalek mau memeluk agama Islam (Rosita & Wahyuningtias, 2019). Sejauh yang bisa ditelusuri, sumber sejarah tertulis Trenggalek baru berupa cerita Menak Sopal yang sangat melegenda di kehidupan masyarakat Trenggalek serta dianggap sebagai bupati Trenggalek yang pertama, pahlawan petani, dan penyebar agama Islam pertama di Trenggalek (Budiharso, 2015). Dari pernyataan tersebut, peran dari Adipati Menak Sopal di Trenggalek tidak hanya menyebarkan agama Islam saja, namun juga disebut-sebut sebagai bupati pertama Trenggalek, dan pahlawannya kaum petani di Trenggalek.

Setelah agama Islam diterima oleh masyarakat Trenggalek, seiring berkembangnya waktu semakin banyak pula masyarakat yang memilih untuk memeluk agama Islam. Selain itu, agama Islam yang berkembang di Trenggalek juga memberikan pengaruh atau perubahan bagi kehidupan masyarakatnya. Seperti yang diketahui, sebelum agama Islam masuk, masyarakat Trenggalek saat itu masih memeluk agama Hindu, di mana dalam segi kepercayaan, tradisi atau budaya tentu saja memiliki perbedaan. Pengaruh yang terlihat setelah agama Islam masuk dan berkembang di Trenggalek, yaitu pada bidang kebudayaan. Kebudayaan yang dimaksud di sini mengarah pada tradisi masyarakat Trenggalek.

Masyarakat Trenggalek memiliki kegiatan atau tradisi yang sudah turun-temurun dari leluhur mereka. Tradisi yang masih dilaksanakan oleh masyarakat Trenggalek hingga saat ini, yaitu Nyadran. Tradisi Nyadran sendiri sebenarnya tidak hanya ada di Trenggalek saja, namun hampir di setiap daerah di negara Indonesia tradisi tersebut ada. Bahkan tradisi ini juga dipercayai mungkin sudah ada sebelum agama Hindu-Buddha masuk di Nusantara. Nyadran yang berarti upacara sebagai bentuk

penghormatan terhadap leluhur yang telah meninggal ini juga dilakukan oleh masyarakat Trenggalek.

Budaya masyarakat tersebut yang menjadikan masyarakat Jawa sangat menjunjung tinggi nilai-nilai luhur dari kebudayaan itu. Dengan demikian tidak mengherankan apabila pelaksanaan nyadran pada saat ini masih kental kaitannya dengan budaya Hindu-Buddha dan animisme yang telah diakulturasikan dengan nilai-nilai Islam yang telah disebarkan oleh Wali Sanga (Rosita & Wahyuningtyas, 2019). Setelah Adipati Menak Sopal menyebarkan agama Islam, terdapat beberapa perubahan dalam tradisi, terutama pada tradisi Nyadran, yang berkaitan dengan tanggul air atau dikenal dengan sebutan “Dam” yang dipercaya oleh masyarakat dibangun oleh Adipati Menak Sopal bersama masyarakat Trenggalek pada masa itu. Meskipun begitu, pada tradisi Nyadran sebelum masyarakat Trenggalek mengenal Islam dan setelah mengenal Islam tidak mengalami perubahan sepenuhnya, melainkan terjadi akulturasi antara tradisi Nyadran dari agama Hindu-Buddha dengan agama Islam di Trenggalek.

### Prosesi Nyadran di Trenggalek

Sejarah membahas kehidupan masa lalu dan kehidupan yang berada di manapun yang disusun secara lengkap dan berbentuk ilmiah, yang meliputi urutan fakta peristiwa dengan berbagai tafsiran penjelasan tentang kehidupannya yang telah terjadi di masa-masa tersebut (Gazalba, 1981). Peristiwa yang sudah terjadi dan dialami manusia yang meninggalkan jejak yang sampai sekarang masih dapat dilestarikan dan dapat dikenang.

Asal *nyadran* ini berasal dari bahasa sansekerta yang berarti serangkain upacara yang mengunjungi makam dan membersihkan serta mendoakan ruh-ruh yang sudah mangkat dilakukan ketika menjelang datangnya bulan Ramadan (Purwadi, Jejak Para Wali Ziarah Spiritual, 2006). Ketika lidah orang Jawa berkata *sadra* tidak enak diucapkan maka orang Jawa mengganti ucapannya dengan ucapan *nyadran* memiliki artian sama berkunjung ke kuburan untuk membersihkan. Peristiwa ini digunakan untuk menghormati dan mendoakan kepada leluhur kita yang telah meninggal atau mangkat.

Masa Hindu-Buddha berlangsung tradisi *craddha* sudah ada dan digunakan. Tradisi ini ada sejak zaman kerajaan Majapahit pada tahun 1284 semasa kerajaan Majapahit ini bukan *nyadran* tetapi *craddha*, tradisi memiliki kesamaan pada kegiatannya. Tradisi dilakukan manusia dengan leluhurnya yang telah mangkat atau meninggal dengan meletakkan sesaji dan melakukan sebuah ritual sesembahan untuk penghormatan (Suyitno, 2001).

Masyarakat Jawa khususnya, ketika ada budaya yang sudah masuk dan dianggap sebagai tradisi maka masyarakat Jawa ini akan melaksanakan dan mengangkat nilai yang terkandung didalamnya serta melastarikan tradisinya. Ketika Agama Islam masuk dan menyebar ke pulau Jawa pada abad ke-13 nilai maupun pelaksanaan dari tradisi *nyadran* masa Hindu-Buddha mengalami sebuah akulturasi atau perubahan yang sangat berbeda dengan masa Hindu-Buddha. Perbahan tersebut

dikaitkan dengan nilai dan artian yang terkandung dalam agama Islam (Purwadi, 2009). Ajaran agama Islam yang diajarkan kepada masyarakat Jawa oleh Wali Songo dituangkan ke dalam tradisi *nyadran*, sehingga mudah diterima dan dipelajari oleh masyarakat Jawa. *Nyadran* masa Hindu-Budha pelaksanaannya dengan sebuah ritual sedangkan masa Islam masuk ke Jawa *nyadran* dilaksanakan dengan membaca ayat-ayat suci Al-quran biasanya membaca surah yasin. Semenjak diakulturasikan *nyadran* di masyarakat Jawa sekarang pelaksanaannya ketika datangnya bulan Ramadan (Solikin, 2010).

Di Trenggalek kegiatan *nyadran* ini dilakukan di Dam Bagong. *Nyadran* merupakan serangkaian kegiatan untuk mengenang sekaligus memperingati pengorbanan leluhur untuk masyarakat Trenggalek yaitu membuat sebuah dam dan mengajarkan agama Islam untuk masyarakat Trenggalek. Pembuatan Dam Bagong ini membuat masyarakat Trenggalek mengalami peningkatan hasil pertanian yang semakin melimpah ruah, leluhurnya tersebut yaitu Adipati Minak Sopal. Dam Bagong merupakan tempat air yang alirannya digunakan untuk mengairi persawahan di wilayah Kabupaten Trenggalek dan sekitarnya. Adipati Sopal ini menurut Nurjanah (2013) adalah ulama yang telah menyebarkan agama Islam di wilayah Kabupaten Trenggalek. Daerah penyebaran Islam yang dimulai beliau awalnya dari lereng Gunung Wilis sebelah selatan sampai pantai selatan Samudra Indonesia, sedangkan dari sisi sebelah barat dimulai dari perbatasan Sawo Ponorogo sampai Ngrowo Boyolangu Tulungagung.

Tradisi yang dilakukan oleh masyarakat Trenggalek merupakan tradisi yang digunakan untuk memperingati leluhurnya dan digunakan untuk membersihkan diri. Dalam melakukan tradisi *nyadran* Dam Bagong ini ada serangkaian kegiatan antara lain:

1. Tadarusan  
Tadarusan atau membaca kitab suci Al Qur'an dilakukan semenjak masuknya agama Islam. Tadarus ini dilakukan untuk menyambut acara *nyadran* atau bersih dam dan tadarus ini salah satu yang memperkuat bahwa acara *nyadran* ini tidak mengandung acara tentang makhluk halus atau gaib.
2. Memandikan Kerbau  
Sebelum kerbau disembelih terlebih dahulu dimandikan dengan air *lodho*. Air *lodho* merupakan air yang sudah dicampuri dengan pohon padi lalu kerbau diberi kalung kain putih atau kain mori.
3. Wayang Kulit Semalam Suntuk  
Pelaksanaan wayang kulit berlokasi di pendapa sekitar area pemakaman. Penyerahan gunung menjadi awal pembuka acara wayang kulit.
4. Penyembelihan Kerbau  
Penyembelihan dilakukan pada saat selesai pelaksanaan wayang kulit. Kepala kerbau yang telah dibungkus kulit akan dilarung besoknya di Dam Bagong.
5. Tahlil di Area Makam

Dilakukan pada pagi hari di makam leluhur yang diyakini sebagai pahlawan bagi masyarakat.

6. Ruwatan

Ruwatan dalam upacara adat *nyadran* mengandung tujuan sebagai upaya meminta perlindungan kepada Tuhan lewat perantara Ki Dalang dengan tujuan untuk menyingkirkan bala dan mententramkan sesama.

7. Jaranan

Jaranan merupakan salah satu kesenian asli daerah Trenggalek.

8. Pembukaan acara *nyadran* lalu dilanjutkan Tabur Bunga

Pembukaan ini dilakukan sambutan dari Bupati Kabupaten Trenggalek dan dilanjutkan tabur bunga ke makam Minak Sopal.

9. Pelemparan Kepala Kerbau ke dalam dam

Acara ini merupakan acara puncak dari upacara tradisi *nyadran*.

10. Makan Bersama dan Melanjutkan Acara Jaranan

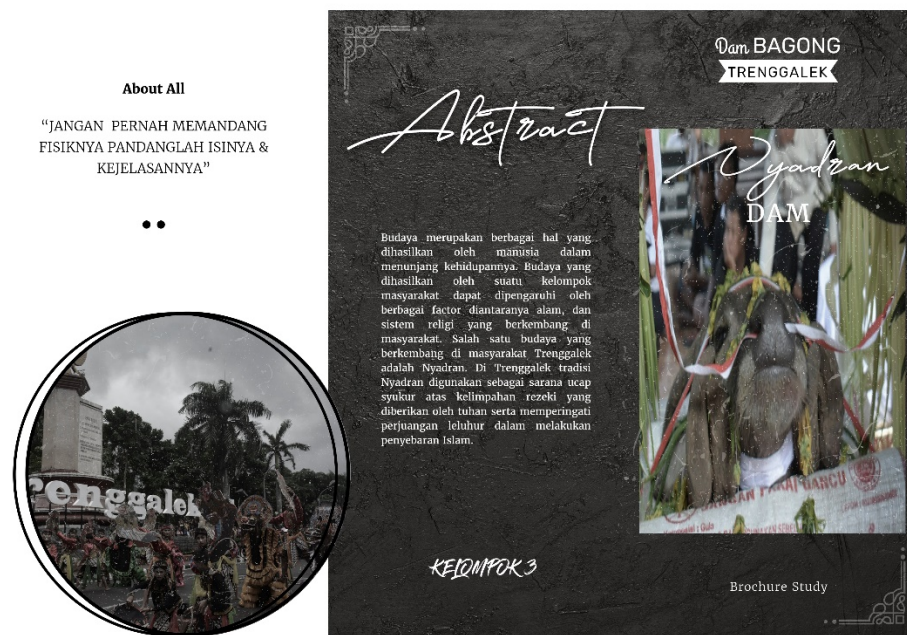
Acara makan bersama ini masyarakat Trenggalek melakukan makan bersama setelah dilakukannya acara pelemparan kepala kerbau ke Dam, kemudian dilanjutkan acara jaranan yang kedua tetapi acara yang kedua ini hanya sebuah hiburan bagi masyarakat Trenggalek.

### **Brosur *nyadran* Dam Bagong dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA**

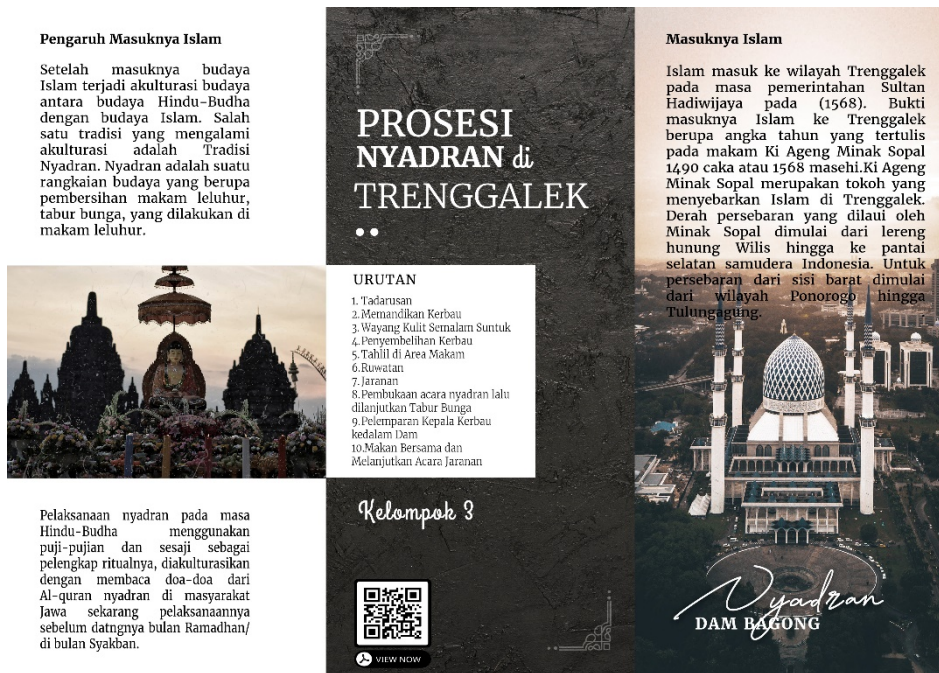
Bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang disusun oleh pendidik untuk menunjang pembelajaran dengan harapan peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar yang diharapkan serta dikemas dengan cara yang menarik (Khulsum, Hudiyono, & Sulistyowati, 2018). Berdasarkan pengertian bahan ajar maka dapat dilihat bagaimana pentingnya bahan ajar bagi peserta didik. Penggunaan bahan ajar dapat mempengaruhi bagaimana peserta didik mencapai kompetensi dasar. Penulisan materi sejarah yang disajikan dalam bahan ajar harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Hal ini karena seorang pendidik harus berbicara soal fakta. Akan tetapi dalam penulisan sejarah lokal sering kali menemui kesulitan dalam memperoleh sumber rujukan karenanya dalam melakukan identifikasi fakta maka harus membandingkan antara fakta satu dan fakta yang lainnya yang masih satu jenis (Khakim, 2018). Setelah melakukan identifikasi terhadap fakta maka materi pembelajaran dapat disusun.

Bahan ajar yang disusun untuk materi sejarah masuknya Islam di Trenggalek adalah brosur. Secara umum, konsep brosur yang disusun memuat informasi secara singkat terkait proses masuknya agama Islam beserta tradisi *Nyadran* yang ada di Masyarakat Trenggalek. Bentuk brosur yang sederhana menjadikan informasi yang dimuat cukup padat pula, karenanya untuk menambah informasi disertakan pula *ebook* dalam bentuk pdf yang dapat diakses melalui *barcode*. Isi *ebook* adalah materi yang sama dengan apa yang terdapat pada brosur yaitu sejarah masuknya Islam di Trenggalek, perkembangan Islam di Trenggalek, hingga kebudayaan yang berkembang di

Trenggalek. Melalui media brosur yang ditunjang dengan ebook diharapkan peserta didik khususnya yang ada di Trenggalek dapat memahami materi sejarah masuknya Islam di Trenggalek. Penggunaan bahan ajar brosur hanya sebagai bahan ajar pendamping untuk materi pembelajaran sejarah lokal. Bahan ajar brosur ini dikembangkan dengan materi yang mengulas sejarah masuknya Islam merupakan bentuk implementasi dari Kompetensi Dasar 4.7 SMA kelas X yang berisi mengelola informasi terkait masuknya Islam ke Nusantara serta bagaimana perkembangan kerajaan-kerajaan bercorak Islam di Nusantara dengan menggunakan pola berpikir yang kronologis, serta pengaruh masuknya Islam di Nusantara terhadap kehidupan masyarakat masa kini. Materi yang dibahas dalam bahan ajar brosur ini juga menyinggung perubahan pada tradisi Nyadran setelah masuknya Islam. Perubahan yang terjadi pada tradisi Nyadran yang diangkat dalam materi sesuai dengan isi dari Kompetensi Dasar 4.7 SMA kelas X. Melalui materi dan penggunaan bahan ajar brosur ini diharapkan memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, meskipun bahan ajar brosur ini tidak dapat dijadikan sebagai bahan ajar utama dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Brosur pembelajaran bagian depan



Gambar 2. Brosur pembelajaran bagian belakang

## SIMPULAN

Proses pembelajaran memerlukan bahan ajar demi berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan lancar. Bahan ajar haruslah juga inovatif agar mampu menarik minat juga semangat siswa dalam belajar. Brosur menjadi salah satu inovasi dari pengembangan bahan ajar, yang berwujud media cetak dan sangat praktis. Selain itu, materi yang disampaikan lebih singkat padat jelas dan tidak bertele-tele. Pada proses masuknya agama Islam di Trenggalek hanya memiliki sedikit sumber yang ditemukan. Namun, dari sumber yang ada, tokoh Ki Ageng Minak Sopal atau Adipati Minak Sopal disebutkan sebagai penyebar agama Islam di Trenggalek dengan cara memanfaatkan mata pencaharian masyarakat sebagai petani, yaitu dengan pembuatan tanggul air atau Dam untuk memberikan kemakmuran bagi masyarakat Trenggalek. Agama Islam yang menyebar di masyarakat Trenggalek, membawa pengaruh terutama pada bidang kebudayaan. Setelah agama Islam masuk, tradisi *Nyadran* mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi tidak sepenuhnya, melainkan menimbulkan terjadinya akulturasi tradisi *Nyadran* antara agama Hindu dengan Islam, yang diketahui perubahannya dari tata cara pelaksanaannya dan juga tujuan dilaksanakannya tradisi tersebut, yaitu bukan untuk pemujaan nenek moyang melainkan hanya digunakan untuk memperingati para leluhur dan digunakan untuk membersihkan diri.

Sesuai dengan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran yang berkaitan dengan penulisan artikel ini, yaitu dalam penyusunan bahan ajar penyusun hendaknya memahami terlebih dahulu terkait materi yang akan dimasukkan dalam bahan ajar. Selain itu, pendidik sebagai pihak

yang menyusun bahan ajar juga harus mampu melihat bagaimana kemampuan peserta didik dalam memahami materi sejarah lokal. Pemilihan bahan ajar sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, karenanya pendidik sebagai penyusun bahan ajar harus mampu menentukan bahan ajar apa yang sesuai dengan materi dan kiranya dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, D.K. (2013). *Akulturasasi Islam dan Budaya Jawa*. Fikroh. Vol I. No 2, h. 253–286.
- Budiharso, T. (2015). “Meluruskan Sejarah Trenggalek Kota Gapek: Studi Heuristik Foklor Panembahan Batoro Katong, Joko Lenggoro Dan Menak Sopal”. *Jurnal Lingua* 12 (1): 137-151. <https://lingua.solocls.org/index.php/lingua/article/view/77>
- Gazalba, S. (1981). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Bharata.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., Samaldino, S.E. (1993). *Instuictional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall, New Jersey.
- Khakim. M. N. L. (2018). “Kesadaran Sejarah dalam Novel ‘Menunggu Beduk Berbunyi’ Hamka (1950) Sebagai Pengembangan Materi Ajar Sejarah Indonesia Modern”. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 1 (2): 163-175. <https://doi.org.https://dx.doi.org/10.17977/um033v1i22018p163>
- Khakim, M. N. L., Wicaksana, H., Pramudya, A., Dewi, C. S., Widiyanto, F. G., & Ashiva, S. N. (2020). PENGABDIAN MASYARAKAT KAWASAN CANDI SELOKELIR DI GUNUNG PENANGGUNGAN. *Jurnal Graha Pengabdian*, 2(2), 87–96.
- Khakim, Moch. N. L. (2018). KESADARAN SEJARAH DALAM NOVEL ‘MENUNGGU BEDUK BERBUNYI’ HAMKA ( 1950 ) SEBAGAI PENGEMBANGAN MATERI AJAR SEJARAH INDONESIA MODERN. 1(2), 163–175. <http://dx.doi.org/10.17977/um033v1i22018p163>
- Khakim, Moch. N. L., Fabian, Alwi, Prasetyo, Gusmaro Yoga, & Mutiara, Shinta. (2019). Museum Musik Indonesia sebagai Wisata Edukasi di Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 67–78. <https://doi.org/10.21009/JPS.081.06>
- Khakim, Moch. N. L., Fattah, A., Andana, M. L., & Fahriyanti, P. N. (2021). Pengembangan Wall Chart Sejarah Pemberontakan DI/TII Jawa Barat. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 188–201. <https://doi.org/10.36706/jc.v10i2.11626>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., Sulistyowati, E.D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia*. Vol I. No 1, h. 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosvia.v1i1.4>
- Nurjanah, T. I. (2013). *Tradisi Nyadran sebagai Wujud Pelestarian Nilai Gotong Royong Para Petani di Dam Bagong Kelurahan Ngantru Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek (Online)*. Retrieved from <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detailarticle/1/45/1519>
- Pannen, P. (1996). *Mengajar di Perguruan Tinggi, Buku Empat, Bagian Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.

- Pemkab, Trenggalek. Sejarah Trenggalek [WWW Document]. URL <http://www.trenggalekkab.go.id> (accessed 4.12.20).
- Purwadi. (2006). *Jejak Para Wali Ziarah Spiritual*. Jakarta : Buku Kompas.
- Purwadi. (2009). *Sejarah Walisanga*. Yogyakarta: Ragam Media.
- Rosita, F. A., & Wahyuningtias, N. (2019). “Kearifan Lokal Tradisi Nyadran Dam Bagong dalam Perspektif Masyarakat Ngantru Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek Provinsi Jawa Timur”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Kewarganegaraan IV*, 107-113. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SEMNASPPKN/article/view/164/164>.
- Solikin, M. (2010). *Ritual Kematian Islam Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- Sulistio, W.D., Pamungkas, O.Y. (2020). *Pemanfaatan Situs Sejarah Peradaban Islam di Kota Malang Sebagai Aktivitas Belajar untuk Menanamkan Nilai Karakter*. *Agastya*. Vol X. No 1, h. 1–15. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5095>
- Suyitno. (2001). *Mengenal Upacara Tradisional Masyarakat suku Tengger*. Tengger: Satu Buku .
- Yunikasari, N., (2018). *Nyadran Dam Bagong Trenggalek*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.



# JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

## PEMETAAN POTENSI TINGGALAN ARKEOLOGI MASA KLASIK DI KABUPATEN SAROLANGUN

Nainunis Aulia Izza\*, Ari Mukti Wardoyo Adi, Nugrahadi Mahanani

[nainunis@unja.ac.id](mailto:nainunis@unja.ac.id)

Universitas Jambi, Indonesia.

**Abstract:** This research discussed potential archaeological remains from the classical (Hindu-Buddhist) period in Sarolangun. A similar study was held last year in Sarolangun Sub-district (smaller area), the results show an indication of dense Archaeological remains from the classical period. This study employs the predictive modelling method.

According to the method, the first step is determining the points based on toponyms that are related to classical terms. This research-based is phenomenon of the existence of cities along the Batanghari watershed as a continuation of settlements in the classical period. Sarolangun Regency was chosen based on the association with the Sarolangun Sub-district area, the has a high sensitivity of classical period remains toponyms indications and the presence of similar sites in the surrounding area. The results show the distribution of areas with high sensitivity of classical archaeological remains in various parts of Sarolangun. In addition, areas with high sensitivity in Sarolangun Regency are also related to the Karangbrahi site, currently near Sarolangun and Merangin regency border.

**Keywords:** classical archaeology, Sarolangun regency, predictive modelling.



ARTICLE INFO:  
Research Article

*Article history:*

Received 30 November 2021

Revised 16 December 2021

Accepted 16 December 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December 2021

This work is licensed under  
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Provinsi Jambi dikenal berkat keberadaan Batanghari dan Kompleks Percandian Muarajambi. Sebenarnya, selain Kompleks Percandian Muarajambi dan situs-situs klasik lain yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya masih terdapat potensi keberadaan situs-situs klasik di sepanjang DAS Batanghari. Menurut laporan-laporan yang dibuat pada masa Hindia-Belanda terdapat lokasi-lokasi lain yang mengandung tinggalan klasik berupa runtunan bata dan arca. Mayoritas temuan ini berlatar Agama Buddha dan hanya sebagian kecil yang berlatar Hindu (Neeb 1902; Tim Penelitian Arkeologi Muara Jambi 1986; Schnitger 1937). Salah satu lokasi yang pernah dilaporkan mengandung tinggalan klasik berada di Kabupaten Sarolangun. Menurut laporan Belanda terdapat temuan

struktur bata kuno yang berada di bawah *surau* atau mushola di Kampung Lubuk, Kecamatan Sarolangun (Tideman 1938). Pada tahun 2020, telah dilaksanakan penelitian pada Kecamatan Sarolangun, hasilnya menunjukkan adanya 2 situs yang tervalidasi mengandung tinggalan klasik. Pertama, di *Surau* atau mushola Kampung Lubuk, sesuai dengan laporan Belanda terdapat runtuhannya bata. Selain keberadaan bata kuno yang sekarang terfragmentasi survei permukaan menghasilkan temuan berupa fragmen keramik kuno (Izza, Adi, and Mahanani 2021a).

Kampung Lubuk sekarang, berada pada jantung Kota Sarolangun dan terletak dekat dengan Jembatan Beatrix, yaitu jembatan yang dibangun masa Belanda sebagai penghubung utama jalur lintas tengah Sumatra (Izza, Adi, and Mahanani 2021b). Lokasi Kampung Lubuk terletak pada radius kurang dari 50km dari Situs Karangbrahi, Candi Tingkip, dan Candi Lesungbatu. Situs Karangbrahi merupakan tinggalan klasik terdekat dari Kabupaten Sarolangun yang berada di perbatasan Kabupaten Sarolangun dan Merangin, tepatnya di Kecamatan Pamenang. Prasasti ini merupakan salah satu prasasti dari abad ke-7 yang memuat *sapatha* (Hardiati et al. 2010). Wilayah selatan Kabupaten Sarolangun berbatasan dengan Provinsi Sumatra Selatan, tepatnya di Kabupaten Musi Rawas Utara. Di Kabupaten Musi Rawas Utara terdapat setidaknya dua candi, yaitu Candi Tingkip dan Candi Lesungbatu. Berdasarkan temuan arca, Candi Tingkip memiliki napas Agama Buddha. Berbeda dengan Candi Tingkip, temuan yoni memberikan petunjuk latar Agama Hindu pada candi ini (Sedyawati et al. 2014; Hardiati et al. 2010).

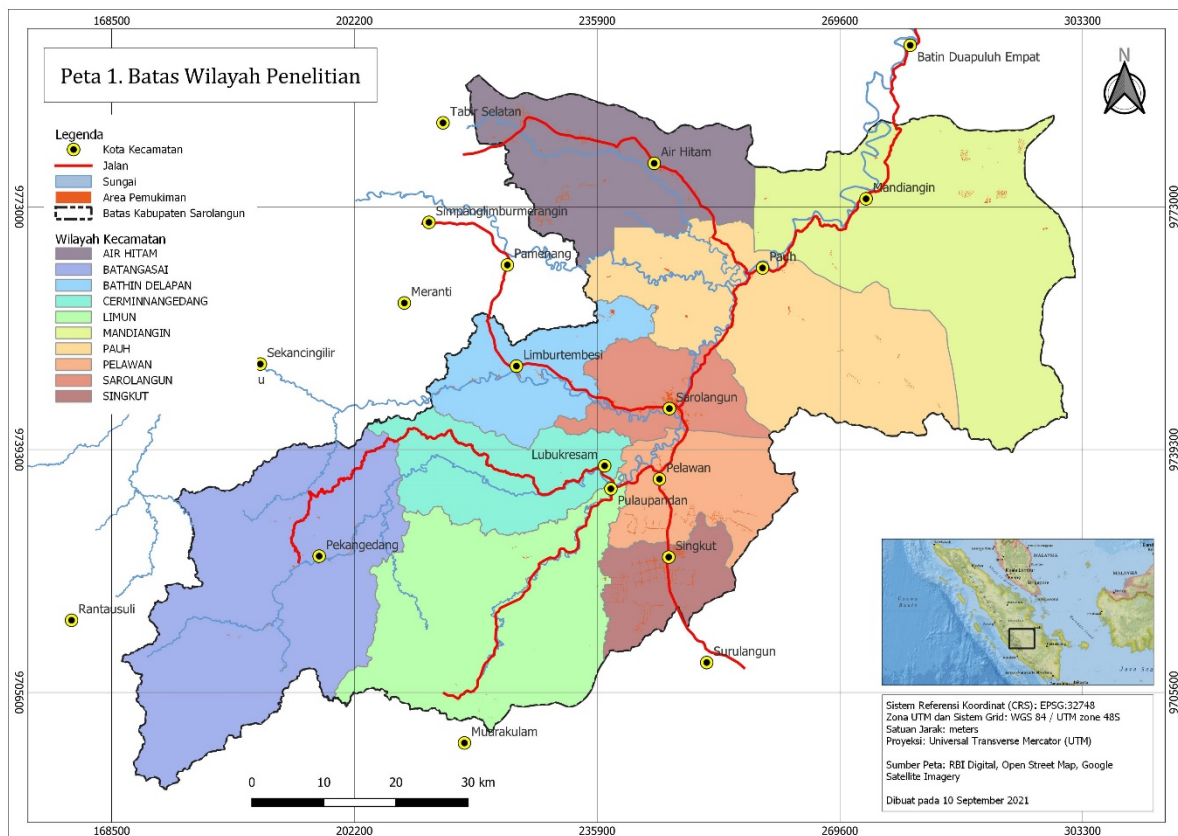
Berdasarkan hasil penelitian tahun 2020 di Kecamatan Sarolangun dan padatnya temuan di sekitar wilayah Sarolangun, maka pada tahun 2021 penelitian dilanjutkan dengan cakupan yang lebih luas. Selain Kecamatan Sarolangun, wilayah penelitian lanjutan mencakup seluruh Kabupaten Sarolangun. Hal ini juga didasarkan pada informasi masyarakat sekitar tentang keberadaan temuan serupa di luar Kecamatan dan adanya indikasi toponim 'khas' masa klasik yang perlu divalidasi. Penelitian lanjutan ini juga didasarkan pada premis mengenai terbentuknya pola-pola akibat keberadaan aktivitas manusia dalam usaha memenuhi kebutuhannya (Brandt, Groenewoudt, and Kvamme 1992). Pembentukan pola lokasional situs arkeologi antara lain dipengaruhi oleh faktor *landscape* seperti topografi, jenis, tanah, serta ketersediaan dan akses terhadap air (Parker 1985). Selain itu penentuan lokasi situs Arkeologi, khususnya bangunan sakral masa klasik juga didasarkan pada kriteria-kriteria yang tercantum pada kitab-kitab pedoman pendirian bangunan (Mundarjito 1993). Berdasarkan premis ini, diindikasikan terdapat bentanglahan tertentu yang dipilih masyarakat masa lalu untuk beraktivitas sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelusuran, validasi data, dan pemetaan potensi terkini pada lokasi-lokasi yang diindikasikan mengandung tinggalan dari masa klasik di Kabupaten Sarolangun. Untuk itu dalam penelitian ini akan diaplikasikan metode *predictive modelling*. Untuk itu, permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah tentang berapa besar tingkat sensitivitas tinggalan dan bagaimana persebaran situs dari masa klasik di Kabupaten Sarolangun.

## METODE

### Batasan Penelitian dan Ruang Lingkup

Batasan wilayah penelitian ditentukan berdasarkan batas administratif Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi. Penentuan Batasan ini didasarkan pada informasi penelitian tahun 2020. Diluar batas administratif tersebut, peneliti juga mencoba mencari korelasi antara indikasi situs klasik di Kabupaten Sarolangun dengan situs terdekat yang telah tervalidasi sebagai situs klasik, yaitu Karangbrahi. Hasil dari penelitian ini telah menemukan area-area yang diduga memiliki potensi tinggalan Arkeologi dari masa klasik. Batasan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



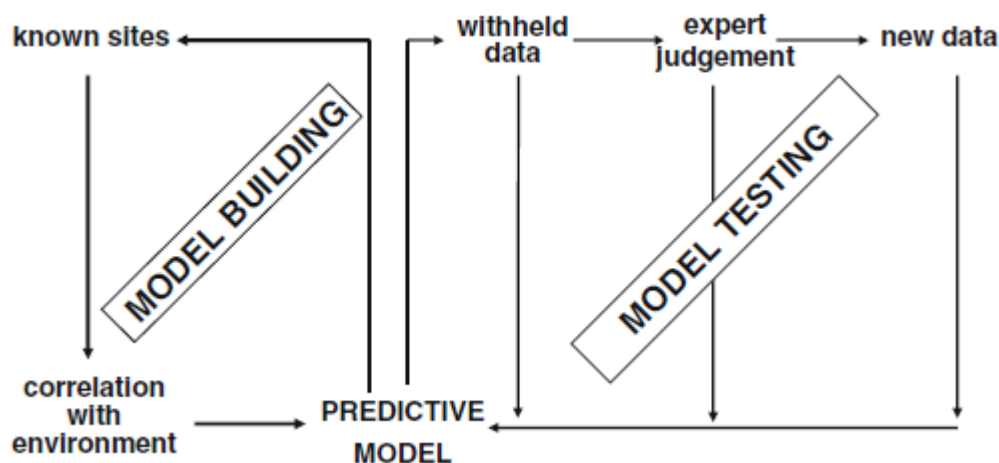
**Gambar 1. Peta Batasan Wilayah Penelitian**  
(Sumber: Tim Penelitian Sarolangun 2021)

### Metode Predictive Modeling

Metode yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah *Predictive modelling* disertai dengan perangkat Sistem Informasi Geografis (SIG) sebagai alat untuk membangun kerangka pikir dan model, tahap pemrosesan data, analisis data, dan membuat presentasi model hasil interpretasi. Apabila dibandingkan dengan metode arkeologi konvensional, metode ini memiliki efektivitas yang lebih

tinggi. Sebagian besar kajian yang menggunakan metode *predictive modeling* dilakukan menggunakan komputer, sedangkan metode konvensional, seperti survei dan ekskavasi, dilakukan di lapangan yang membutuhkan biaya lebih mahal serta waktu lama (Duncan and Beckman 2000; Verhagen and Whitley 2012).

Alur pemikiran dan metodologi dalam penelitian ini mengacu pada skema prosedur induktif penerapan *predictive modeling* dalam arkeologi (Verhagen and Whitley 2012). Alur tersebut dapat dilihat pada Gambar 2. Penentuan variabel sensitivitas sebagai perangkat analisis akan ditentukan terlebih dahulu. Variabel sensitivitas lokasi memiliki bobot yang berbeda sesuai dengan tingkatan akurasi dan keutuhan datanya. Terdapat dua kelompok variabel dalam penelitian ini. Kelompok pertama bersifat kuantitatif, yaitu berupa ruang sumberdaya dan kepadatannya dalam grid. Kelompok variabel kedua bersifat kualitatif, yaitu jenis dan atribut masing-masing sumberdaya. Kedua kelompok tersebut memiliki bobot dan harkat yang penilaiannya ditentukan oleh peneliti. Hal ini karena hingga sekarang belum pernah ada formula penentuan bobot dan harkat dalam kajian *predictive modeling* arkeologi yang pernah dilakukan di Indonesia. Penentuan dua kelompok variabel dalam penelitian ini akan dilakukan di seluruh Kabupaten Sarolangun, baik pada titik-titik yang sebelumnya pernah dilaporkan memiliki tinggalan Arkeologi klasik maupun pada titik-titik yang belum pernah dilaporkan namun terindikasi memiliki tinggalan Arkeologi klasik. Selanjutnya, titik-titik tersebut akan didata dan menjadi are-area sensitif (Adi 2016; “Case Studies in Archaeological Predictive Modelling,” n.d.).



Gambar 2. Skema prosedur metode *predictive modeling* dalam arkeologi secara induktif  
(Sumber: Verhagen and Whitley, 2012)

Area-area sensitif dalam penelitian ini dinilai menggunakan empat tahapan metode yang dilakukan secara bertahap, yaitu metode grid, metode sentroid, metode interpolasi, dan validasi lapangan. Metode grid dilakukan paling awal karena dianggap mempunyai efektifitas paling tinggi menentukan tingkat sensitivitas sebuah lokasi. Metode ini hampir sama dengan analisis raster dalam penginderaan jauh. Grid memiliki luasan yang seragam, sehingga dapat digunakan sebagai unit analisis dasar untuk mengkalkulasi kepadatan populasi tinggalan arkeologi berdasarkan atributnya

(Kvamme 1997). Nilai sensitivitas sebuah grid dinilai dari dari keberadaan kriteria yang ditentukan sebagai variabel sensitivitas lokasi. Masing-masing grid di wilayah penelitian merepresentasikan area dengan luasan 1 km x 1 km. Luasan ini didasarkan pada pendapat Guy Gibbon (2007) mengenai model resolusi spasial untuk analisis *predictive modeling*. Penentuan tingkat sensitivitas tinggalan arkeologi dalam sebuah area harus menggunakan luasan grid yang rasional. Luasan tersebut antara <0,04 km<sup>2</sup> hingga >1,01 km<sup>2</sup>. Luasan di bawah 0,04 km<sup>2</sup> memiliki probabilitas tinggi namun akurasi rendah, sedangkan luasan di atas 1,01 km<sup>2</sup> memiliki probabilitas rendah namun akurasi tinggi. Hal ini berarti semakin luas sebuah grid sebagai unit analisis, probabilitas akan adanya tinggalan arkeologi semakin tinggi, namun presisi dari modelnya akan rendah. Sebaliknya, semakin sempit luas sebuah grid, probabilitas akan semakin rendah namun presisinya semakin tinggi (Gibbon 2007). Luasan grid yang ditentukan dalam penelitian ini merupakan luasan yang paling ideal, karena dapat mewakili probabilitas dan akurasi yang paling memadai untuk luas wilayah Kabupaten Sarolangun. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2014) luas Kabupaten Sarolangun adalah 4.405,77 km<sup>2</sup> (lihat Tabel 1). Pada tahap ini Kabupaten Sarolangun akan dibagi menjadi grid dengan ukuran km x km dan selanjutnya akan diproses dengan metode sentroid.

**Tabel 1: Luas Wilayah per Kecamatan di Kabupaten Sarolangun**

No	Nama Kecamatan	Ibukota Kecamatan	Luas (km <sup>2</sup> )	Prosentase Luas (%)
1	Batang Asai	Pekan Gedang	858	13.9
2	Pauh	Pauh	1.77	28.67
3	Sarolangun	Sarolangun	319	5.17
4	Bathin VIII	Limbur Tembesi	498	8.07
5	Mandiingin	Mandiingin	636	10.3
6	Air Hitam	Jernih	471	7.63
7	Limun	Pulau Pandan	799	12.94
8	Cermin Nan Gedang	Lubuk Resam	320	5.18
9	Pelawan	Pelawan	330	5.34
10	Singkut	Singkut	173	2.8
<b>Jumlah</b>			<b>4.405.77</b>	<b>100</b>

Sumber: Badan Pusat Statistik 2014

Metode sentroid merupakan tahap selanjutnya yang digunakan untuk merubah masing-masing grid menjadi titik pusat grid. Titik ini memiliki nilai atribut yang sama dengan grid dan akan digunakan untuk tahapan selanjutnya yaitu interpolasi. Interpolasi adalah serangkaian proses reagregasi data untuk mengetahui tingkat sensitivitas atau pengaruh kekuatan suatu data inti (Krivoruchko, Gribov, and Krause 2011). Interpolasi akan memberikan bantuan untuk melakukan

pendugaan potensi tinggalan arkeologi pada sebuah wilayah berdasarkan variabel yang ada di sekitarnya (Robinson and Zubrow 1999). Hasil dari interpolasi merupakan peta sensitivitas tinggalan arkeologi yang perlu diuji keakuratan dan presisinya di lapangan. Oleh karena itu tahap terakhir dalam penelitian ini akan dilakukan dengan validasi di wilayah penelitian. Validasi dimaksudkan untuk melihat apakah berdasarkan model yang dibuat, dapat digunakan untuk menemukan tinggalan arkeologi. Pada tahap ini pembagian grid di Kabupaten Sarolangun akan diubah menjadi titik pusat grid kemudian diinterpolasi. Hasil dari interpolasi ini adalah peta sensitivitas tinggalan Arkeologi klasik di Kabupaten Sarolangun. Pada tahap selanjutnya data dari peta sensitivitas yang telah dibuat akan divalidasi di wilayah Kabupaten Sarolangun. Hasil dari validasi akan digunakan untuk menambahkan data dalam pembuatan peta potensi tinggalan arkeologi klasik di Kabupaten Sarolangun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tinggalan Arkeologi Klasik di Jambi

Masa klasik di Indonesia yang identik dengan masa perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia terjadi pada kurun waktu abad ke 4-16 masehi. Tinggalan dari masa klasik yang banyak ditemukan antara lain berupa bangunan candi dan arca (Hardiati et al. 2010). Pembahasan mengenai masa klasik di Sumatra tidak dapat dilepaskan dari Sriwijaya serta Melayu Kuno. Penelitian tentang masa klasik di Sumatra telah dilaksanakan sejak masa kolonial. Berdasarkan laporan-laporan Belanda, tinggalan masa klasik di Sumatra dapat ditemukan dari ujung utara sampai selatan (Schnitger 1937). Tinggalan-tinggalan tersebut pada umumnya mengelompok pada suatu wilayah tempat aktivitas manusia dimasa lampau. Tinggalan-tinggalan masa klasik yang membentuk kelompok terluas terletak di Muarajambi. Kawasan percandian Muarajambi dalam laporan Belanda pertama kali dibahas dalam laporan S.C. Crooke (Esquire 1826). Selanjutnya, Schnitger (1937) juga menerbitkan buku berjudul *The Archaeology of Hindoo Sumatra* yang berisi uraian deskriptif tentang tinggalan klasik yang dibagi berdasarkan kawasan temuannya (Schnitger 1937). Hal ini menunjukkan bahwa pada masa lalu, Sumatra pada umumnya serta DAS Batanghari pada khususnya telah menjadi lokasi perkembangan peradaban yang sisa-sisanya masih dapat ditelusuri sampai hari ini.

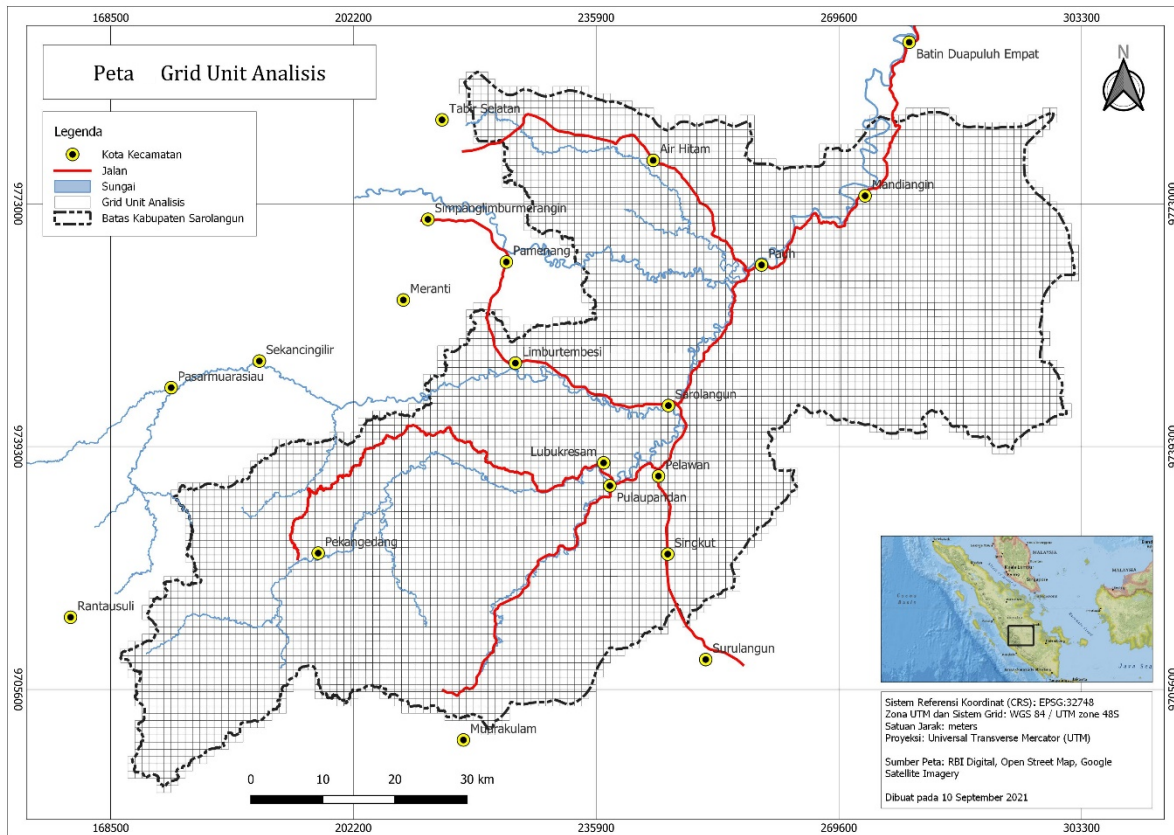
Pada masa Belanda penyebutan tinggalan klasik umumnya memakai kata *Hindoo* yang identik dengan Agama Hindu. Jadi baik tinggalan yang bernapas Hindu, Buddha, maupun tinggalan profan dari masa klasik disebut sebagai tinggalan *Hindoo*. Menurut kronologinya tinggalan klasik di Jambi berasal dari abad ke-7 sampai dengan abad ke-14 masehi (Hardiati et al. 2010). Menurut lokasinya tinggalan arkeologi klasik di Provinsi Jambi tersebar di seluruh kabupaten. Tinggalan klasik yang ditemukan di Jambi umumnya diidentifikasi sebagai bangunan sakral (keagamaan). Padahal tinggalan bangunan keagamaan tidak akan pernah lepas dari pemukiman dan hunian masyarakat pendukungnya. Keberadaan sebuah bangunan sakral akan menjadi indikator bagi keberadaan permukiman (Putra 1995).

## Penentuan Unit Analisis

Sebagaimana disampaikan pada subbab metode, unit analisis dalam penelitian ini adalah area grid. Analisis *predictive modelling* memiliki kerangka metodologi yang harus ditempuh dalam beberapa tahap agar dapat memperoleh hasil yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap paling awal, keseluruhan wilayah penelitian dibagi ke dalam bentuk jaringan grid di dalam peta. Pembuatan grid dilakukan dengan *plugin* Feature Grid Creator pada perangkat lunak QGIS 3.18. Grid dibuat dengan dasar dari grid utama UTM zona 48 S untuk memudahkan pembulatan angka koordinat dan dapat terintegrasi dengan metode pemetaan pada peta dasar lain. Koordinat batas yang digunakan dalam pembuatan grid ini adalah  $X_{min} = 169878$  dan  $Y_{min} = 9691298$  hingga  $X_{max} = 302878$  dan  $Y_{max} = 9791298$  dengan ukuran masing-masing grid 1 km X 1 km. Grid yang dihasilkan dari proses ini berjumlah 6.880 grid. Peta grid unit analisis wilayah Kabupaten Sarolangun dapat dilihat pada Gambar 3.

Penggunaan model grid sebagai unit analisis didasarkan pada asumsi bahwa grid merupakan poligon yang memiliki ukuran pasti dan seragam serta dapat memiliki asosiasi tabel dengan data titik yang terkandung di dalamnya. Kelebihan penggunaan model ini adalah dapat mempercepat proses analisis, khususnya berbagai macam analisis *overlay* (tumpang susun) dan *spatial join*, mempermudah proses pembuatan model, dan mempermudah representasi area yang memiliki luasan heterogen (Verbyla 2002). Sebagai unit analisis dasar, grid berfungsi untuk menghitung kepadatan populasi masing-masing variabel. Penghitungan populasi variabel dalam grid dilakukan dengan metode *count point by polygon* dalam *software* Geospatial Modelling Environment. Proses penghitungan ini menghasilkan kolom tambahan dalam basis data grid yang berisi jumlah titik masing-masing variabel yang terkandung di dalam grid tersebut.

Selain dapat menghitung kepadatan masing-masing variabel, fungsi utama grid dalam tahap analisis adalah sebagai unit penghitung skor total variabel yang terdapat di dalamnya. Semua variabel yang telah diketahui titik lokasinya dan ditentukan skornya masing-masing kemudian digabungkan dengan data grid melalui proses *intersection* menggunakan perangkat lunak QGIS 3.18. Proses penggabungan ini menghasilkan beberapa deret kolom dalam basisdata grid yang berisi skor masing-masing kelompok variabel. Tahap selanjutnya adalah penyiapan kerangka basisdata dan input basisdata pada peta. Basisdata masing-masing variabel disusun dalam format \*.dbf (database file). Format data ini merupakan bagian dari paket data berformat \*.shp (shapefile) yang merupakan format dasar data vektor pada perangkat lunak SIG yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu QGIS 3.18. Data vektor dalam format \*.shp mencakup data titik, garis dan poligon. Data titik merepresentasikan lokasi variabel, sedangkan data poligon merepresentasikan grid.



**Gambar 3. Peta Grid unit analisis di wilayah penelitian**  
(Sumber: Tim Penelitian Sarolangun 2021)

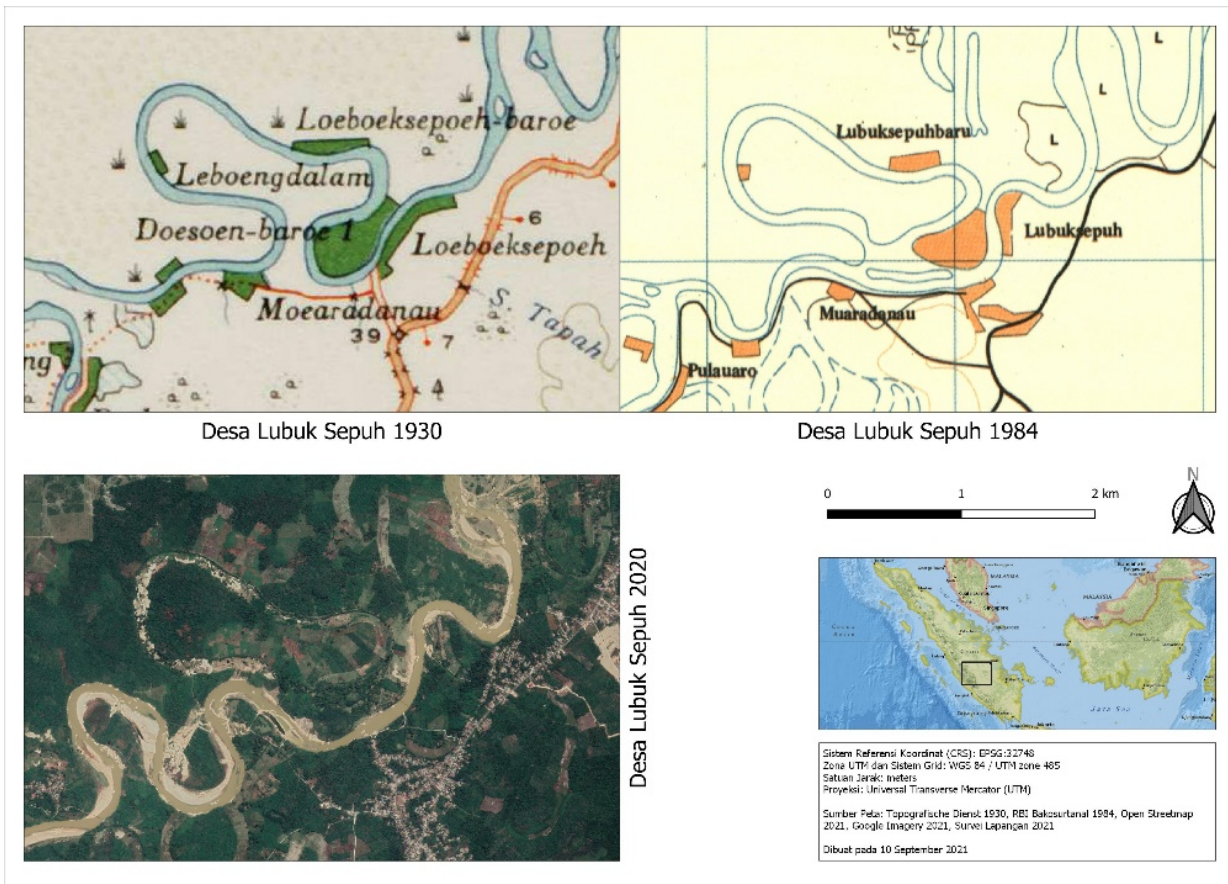
**Analisis Data**

Empat variabel analisis dalam penelitian ini adalah keberadaan laporan (baik laporan Belanda maupun laporan masyarakat), karakteristik lansekap, toponimi dan temuan di lapangan. Pembobotan masing-masing grid dilakukan dengan metode oposisi biner. Masing-masing variabel memiliki nilai bobot 0 apabila tidak terdapat dalam grid, serta memiliki bobot 1 apabila terdapat di dalam grid. Total bobot ini akan menjadi bobot grid untuk selanjutnya digunakan sebagai penentu skor centroid dan interpolasinya. Hasil dari analisis variabel menunjukkan bahwa tidak semua grid memiliki masing-masing variabel. Hanya grid tertentu saja yang memiliki bobot variabel yang tinggi. Hal ini diperkirakan karena kurangnya data pendukung seperti laporan masyarakat yang lebih akurat dan peta toponimi detail. Akan tetapi dari hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana sensitivitas masing-masing grid di wilayah penelitian.

Analisis sensitivitas terhadap variabel pertama menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil wilayah grid di Kabupaten Sarolangun yang pernah dilaporkan mengandung tinggalan arkeologi klasik. Beberapa masyarakat yang diwawancarai memberikan informasi bahwa di sekitar Kampung Lubuk terdapat sebaran bata kuno yang serupa dengan bata pembangun candi. Lokasi temuan bata ini sekarang digunakan masyarakat sebagai tempat berdirinya langgar atau mushola. Lokasi lain yang

dilaporkan masyarakat ada di lahan makam yang disebut sebagai Makam Muara Sawah. Laporan Pemerintah Kolonial Belanda hanya menyebutkan adanya sebuah runtunan bangunan candi yang saat ini berada di bawah sebuah surau (Tideman 1938a). Berdasarkan pengamatan terhadap kondisi wilayah yang dilaporkan tersebut pada penelitian tahun 2020, dijumpai sebuah fenomena bahwa setiap lokasi yang mengandung tinggalan arkeologi klasik, penghuniannya tetap berlanjut hingga saat ini. Oleh karena itu, temuan-temuan yang berada pada fase antara periode klasik hingga saat ini, tampak menjadi relik yang saling bersisipan satu sama lain. Sebagai contoh di Situs Karang Berahi, terdapat jejak pemukiman dari periode klasik yang berupa prasasti dan runtunan bata, kemudian terdapat jejak keberadaan runtunan surau tua yang diduga dibangun pada periode 1800 akhir sampai 1900 awal. Dan wilayah di sekitar situs tersebut sampai saat ini tetap dimanfaatkan sebagai tempat tinggal masyarakat meskipun lokasinya cenderung terisolir untuk saat ini. Dari dasar fenomena ini kemudian penelusuran dilanjutkan terhadap laporan masyarakat mengenai keberadaan dusun-dusun tua yang masih diingat masyarakat hingga saat ini. Penelusuran ini menghasilkan beberapa titik seperti di sekitar Danau Biaro, Desa Lubuk Sepuh di Kecamatan Pelawan, Desa Teluk Kecimbung dan Tanjung Gagak di Kecamatan Batin Delapan. Laporan mengenai keberadaan temuan juga dijumpai di Desa Semaran, Kecamatan Pauh.

Berdasarkan karakteristik lansekapnya, beberapa lokasi grid di Kabupaten Sarolangun dapat diduga memiliki sensitivitas lokasi. Umumnya, wilayah-wilayah yang berada di pertemuan dua sungai, atau sering disebut muara, di Sumatra memiliki potensi kandungan tinggalan arkeologi klasik. Sebagai contoh, pertemuan Sungai Barumun dan Sungai Pannai menjadi lokasi Kompleks Percandian Padang Lawas, pertemuan Sungai Kampar Kanan dan Sungai Kampar Kiri menjadi lokasi Kompleks Percandian Muara Takus, Pertemuan Sungai Batanghari dan Sungai Jambi menjadi lokasi Kompleks Percandian Muarajambi, Pertemuan Sungai Batanghari Leko dan Sungai Musi menjadi lokasi Situs Teluk Kijing. Teori yang dikemukakan oleh Bennet Bronson mengenai pertemuan sungai sebagai tempat pertukaran barang dan jasa nampaknya terbukti benar karena wilayah-wilayah pertemuan sungai ini selalu mengandung tinggalan arkeologi dan berkembang menjadi kota-kota besar saat ini (Bronson 1977). Selain pertemuan sungai, nampaknya bekas-bekas aliran sungai yang saat ini menjadi danau tapal kuda dan di tepiannya masih tumbuh permukiman juga diduga mengandung tinggalan arkeologi klasik. Salah satu contoh diantaranya adalah Danau Sipin. Pada tepian danau tapal kuda ini dijumpai beberapa situs periode klasik seperti Candi Solok Sipin, Candi Sekarabah, Candi Kotoh, dan Candi Sausekip. Oleh karena itu, patut diduga bahwa pemukiman yang polanya masih mengikuti aliran danau tapal kuda sudah berkembang sejak periode klasik.



**Gambar 4. Perubahan aliran sungai di sekitar Desa Lubuk Sepuh 1930-2021**

Beberapa toponim yang dijumpai di Kabupaten Sarolangun juga memiliki indikasi keberadaan situs klasik. Salah satunya adalah Danau Biaro. Danau ini merupakan danau tapal kuda dimana masih terdapat permukiman yang berlokasi mengikuti relik aliran sungainya. Biaro sendiri juga diduga kuat memiliki keterkaitan dengan penyebutan tempat peribadatan dari periode klasik. Biaro merupakan penyebutan lain untuk candi maupun bangunan peribadatan yang berlatar agama Hindu Buddha. Berdasarkan wawancara dengan masyarakat di sekitar Danau Biaro, mereka masih mengingat cerita bahwa nama biaro merupakan sebuah tempat persinggahan para peziarah. Sebelum alur sungai berpindah, dulu jalur yang menghubungkan Sarolangun dengan Jambi melalui alur danau ini. Pemukiman di masa tersebut juga masih berlokasi di tepian Danau Biaro. Akan tetapi setelah terputus, pemukiman turut berpindah karena akses menuju sungai terlalu jauh jika tetap di sekitar Danau Biaro.

Jejak pemukiman lama di sekitar Danau Biaro tersebut dapat dijumpai dari adanya kompleks makam kuno. Tokoh utama yang dimakamkan di wilayah ini sering disebut dengan nama Cokroaminoto (lihat Gambar 5). Menurut penuturan masyarakat, sosok Cokroaminoto merupakan tokoh pembawa Islam ke wilayah Sarolangun yang berasal dari Kerajaan Mataram. Lanskap kompleks pemakaman ini juga memiliki karakteristik yang cukup unik karena terletak di atas bukit yang mana di sekitar bukit tersebut terdapat semacam parit keliling. Akan tetapi penelusuran di kompleks

makam kuno ini tidak menemukan sama sekali jejak tinggalan klasik. Kemungkinan karena kondisi makam kuno ini yang sangat jarang dikunjungi.



**Gambar 5. Cungkup makam Cokroaminoto (kiri), Batu sungkai nisan makam Cokroaminoto (kanan)**  
(Sumber: Tim Penelitian Sarolangun 2021)

Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan tahun sebelumnya, validasi di lapangan terhadap lokasi yang dilaporkan mengandung tinggalan arkeologi di Kecamatan Sarolangun menjumpai beberapa fragmen bata berukuran besar yang tersebar di sekitar pondasi Surau Kampung Lubuk atau Langgar Jannatul Khoir. Temuan bata pertama terletak di bagian utara surau tepatnya di bawah pondasi (tempat sampah) rumah panggung di samping surau. Sekitar 5 meter ke arah barat dari temuan bata pertama terdapat temuan 4 fragmen tembikar yang diperkirakan merupakan bagian dari badan wadah. Temuan bata kedua terletak pada bagian barat laut surau atau tepatnya di sebelah selatan tempat imam, pada lokasi ini juga ditemukan fragmen keramik yang berdasarkan warna dan bahannya diperkirakan dari masa Dinasti Sung. Semua temuan permukaan yang berhasil diamati merupakan temuan lepas. Menurut informasi dari narasumber terdapat struktur bata yang masih tersusun di bawah pondasi langgar terlihat ketika proses pembuatan pondasi.

Berdasarkan informasi dari masyarakat sekitar, selain di sekitar surau, temuan bata serupa juga ditemukan di Pemakaman Muara Sawah. Hasil pengamatan terhadap temuan permukaan menunjukkan keberadaan sebaran bata yang digunakan sebagai batas makam dan penggunaan batu sungkai (fosil kayu) sebagai penanda nisan. Jenis dan ukuran bata yang ditemukan di Pemakaman Muara Sawah serupa dengan yang ada di Surau. Temuan bata di Pemakaman Muara Sawah berjumlah lebih banyak dan beberapa diantaranya merupakan bata kuncian. Mengenai penggunaan batu sungkai (fosil kayu) sebagai nisan juga dapat ditemukan pada makam tokoh-tokoh penguasa atau orang-orang yang berjasa di masa lalu, misalnya makam Bujang Kurap yang berada di Bukit Gunung Kembang. Keberadaan batu sungkai (fosil kayu) memang umum ditemukan di sepanjang sungai Batang Asai. Fenomena data yang sama terkait pemanfaatan batu sungkai sebagai nisan makam kuno juga dijumpai di sekitar Danau Biaro, pada kompleks makam kuno Cokroaminoto, makam keramat Teluk Kecimbung, makam kuno Saudagar Susah, dan kompleks makam kuno Atok Ijuk di Dusun Lubuk Sepuh (lihat Gambar 6).



**Gambar 6. Makam kuno Teluk Kecimbung (kiri), Makam kuno Saudagar Susah (kanan)**  
(Sumber: Tim Penelitian Sarolangun 2021)

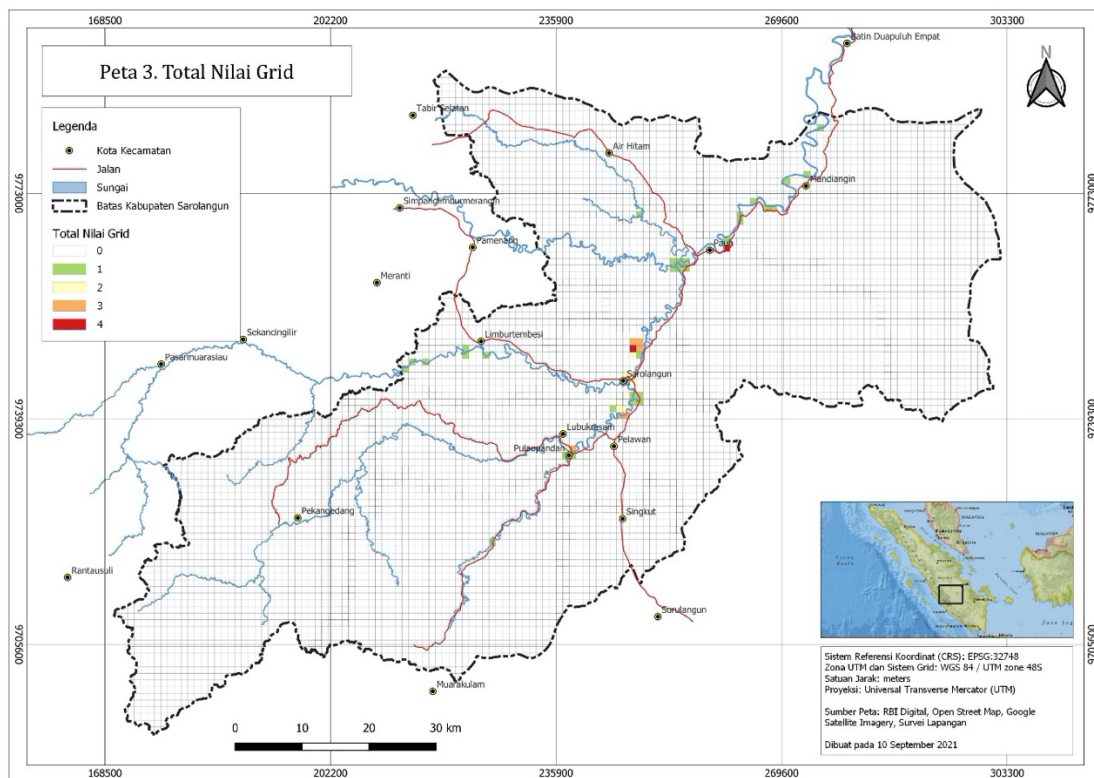
Selain fenomena keberadaan makam kuno yang memanfaatkan batu sungkai, beberapa pemukiman lama yang di sekitar Kabupaten Sarolangun juga memiliki satu karakter unik dalam pembangunan surau atau masjid. Ada satu pola pemanfaatan fragmen-fragmen keramik asing dalam pembuatan ornamen bangunannya (lihat Gambar 7 dan 8). Keramik-keramik tersebut bervariasi periode dan asalnya. Keramik tertua yang dapat diidentifikasi adalah *celadon* dari periode Yuan atau Sung akhir, sedangkan keramik yang paling muda diidentifikasi berasal dari periode Hindia Belanda. Keramik-keramik ini tentu saja berasal dari wilayah tersebut, sehingga diperkirakan pemukiman yang ada di wilayah ini memiliki rentang penghunian yang sangat panjang. Beberapa pemukiman lama yang dijumpai memiliki pola sama antara lain Desa Teluk Kecimbung, Lubuk Sepuh, Tanjung Gagak, dan Karang Berahi yang sudah masuk di wilayah Kabupaten Merangin.



**Gambar 7. Ornamen fragmen keramik di surau tua Desa Teluk Kecimbung (kiri), ornamen fragmen keramik di runtuh surau tua Desa Karang Berahi (kanan)**  
(Sumber: Tim Penelitian Sarolangun 2021).



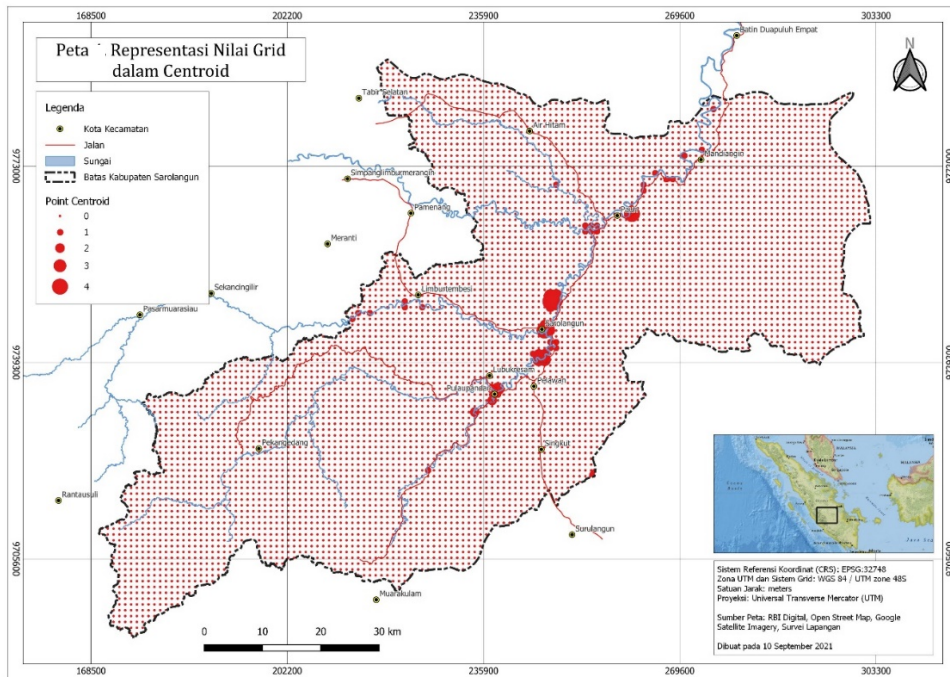
**Gambar 8.** Detail ornamen fragmen keramik dan kaca pada surau tua Desa Teluk Kecimbung (Sumber: Tim Penelitian Sarolangun 2021)



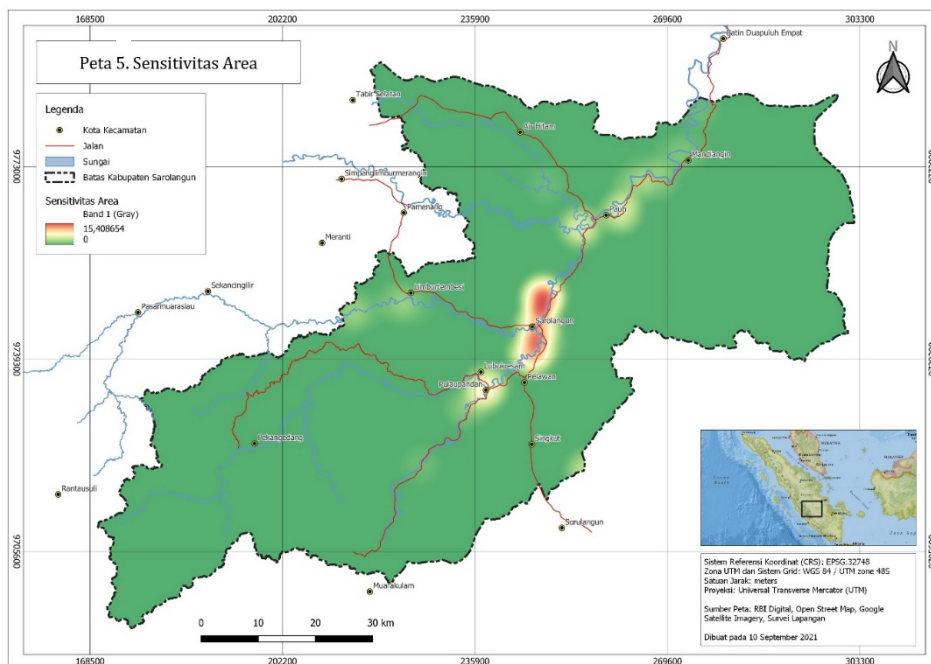
**Gambar 9.** Peta total nilai grid sebagai unit analisis dari hasil penggabungan empat variabel penelitian (Sumber: Tim Penelitian Sarolangun 2021).

Penggabungan empat variabel untuk diterapkan dalam unit analisis dapat dilihat pada Gambar 9 di atas. Proses ini mengkombinasikan antara variabel laporan tinggalan arkeologi, variabel lanskap, variabel toponim, dan variabel tinggalan arkeologi yang ditemukan. Sebagaimana disampaikan di atas, validasi data di lapangan menghasilkan beberapa lokasi yang diduga memiliki potensi sebagai pemukiman yang berkembang sejak periode klasik, baik dari aspek toponimi, lanskap, maupun

tinggalan arkeologinya. Tahap selanjutnya adalah merubah informas grid ini menjadi data centroid dan kemudian merubahnya menjadi peta sensitivitas dengan metode Heatmap. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 10 dan Gambar 11 di bawah ini.



Gambar 10. Peta Representasi nilai grid dalam bentuk centroid  
(Sumber: Tim Penelitian Sarolangun 2021)



Gambar 11. Peta Sensitivitas area di Kabupaten Sarolangun berdasarkan penggabungan empat variable  
(Sumber: Tim Penelitian Sarolangun 2021)

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, terdapat berbagai toponim masa klasik yang masih bertahan hingga sekarang dan masih dapat ditelusuri jejak-jejak tinggalannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wilayah Kabupaten Sarolangun dan Karangbrahi pada masa klasik terdapat pada satu kesatuan budaya. Apabila dihubungkan dengan kronologi relatif Prasasti Karangbrahi (abad VII M), dapat diindikasikan bahwa pusat kegiatan masyarakat pada masa klasik di wilayah Sarolangun dan Karangbrahi berlokasi di sekitar Daerah Aliran Sungai (DAS) Batanghari. Hal ini erat kaitannya dengan jalur transportasi pra-kolonial yang mayoritas bergantung pada sungai, berbeda dengan pasca pembuatan jalan kendaraan oleh Belanda yang membuat masyarakat beralih moda transportasi dari air ke darat. Fenomena keberlanjutan, ketidakberlanjutan, dan terjadinya berbagai perubahan terhadap wilayah yang dibahas tidak dapat dilepaskan dari keadaan alam dan kehidupan masyarakat yang mendiaminya.

Beberapa lokasi pemukiman di tepi sungai tetap bertahan karena tersedianya jalur transportasi, baik air maupun darat. Bahkan wilayah yang menjadi pusat kegiatan manusia dari masa ke masa seperti Kampung Lubuk justru berkembang menjadi ibukota Kabupaten Sarolangun dewasa ini. Sedangkan pemukiman lain ditinggalkan karena kurangnya daya dukung lingkungan, terutama berkaitan dengan akses transportasi. Wilayah dengan sensitivitas tertinggi (Lihat peta 5) berada di sekitar pusat kota dan jalur darat utama di Sarolangun. Hal ini menunjukkan keberlanjutan aktivitas manusia sejak masa klasik sampai dewasa ini.

Sejalan dengan peta sensitivitas yang tersaji (Lihat peta 5), bukti tinggalan masa klasik yang paling masif berada pada jantung kota Sarolangun dewasa ini. Apabila dikaitkan dengan situs-situs lain agaknya wilayah sekitar Kampung Lubuk merupakan pusat kegiatan manusia sejak masa klasik, sedangkan wilayah-wilayah lain yang terverifikasi mengandung temuan masa klasik diperkirakan menjadi wilayah-wilayah satelit atau desa-desa penyangga wilayah pusat. Disamping Kampung Lubuk, agaknya wilayah Pauh atau tepatnya di sekitar Candi Martolo juga pernah menjadi salah satu pusat aktivitas manusia. Keberadaan runtunan bata dan jenis tanah yang cocok untuk mencetak bata turut memperkuat validasi adanya candi di Pauh pada masa klasik.

Perubahan sarana transportasi utama masyarakat dari transportasi air ke darat turut merubah lokasi pusat kegiatan manusia dewasa ini. Seperti yang telah disinggung di atas, wilayah Kampung Lubuk yang hingga kini menjadi pusat kota Sarolangun tetap menjadi pusat kota karena keberadaan Jembatan Beatrix yang dibangun oleh Belanda. Desa Tanjung Gagak dan Teluk Kecimbang pada masa kolonial juga menjadi salah satu lokasi yang penting. Hal ini terlihat dari buki-bukti tinggalan Belanda dan bekas jalur darat lama di wilayah tersebut, namun lokasinya yang kini jauh dari jalan lintas Sumatra menjadikannya desa di pedalaman Sarolangun. Pada beberapa wilayah seperti Teluk Kecimbang, Lubuk Sepuh, dan Karangbrahi jalur penghubung darat utama ke desa-desa tersebut hanya berupa jembatan gantung. Hal ini menjadikan wilayah-wilayah tersebut tertinggal perkembangannya dan sekarang menjadi desa yang relatif terisolir.

## KESIMPULAN

Penerapan analisis *predictive modelling* dalam upaya mencari lokasi-lokasi yang memiliki potensi tinggalan arkeologi sangat diperlukan. Dari penelitian yang dilakukan ini menunjukkan bahwa analisis ini mampu menunjukkan area-area yang sekiranya patut diduga mengandung tinggalan arkeologi. Penentuan variabel yang sederhana sebagaimana dilakukan dalam penelitian ini sudah mampu menghasilkan beberapa lokasi yang dapat dianggap memiliki potensi tinggalan dari periode klasik. Apabila variabel ini kemudian nanti dikembangkan dan diterapkan menggunakan model pembobotan yang lebih kompleks pasti akan mampu menghasilkan peta sensitivitas yang lebih matang.

Kabupaten Sarolangun sebagai salah satu wilayah di DAS Batanghari ternyata menyimpan potensi tinggalan arkeologi klasik yang tentunya tidak kalah penting dengan situs-situs lain seperti Muarajambi maupun Dharmasraya. Kedudukannya secara geografis terletak di wilayah yang diduga kuat berkaitan dengan prasasti Karang Berahi, Candi Tingkip, dan Candi Lesung Batu di wilayah Musi Rawas. Wilayah-wilayah ini masih sangat jarang diteliti, apalagi jika dikaitkan dengan peradaban Agama Hindu di wilayah DAS Batanghari. Selama ini DAS Batanghari diduga kuat menjadi nadi penyebaran Buddhisme di Sumatra karena tinggalan arkeologinya lebih banyak yang bernuansa Agama Buddha. Dengan adanya temuan yang bernuansa Hindu, tentu akan menjadi pembaruan dalam historiografinya. Terlebih lagi jika didukung dengan situs pemukiman yang lebih kompleks. Implikasi lain dari penelitian ini adalah perlunya pengintegrasian berbagai temuan baru dalam pembelajaran sejarah di sekolah, baik sebagai pengayaan materi berupa sejarah lokal, maupun lebih jauh lagi untuk revisi buku pelajaran sejarah yang belum banyak mengungkap aspek lain dari peradaban klasik di Jambi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jambi yang telah memberikan dana hibah penelitian demi terlaksananya penelitian ini. Selanjutnya terima kasih kepada Bapak Hermanto BS selaku narasumber dan ketua komunitas Sarolangoen Tempoe Doeloe yang telah banyak memberikan informasi tentang temuan klasik di Sarolangun. Selain itu penulis ucapkan terima kasih kepada Rahman Saputra dan Hermalina Putri selaku mahasiswa yang telah membantu tim selama persiapan dan survei lapangan. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam terlaksananya penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adi, A.M.W. (2016). *Penerapan Analisis Predictive Modelling Dalam Rangka Pelindungan Tinggalan Arkeologi Klasik Di Kabupaten Magelang*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Ashmore, W., and Sharer, R.J. (2010). *Discovering Our Past: A Brief Introduction to Archaeology*. New York: McGraw-Hill.

- Brandt, R., Groenewoudt, B.J. and Kvamme, K.L. (1992). "An Experiment in Archaeological Site Location: Modelling in the Netherlands Using GIS Techniques." *World Archaeology* 24 (2): 268–82.
- Bronson, B. (1977). "Exchange at the Upstream and Downstream Ends: Notes towards a Functional Model of the Coastal State in Southeast Asia." In *Economic Exchange and Social Interaction in Southeast Asia: Perspective from Prehistory, History and Ethnography*, edited by Karl L. Huterrer, 39–52. Michigan: University of Michigan.
- "Case Studies in Archaeological Predictive Modelling." n.d.
- Clarke, D. L. (1977). *Spatial Archaeology*. London & New York: Academic Press, Inc.
- Conolly, J., and Lake, M. (2006). *Geographical Information Systems in Archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Duncan, R.B., and Beckman, K.A. (2000). "The Application of GIS Predictive Site Location Models within Pennsylvania and West Virginia." In *Practical Applications of GIS for Archaeologists: A Predictive Modelling Kit*, edited by Konnie L. Wescott and R. Joe Brandon. London: Taylor & Francis.
- Esquire, J.A. (1826). *Mission to the East Coast of Sumatra, in 1823, Under the Direction of the Government of Prince of Wales Island*. Edinburgh & London: William Blackwood & T. Cadell.
- Gibbon, G. (2007). "Archaeological Predictive Modeling: An Overview." Minnesota Department of Transportation (MnDOT). 2007.
- Hardiati, E.S., Soeroso, H.D., P.E.J Ferdinandus, and T.S Nastiti. (2010). *Sejarah Nasional Indonesia Jilid II: Zaman Kuno*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Izza, N.A., Adi, A.M.W. and Mahanani, N. (2020). *Pemetaan Potensi Tinggalan Arkeologi Masa Melayu Kuno Di Kecamatan Sarolangun*. Jambi: Universitas Jambi.
- . (2021a). "Identifikasi Potensi Tinggalan Arkeologi Klasik Di Kecamatan Sarolangun, Jambi: Pendekatan Predictive Modelling." *Naditira Widya* 15 (1): 59–70.
- . (2021b). "Situs-Situs Bersejarah Di Kecamatan Sarolangun." *Papua: Jurnal Penelitian Arkeologi* 13 (1): 49–69.
- Judge, W. J., and Sebastian, L., eds. (1988). *Quantifying the Present and Predicting the Past: Theory, Method, and Application of Archaeological Predictive Modeling*. Denver: U.S. Department of the Interior, Bureau of Land Management Service Center.
- Krivoruchko, K., Gribov, A., and Krause, E. (2011). "Multivariate Areal Interpolation for Continuous and Count Data." In *Procedia Environmental Sciences Vol. 3*. Philadelphia: Elsevier Ltd.
- Kvamme, K. L. (1983). "A Manual for Predictive Site Location Model: Examples from the Grand Junction District, Colorado." Denver.

- . (1990). “The Fundamental Principles and Practice of Predictive Archaeological Modeling.” In *Mathematics and Information Science in Archaeology, A Flexible Framework: Studies in Modern Archaeology Vol 3*, edited by A. Voorrips, 257–95. Bonn: Holos Verlag.
- . (1997). “Archaeological Spatial Analysis Using GIS: Methods and Issues.” In *Sistemi Informativi e Reti Geografiche in Archeologia*, edited by A Gottarelli, 45–58. Sienna: Universita Degli Studi di Sienna.
- Lock, G., and Harris, T. (2005). “Visualizing Spatial Data: The Importance of Geographic Information Systems.” In *Archaeology and the Information Age: A Global Perspective*, edited by Paul Reilly and Sebastian Rahtz, 50–58. London: Taylor & Francis e-Library.
- Mundarjito. (1993). “Pertimbangan Ekologis Penempatan Situs Masa Hindu-Buda Di Daerah Yogyakarta: Kajian Arkeologi-Ruang Skala Makro.” Universitas Indonesia.
- Neeb, C. J. (1902). “Het Een En Ander Over Hindoe Oudheden in Het Djambische.” In *Tijdschrift Voor Indische Taal-, Land- En Volkenkunde, Dl 45: Hindu Antiquities in Djambi, Indonesia*, edited by J. Brandes, 120–33. Batavia: Lange & Co.
- Parker, S.C. (1985). “Predictive Modelling of Site Settlement Systems Using Multivariate Logsitics.” In *For Concordance in Archaeological Analysis: Bridging Data Structure, Quantitative Technique, and Theory*, edited by Christoper Carr, 173–207. Kansas City: Westport.
- Putra, H.S.A. (1995). “Arkeologi Permukiman: Titik Strategis Dan Beberapa Paradigma.” In *Manusia Dalam Ruang: Studi Kawasan Dalam ARkeologi*, 15. Berkala Arkeologi.
- Robinson, J.M, and Zubrow, E. (1999). “Between Spaces: Interpolation in Archaeology.” In *Geographical Information Systems and Landscape Archaeology*, edited by Mark Gillings, David Mattingly, and J van Dalen, 65–83. Oxford: Oxford Book.
- Schnitger, F. M. (1937). *The Archaeology of Hindoo Sumatra*. Leiden: E. J Brill.
- Sedyawati, E., Santiko, H., Djafar, H., Maulana, R., Ramelan, W.D.S., Wurjantoro, E. and Utomo, B.B. (2014). *Candi Indonesia Seri Sumatera, Kalimantan, Bali, Sumbawa*. Edited by Wiwin Djuwita Sudjana Ramelan. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman.
- Tideman, J. (1938a). *Djambi, Bewerkt Door J. Tideman, Met Medewerkin*. Amsterdam: Bruk de Bussy.
- . (1938b). *Djambi*. Amsterdam: Bruk de Bussy.
- Tim Penelitian Arkeologi Muara Jambi. (1986). “Laporan Penelitian Arkeologi Muara Jambi 1984.” Jakarta.
- Verbyla, D. L. (2002). *Practical GIS Analysis*. New York: Taylor & Francis.
- Verhagen, P, and Whitley, T.G. (2012). *Integrating Archaeological Theory and Predictive Modeling : A Live Report from the Scene*. <https://doi.org/10.1007/s10816-011-9102-7>.
- Vink, A.P.A. (1983). *Landscape Ecology and Land Use*. London: Longman.

- Warren, R. E., and Asch, D.L. (2000). "Site Location in the Eastern Prairie Peninsula." In *Practical Applications of GIS for Archaeologists: A Predictive Modeling Kit*, edited by Konnie L. Wescott and R. Joe Brandon. London: Taylor & Francis.
- Wescott, K. L., and Brandon, R.J. (2000). *Practical Applications of GIS for Archaeologists: A Predictive Modelling Toolkit*. London: Taylor & Francis.
- Yuwono, J. S.E. (2007). "Kontribusi Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Dalam Berbagai Skala Kajian Arkeologi Lansekap." *Berkala Arkeologi* 2: 1–14.



# JURNAL

## Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

### EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA MELALUI BLENDED LEARNING TIPE FLIPPED CLASSROOM DI SMKN 1 NGAWI PADA MASA PANDEMI COVID 19

Murdianto

[murdiantolardi7@gmail.com](mailto:murdiantolardi7@gmail.com)

SMKN 1 Ngawi, Indonesia.



ARTICLE INFO:  
Research Article

*Article history:*  
Received 28 October 1928  
Revised 17 August 1945  
Accepted 30 September 1965  
Published 15 October 1975  
Available online 21 Mei 1998

©2020. JPSI. All rights reserved.

**Abstract:** This research aims to find out the effectiveness of the implementation of Indonesian historical learning through blended learning type flipped classroom in SMKN 1 Ngawi. The one group pretest-posttest design quantitative method was used in this study. A total of 72 students from the electrical engineering expertise program class x SMKN 1 Ngawi 2021/2022 were subject to research. The instruments used in this study are tests of the results of learning the material of basic concepts of man, space, time, diachronology, synchronic, for history, history and social theory, methods of historical research, and local history. At the end of the research it is known that blended learning type flipped classroom is very effective to be applied at the vocational secondary education level. This can be seen from the results of table calculations  $8.7 > 1.67$ , because  $t > t_{table}$ , then Blended Learning flipped classroom type is effective in improving student achievement scores. This research reinforces some previous research that mentions that syarat that must be fulfilled so that blended learning optimal results are the existence of good planning and system facilities, complete material content, and regular supervision and assessment in learning process.

**Keywords:** history learning, blended learning, flipped classroom, pandemic covid 19

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat belakangan ini membawa dampak yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat tidak terkecuali sektor pendidikan. Situasi pandemi yang melanda dunia meniscayakan lembaga pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang dapat menutupi keterbatasan tempat dan waktu bagi penggunaannya.

World Health Organization (WHO) menetapkan Darurat Kesehatan Global serta mengumumkan Covid-19 sebagai wabah/pandemi bertepatan pada 12 Maret 2020. Virus ini memiliki ciri penyebaran yang besar, sehingga dengan cepat jadi wabah di penjuru dunia, tidak terkecuali Indonesia yang terhitung sebagai Negeri keempat terpadat penduduk di dunia. Tanggal 2 Maret 2020 merupakan awal mula munculnya virus corona di negara Indonesia yang disampaikan Presiden Joko Widodo melalui siaran pers (Djalante et al., 2020). Setelah diumumkan penyebaran virus corona terus meningkat cepat hingga pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor. 21 Tahun 2020 tentang pengendalian virus corona lewat pelaksanaan pembatasan sosial skala besar, dan juga menghasilkan Perpres No. 11 Tahun 2020 tentang penetapan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) sebagai jenis penyakit yang menyebabkan kedaruratan bagi kesehatan masyarakat.

Langkah strategis yang diambil pemerintah Indonesia dalam menangkal meluasnya virus corona terkait dengan pendidikan adalah penerapan proses belajar dari rumah (BDR) seperti tertuang pada Pesan Edaran No 4 tahun 2020. Seluruh jenjang pendidikan mulai dari PAUD, sekolah dasar, menengah, menengah atas sampai kampus perguruan tinggi menerapkan pembelajaran dari rumah secara *online* atau daring. Pembelajaran jarak jauh memungkinkan pembelajaran yang tidak memerlukan tempat khusus dan waktu yaitu antara pendidik dan peserta didik. *Learning Management System* (LMS) dipadukan dengan modul yang lengkap digunakan guru dalam pembelajaran yang berbasis *active learning*, yang saat ini merupakan bentuk cara pandang pembelajaran jarak jauh yang baru.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dipandang sebagai solusi dalam pembelajaran di masa pandemi. Pada saat pemerintah menetapkan pembatasan dan melarang kegiatan tatap muka, maka PJJ menjadi satu-satunya solusi di tengah keterbatasan untuk memutus penyebaran penyakit. Namun, saat pemerintah mulai memberikan kelonggaran melalui Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT), maka *blended learning* atau pembelajaran campuran dapat menjadi salah satu alternatif solusi. Siswa belajar di kelas dan di rumah masing-masing sebesar 50%. Ketika pembelajaran di kelas ada beberapa materi yang tidak tersampaikan kepada siswa maka guru dapat mengkomunikasikan melalui *blended learning* secara *online*.

Selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *blended learning*, diperlukan sarana dan prasarana atau media yang baik guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, misalnya berupa *flipped classroom*. Dengan memakai *flipped classroom*, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fleksibel dan tidak monoton. Pembelajaran semacam ini menggabungkan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara daring oleh guru. Aplikasi model *blended learning* tipe *flipped classroom* ini dapat dilaksanakan secara daring ataupun luring kapan saja. Dengan cara bergantian antara metode pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara daring atau sekaligus, maka metode pembelajaran seperti ini bisa dipakai pada mata pelajaran apapun, tidak terkecuali mata pelajaran sejarah Indonesia.

*Flipped classroom* ini dimungkinkan karena adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melahirkan berbagai pembelajaran secara *online* atau daring, seperti web-school atau

cyber-school yang memakai jasa internet yang sangat mendukung pembelajaran jarak jauh, terutama di masa pandemi. Hal ini sesuai dengan kecenderungan pada era revolusi industri 4.0 yang menurut Popkova (2019) memiliki ciri khusus yaitu "digitalisasi", misalnya dalam pendidikan digital, ekonomi, masyarakat, ilmu digital, pengembangan layanan pintar, kawasan digital untuk hidup, teknologi cloud, data pintar, dan jaringan digital. Di era revolusi industri 4.0, status guru cenderung menjadi seseorang yang dapat memfasilitasi tersampainya materi ajar yang berhubungan dengan perkembangan ilmu pengetahuan kepada siswa, karenanya guru wajib menguasai bidang teknologi informasi dan komunikasi. Penguasaan teknologi ini diperlukan agar guru dapat melaksanakan *blended learning* dengan baik.

*Blended learning* tipe *flipped classroom* meliputi 4 tahap pengajaran (Allesi & Trollip, 2001), yaitu tahap pertama menemukan informasi, tahap kedua membimbing pembelajar menggunakan pembelajaran tatap muka, tahap ketiga adalah praktek, dan tahap keempat yaitu asesmen. *Blended learning* tipe *flipped classroom* bisa digunakan secara bersama dengan LMS Google Classroom. Platform ini biasa digunakan untuk proses pembelajaran dalam jaringan atau daring. Dalam proses pembelajaran *blended* tipe *flipped classroom* ini siswa dituntut aktif, kreatif, partisipatif dan kritis, termasuk dalam pembelajaran sejarah.

Sejarah adalah penggambaran dan reka ulang peristiwa, cerita, di masa lalu. Mata pelajaran sejarah seringkali dijadikan alat untuk kebangkitan dan pemeliharaan konsep nasional, yaitu melestarikan nilai-nilai luhur bangsa, melindungi budaya, membangkitkan kebanggaan nasional, dan mempromosikan persatuan dan kesatuan bangsa. Oleh karenanya, mempelajari sejarah sangat penting bagi siswa sebagai pewaris untuk melestarikan budaya dan nilai-nilai luhur bangsa.

Pendidikan sejarah merupakan salah satu tiang utama membangun kepribadian bangsa dalam realitasnya diduga kurang berarti. Di lain pihak, guru dituntut bisa menuntaskan modul pembelajaran sejarah yang wajib diselesaikan seperti yang ada pada kurikulum dengan jatah waktu yang sedikit sehingga diperlukan cara jitu untuk menggapai pendidikan seperti yang dicita-citakan. Dalam pembelajaran sejarah guru wajib memiliki pengetahuan yang luas dan komprehensif agar pembelajaran sejarah dapat bermakna dan dapat memperkaya pengetahuan siswa tentang kesejarahan. Siswa diharapkan tidak hanya mendapat pengetahuan kognitif saja, namun juga mempunyai kemampuan psikomotorik dan afektif (Sejarah et al., 2014).

Pembelajaran sejarah di SMK agak berbeda dengan di SMA. Sejarah Indonesia hanya diajarkan pada kelas X saja dengan konten materi yang hampir sama. Dengan demikian, pembelajaran sejarah di SMK cenderung lebih padat daripada di SMA dan guru juga dituntut lebih kreatif. Sebagai contoh, pada semester satu kelas X mata pelajaran Sejarah Indonesia, siswa akan mempelajari konsep-konsep dasar manusia, ruang, waktu, diakronis (kronologi), sinkronis, guna sejarah, sejarah dan teori sosial, metode penelitian sejarah, serta sejarah local, asal usul nenek moyang dan jalur rempah secara diakronis (kronologi) maupun sinkronis. Siswa juga mempelajari konsep dasar kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis manusia dalam kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dalam perspektif

masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha secara diakronis (kronologi) maupun sinkronis.

Dengan materi yang sangat banyak dan jam pelajaran yang sangat terbatas, guru sejarah di SMK harus kreatif agar pembelajaran sejarah tidak membosankan dan mendapat stigma negatif. Caranya adalah dengan mengembangkan pembelajaran sejarah yang ideal dan efektif (Maiti & Bidinger, 1981). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama di masa pandemi yang mana pembelajaran lebih banyak dilakukan secara jarak jauh, atau mengombinasikan pembelajaran tatap muka dan *online* (*blended learning*).

Pembelajaran model *blended* tipe *flipped classroom* sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran, dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan secara efektif dan efisien dalam mata pelajaran sejarah Indonesia. Ciri pembelajaran dengan tipe *flipped classroom* (pembelajaran terbalik) adalah siswa sebelum pembelajaran tatap muka di kelas menekuni modul terlebih dulu di rumah seperti yang yang diperintahkan oleh guru. Sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran jenis *flipped learning* ini wajib dilihat dari sudut pandang ruang dan juga waktu, ialah pembelajaran sinkron dan asinkron. Dengan demikian pendidikan itu ada yang terikat waktu dan tidak terikat waktu. Pembelajaran model *blended* (lewat interaksi tatap muka serta virtual/ *online*) yang mencampurkan pembelajaran sinkron dengan pembelajaran mandiri yang asinkron. Pembelajaran yang sinkronus umumnya terjalin secara langsung dalam tatap muka di kelas. Siswa berhubungan dengan seorang guru serta teman-temannya di kelas dan pada waktu yang bersamaan mendapatkan umpan balik. Sebaliknya, pengajaran secara asinkronus adalah pengajaran yang memiliki derajat kemandirian yang tinggi. Isi materi pada umumnya dapat diteruskan lewat berbagai macam media di dalam platform digital. Siswa bisa memilah kapan ia ingin belajar serta juga bisa mengemukakan persoalan di kolom pendapat, dan berbagi ilham ataupun uraian tentang suatu modul bersama pengajar dan teman sekelasnya. Sebaliknya, pada waktu yang tidak sama umpan balik akan mereka diterima.

Dalam situasi yang serba terbatas dan cepat berubah, persoalan efektivitas pembelajaran *online* maupun *blended learning* menjadi salah satu hal yang perlu diuji. Beberapa siswa maupun orang tua siswa mengeluhkan tidak efektifnya pembelajaran *online* maupun *blended learning*. Namun, belum ada penelitian empiris yang memvalidasinya, terutama untuk pembelajaran sejarah di SMK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *blended learning* tipe *flipped classroom* di SMKN 1 Ngawi.

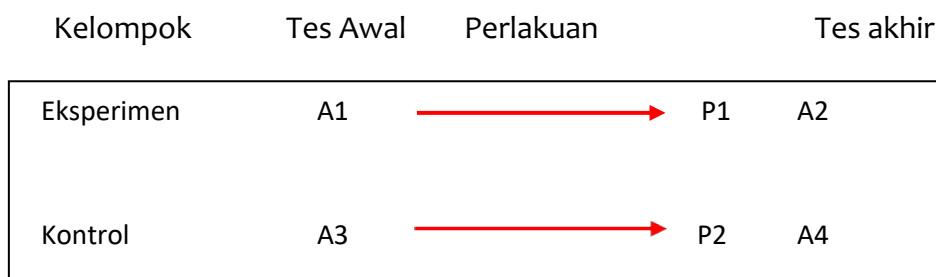
## METODE

Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen dan desain eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*) (Jaedun, 2011). Subyek dari penelitian ini berjumlah 72 peserta didik semester I kelas X program keahlian teknik elektro. Penelitian di kelas X program keahlian teknik elektro ini materi ajarnya terdapat dalam Capaian pembelajaran fase E Kurikulum SMK PK (Pusat Keunggulan) yaitu materi konsep-konsep dasar manusia, ruang, waktu, diakronis (kronologi),

sinkronis, guna sejarah, sejarah dan teori sosial, metode penelitian sejarah, serta sejarah lokal. Siswa juga mempelajari konsep dasar kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis manusia dalam kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dalam perspektif masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang ; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha secara diakronis (kronologi) maupun sinkronis.

Pembahasan dimulai dengan konsep-konsep dasar manusia, ruang, waktu, diakronis (kronologi), sinkronis, guna sejarah dan arti sejarah. Format kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah Indonesia dengan *blended learning* tipe *flipped classroom* adalah orasi, tukar pendapat, dialog melalui *video call*, kolom diskusi, melalui chat, pekerjaan rumah, dan presentasi.

Penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan acuan pada kelompok kelas yang sudah terbentuk, fungsinya yaitu sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Creswell, 2012). Model *blended* tipe *flipped classroom* (X1) digunakan sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini, dan pembelajaran *online* penuh (X2) digunakan sebagai kelompok kontrol. Tes awal dilakukan sebelum diberikan perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna menentukan ekuivalensi dari setiap kelompok (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan:

- A1: Kemampuan kelompok eksperimen sebelum perlakuan
- A2: Kemampuan kelompok eksperimen sesudah mendapat perlakuan
- P1: Pemrosesan model pembelajaran *blended learning*
- P2: Perlakuan model pembelajaran *full* daring
- A3: Kemampuan kelompok kontrol sebelum mendapat perlakuan
- A4: Kemampuan kelompok kontrol sesudah menerima perlakuan

Data hasil tes awal *sebelum* adanya perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $A_1, A_3$ ), akan menjadi dasar penentuan perubahan. Selain itu, dapat pula mengurangi kecondongan seleksi. Pemberian tes *akhir pada* akhir kegiatan bisa memperlihatkan sampai seberapa jauh efek dari perlakuan ( $X$ ). Hal tersebut mempunyai tujuan untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pembelajaran model blended tipe flipped classroom dapat diketahui tingkat keefektifannya dari keseluruhan skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik sebelum maupun sesudah tes. Nilai tingkat pemahaman merupakan data dari penelitian ini. Soal pilihan ganda sebanyak 40 dengan 5 option jawaban menjadi alat uji guna mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Tujuan dari riset ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan model *blended learning* tipe *flipped classroom* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di jenjang SMK. Dengan melakukan uji statistic dengan parameter uji t terhadap variable bebas di dua kelompok diketahui ada perbedaan nilai rata-rata yang signifikan. Data penelitian harus homogen dan berdistribusi normal sebelum dilaksanakan uji statistik parametrik. Uji hipotesis dan uji parametri dilaksanakan ketika data telah dianggap memenuhi syarat, jika tidak memenuhi syarat maka dilakukan uji non parametri dan uji hipotesis.

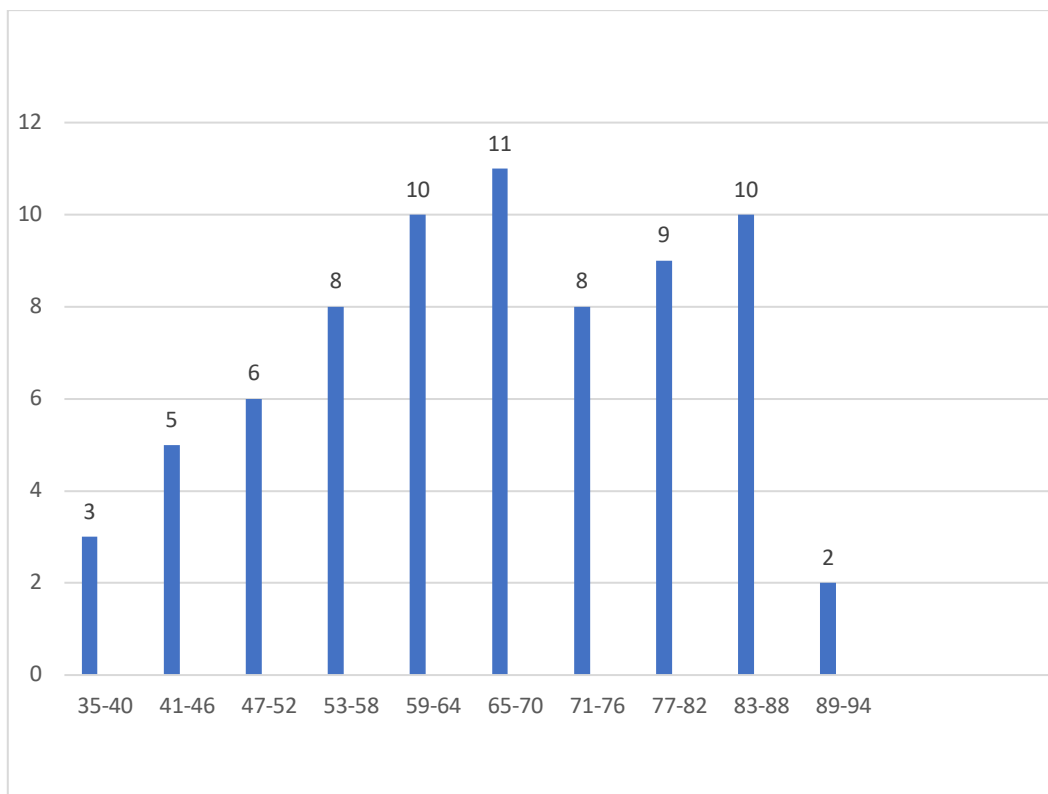
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar *blended Learning* tipe *flipped classroom* memiliki nilai tertinggi  $X_{max}$  (nilai tertinggi) = 94,  $X_{min}$  (nilai terendah) = 35, dan sampel 72 siswa.

**Tabel 1. Distribusi frekuensi prestasi belajar Sejarah Indonesia siswa kelas eksperimen**

Kelas Interval	f i	Frekuensi Kumulatif	Titik Tengah	f i . X 1	$X_1^2$	f i . $X_1^2$
35-40	3	2	37.5	112.5	1406.25	4218.75
41-46	5	7	43.5	217.5	1892.25	9461.25
47-52	6	13	49.5	297	2450.25	14701.5
53-58	8	21	55.5	444	3080.25	24642
59-64	10	31	61.5	615	3782.25	37822.5
65-70	11	42	67.5	742.5	4556.25	50118.8
71-76	8	50	73.5	588	5402.25	43218
77-82	9	59	79.5	715.5	6320.25	56882.3
83-88	10	69	85.5	855	7310.25	73102.5
89-94	2	71	91.5	183	8372.25	16744.5
$\Sigma$	72			4770	44572.5	330912

Berdasarkan Table 1 mengenai distribusi frekuensi prestasi belajar sejarah siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped classroom* dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



**Gambar 2. Hasil belajar siswa kelas eksperimen**

Dari tabel dan grafik di atas, sebagian besar siswa memperoleh nilai hasil belajar antara 65-70 atau 15%, 3 siswa atau 4,2 % memperoleh nilai terendah antara 35-40, 5 siswa atau 6,9 % memperoleh skor antara 41-46, 6 siswa atau 8,3 % mendapat skor antara 47-52, 10 siswa atau 13,9% mendapat skor 59-64, 8 siswa atau 11,1% mendapat skor 71-76, 9 siswa atau 12,5 % mendapat skor 77-82, 10 siswa atau 13,9% mendapat skor 83-88, dan 2 siswa atau 2,8 % mendapat skor tertinggi 89-94. Artinya hasil belajar siswa yang memakai model *blended learning* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai terendah antara 35-40. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa dengan nilai terbawah hanya sebagian kecil dari nilai tertinggi. Peningkatan hasil belajar sejarah siswa, bisa dicermati pada Tabel 2.

Tabel 2. Tes awal dan akhir kelas eksperimen

Re-sponden	Skor		Re-sponden	Skor		Re-sponden	Skor	
	Tes awal	Tes akhir		Tes Awal	Tes Akhir		Tes Awal	Tes Akhir
1	57	62	26	74	80	51	86	94
2	60	64	27	78	82	52	72	80
3	62	66	28	78	80	53	66	74
4	64	68	29	80	84	54	68	76
5	62	64	30	72	80	55	60	70
6	70	72	31	62	76	56	60	72
7	74	76	32	64	70	57	58	64
8	72	76	33	64	76	58	70	74
9	76	80	34	66	74	59	64	70
10	60	66	35	70	74	60	62	70
11	62	62	36	64	72	61	62	74
12	64	64	37	66	74	62	60	70
13	56	64	38	70	74	63	64	74
14	62	64	39	72	78	64	66	76
15	58	60	40	72	80	65	68	76
16	58	62	41	70	80	66	68	74
17	64	70	42	74	80	67	82	90
18	66	70	43	58	64	68	72	78
19	68	74	44	60	70	69	70	78
20	68	78	45	62	64	70	70	74
21	70	78	46	64	66	71	72	76
22	72	80	47	66	70	72	74	78
23	72	78	48	70	70	<b>SUM <math>\Sigma</math></b>	<b>4861</b>	<b>5284</b>
24	74	78	49	72	74	<b>X</b>	<b>67,5</b>	<b>73,3</b>
25	74	76	50	74	78			

Dari tabel 2 tersebut bisa diketahui bahwa nilai total tes awal di kelas eksperimen 4861. Sesudah diberikan tindakan dengan memakai blended learning terhadap siswa, nilai tes akhir yaitu 5284. Angka kenaikan skornya mencapai sekitar 5,8 %.

Uji normalitas diterapkan sebelum melakukan analisis, guna memperoleh gambaran apakah datanya wajar ataupun tidak. Uji normalitas dilakukan dengan memakai Chi Square ( $X^2$ ) dan diujikan pada kelas eksperimen. Ketentuan ujinya yakni: bila  $X^2$  diamati dan  $lt$ ;  $X^2$  tabel data berdistribusi wajar, sebaliknya bila  $X^2$  diamati  $X^2$  tabel data tidak terdistribusi secara wajar.

Pada kelas eksperimen, nilai  $X^2$  yang terlihat= 6, 27 serta  $X^2$  tabel= 8, 81 dengan df (derajat kebebasan)=3 pada tingkatan signifikan  $\alpha=0,05$  serta kesempatan 0,95 perhitungan uji normalitas di

kelas eksperimen. Sebab  $X^2_{0.05} = 6.27$  &  $X^2_t = 7.81$ ; sehingga bisa disimpulkan kalau kelas eksperimen terdistribusi wajar.

Di dalam kelas yang menggunakan pembelajaran full daring, nilai  $X^2$  yang diamati = 7,61 serta  $X^2_{tabel} = 7,81$  dengan df (derajat kebebasan)=3 pada tingkatan signifikan  $\alpha = 0,05$  serta peluang 0,95. Sebab  $X^2_{0.05} = 7.61$  &  $X^2_t = 7.81$  maka bisa disimpulkan kalau kelas eksperimen berdistribusi wajar.

Skor rata-rata di kelas eksperimen adalah 67,40 serta varian adalah 70,51. Hasil uji prasyarat (normalitas) ditemui kalau kedua kelas berdistribusi wajar, dengan demikian bisa diteruskan dengan uji hipotesis riset. Berdasarkan perhitungan kelas eksperimen serta kontrol dengan memakai uji t, ditemui kalau  $t_{observed} = 9.4$ . Sebaliknya  $t_{tabel} = 1,87$ . Hal tersebut bermakna kalau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak serta hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, bisa disimpulkan kalau terdapat efektifitas yang tinggi dari model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped classroom*. Nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan memakai model *blended learning* tipe *flipped classroom* di kelas eksperimen terlihat lebih besar daripada nilai rata-rata di kelas *full daring*.

### Interpretasi Hasil Uji Hipotesis

$H_0$  diterima karena pada derajat signifikannya tercapai  $\alpha = 0,05$  berdasarkan dari hipotesis uji t, oleh karena itu bisa disimpulkan terdapat efektifitas yang tinggi pemakaian model *blended learning* tipe *flipped classroom* pada pembelajaran sejarah Indonesia. Adapun hasilnya juga meyakinkan kalau efektifitas yang tinggi dari model *blended learning* tipe *flipped classroom* bukan cuma terjadi secara kebetulan, namun juga sebab perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Hal ini mendukung kesimpulan dari Nurre & Sharkey (2018) bahwa peserta didik menggunakan pembelajaran elektronik (e-learning) untuk menambah pengetahuan mereka dengan memakai model *blended learning* tipe *flipped classroom*. Siswa mengidentifikasi bentuk penerapannya dengan melihat bahan ajar yang diberikan guru secara langsung dalam tatap muka di kelas sesaat sebelum diberi tugas dan batas waktu ujian. Menurut hasil penelitian terhadap siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran elektronik sangat berguna dan dapat menambah keberagaman pengalaman belajar siswa. Siswa juga mendapat banyak manfaat dari materi ajar yang ada di dalam pembelajaran elektronik (e-learning), seperti presentasi materi ajar yang menarik, kemudahan, dan mengurangi metode ceramah dan tugas yang dikerjakan di rumah.

Tipe *flipped classroom* mengacu pada konsep penyampaian materi yang biasanya dilakukan di dalam kelas, digantikan dengan penyampaian materi di rumah, dan sebaliknya (Saputra & Mujib, 2018). Jenis *flipped classroom* ini merupakan kegiatan penyampaian materi yang salah satunya melalui video pembelajaran (Sya'roni, 2020). Gaya *flipped classroom* dalam prakteknya, bisa dipadukan dengan aplikasi guna melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring atau *online* di rumah. Terkait dengan masalah itu, perkembangan ICT (*Information and Communication Technology*) telah memberikan berbagai peluang bagi dunia pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran *online*

dengan memakai bermacam-macam aplikasi, antara lain: Google Classroom, Google Meet, Telegram, whatsapp, Ruang Guru, Zoom Meeting, dan aplikasi lainnya.

Kecepatan belajar setiap siswa tidak sama, namun demikian salah satunya dapat dicapai melalui model *flipped classroom* dengan video pembelajaran, dalam proses pelaksanaannya siswa dapat bermain secara berulang atau berkali-kali untuk menyesuaikan dengan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Siswa juga dapat memperkuat pemahaman mereka dengan mencari pengetahuan yang mereka butuhkan di bawah bimbingan guru. Guru memberikan materi dalam bentuk kolom diskusi melalui chatting, presentasi lisan, dialog via *video call*, dengar pendapat, dan penugasan. Sebuah riset yang dilakukan oleh Mehring (2017) secara teoritis menunjukkan bahwa *flipped classroom* memiliki peluang untuk mendukung proses pembelajaran sejarah. Hal ini tentunya dapat memberikan nilai yang positif mengingat sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran wajib diseluruh program keahlian.

Pemakaian gawai dan media sosial memungkinkan aneka macam pelaksanaan pembelajaran dikembangkan guna mengatasi problematika pendidikan terutama dalam kegiatan belajar mengajar di masa pandemic covid 19. Aplikasi yang memiliki basis Android banyak dipakai seperti Ruang Guru, google classroom, moodle guna memecahkan kesulitan belajar murid di sekolah, sebagai akibatnya intensitas dan efektivitas belajar peserta didik bisa dioptimalkan dalam mendapatkan output hasil belajar secara optimal.

Apabila materi pembelajaran dan pembimbingan kelas dibuat dengan baik oleh guru guna meraih kebutuhan beberapa siswa (Bowles-Terry et al., 2010), maka hal itu bisa memberikan suatu pilihan pada siswa agar memilih bermacam cara yg ingin dipakai dan perilaku apa yang wajib dilaksanakan pada setiap tahapan. Siswa lebih lanjut bisa terkonsentrasi dalam materi ajar eksklusif yg sangat berguna bagi mereka pada interaksi dengan kegiatan-kegiatan ilmiah yang akan memudahkan dalam pemenuhan kebutuhan tersebut.

Model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped classroom* mencakup pembelajaran inovatif yang mencampurkan pengajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara daring atau online (Rika Sukayanti et al., 2018). Aplikasi campuran merupakan salah satu solusi terbaik untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa untuk meningkatkan kecakapan hidup dalam hal pemanfaatan teknologi. Berdasarkan hasil penelitian ini, *blended learning* tipe *flipped classroom* ini efektif untuk memecahkan persoalan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran sejarah Indonesia di SMKN 1 Ngawi.

## SIMPULAN

Bersumber pada hasil riset yang sudah dilaksanakan bisa disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* tipe *flipped classroom* sangat efektif digunakan untuk mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X Teknik Elektro SMKN 1 Ngawi tahun pelajaran 2021/2022. Hasil prestasi belajar siswa kelas X Teknik Elektro pada mata pelajaran

sejarah Indonesia mengalami kenaikan secara signifikan sesudah pelaksanaan model *blended learning* tipe *flipped classroom*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Allesi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). [https://csuglobal.blackboard.com/bbcswebdav/institution/FCCContent/csfiles/home\\_dir/externalFiles\\_20130401041211/library\\_\\_xid-1005\\_5/TextbookReserve\\_\\_xid-13309\\_5/OTL\\_\\_xid-14610\\_5/OTL543\\_\\_xid-17718\\_5/OTL543\\_Module2\\_\\_xid-14582\\_5-2.PDF](https://csuglobal.blackboard.com/bbcswebdav/institution/FCCContent/csfiles/home_dir/externalFiles_20130401041211/library__xid-1005_5/TextbookReserve__xid-13309_5/OTL__xid-14610_5/OTL543__xid-17718_5/OTL543_Module2__xid-14582_5-2.PDF)
- Bowles-Terry, M., Hensley, M. K., & Hinchliffe, L. J. (2010). Best practices for online video tutorials in academic libraries: A study of student preferences and understanding. *Communications in Information Literacy*, 4(1), 17–28. <https://doi.org/10.15760/comminfolit.2010.4.1.86>
- Djalante, R., Lassa, J., Setiamarga, D., Sudjatma, A., Indrawan, M., Haryanto, B., Mahfud, C., Sinapoy, M. S., Djalante, S., Rafliana, I., Gunawan, L. A., Surtiari, G. A. K., & Warsilah, H. (2020). Review and analysis of current responses to COVID-19 in Indonesia: Period of January to March 2020. *Progress in Disaster Science*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.pdisas.2020.100091>
- Jaedun, A. (2011). Oleh : Amat Jaedun. *Metodologi Penelitian Eksperimen*, 0–12.
- Maiti, & Bidinger. (1981). “Digital Repository Universitas Jember Digital Repository Universitas Jember.” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Mehring, J. (2017). The flipped classroom. *Innovations in Flipping the Language Classroom: Theories and Practices*, 1–9. [https://doi.org/10.1007/978-981-10-6968-0\\_1](https://doi.org/10.1007/978-981-10-6968-0_1)
- Nurre, S. G., & Sharkey, T. C. (2018). Online scheduling problems with flexible release dates: Applications to infrastructure restoration. *Computers and Operations Research*, 92(1254258), 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.cor.2017.11.014>
- Popkova, E. G. (2019). Preconditions of formation and development of industry 4.0 in the conditions of knowledge economy. In *Studies in Systems, Decision and Control* (Vol. 169). [https://doi.org/10.1007/978-3-319-94310-7\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-319-94310-7_6)
- Rika Sukayanti, L., Komang Sudarma, I., Nyoman Jampel, I., & Teknologi Pendidikan, J. (2018). Pengembangan Blended Learning Tipe Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Xi. *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha*, 6(1), 134–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20279>
- Saputra, M. E. A., & Mujib, M. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 173. <https://doi.org/10.24042/djm.vi2.2389>
- Sejarah, J., Sosial, F. I., & Semarang, U. N. (2014). Efektivitas Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran E – Learning. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 6–10.

Sya'roni, A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Model Blended Learning Tipe Flipped Classroom Berbasis Lesson Study For Learning Community .... In [repository.unej.ac.id](https://repository.unej.ac.id).



# JURNAL

## Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

### IN MEMORIAM



Drs. Marsudi, M. Hum.

31 Desember 1965 – 27 September 2021

Lahir dari keluarga sederhana di Trenggalek, Drs. Marsudi, M. Hum. merantau untuk menempuh pendidikan sarjana di IKIP Malang dan berhasil lulus pada tahun 1989. Satu tahun kemudian, beliau bergabung sebagai staf pengajar di Jurusan Sejarah IKIP Malang (sekarang Universitas Negeri Malang). Saat gelombang Reformasi menyapu Indonesia, beliau yang saat itu sedang menempuh pendidikan S2 di UI ikut bergerak bersama mahasiswa-mahasiswa Indonesia lainnya di Gedung DPR/MPR. Beliau menyelesaikan pendidikannya di UI pada tahun 2000 dengan tesis yang berjudul “Negara Jawa Timur: Dinamika Lokal pada Masa Revolusi” di bawah bimbingan Dr. Anhar Gonggong, M.A. Setelah menyelesaikan pendidikan magisternya, Drs. Marsudi, M. Hum. pernah beberapa kali menduduki jabatan struktural di Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Malang, antara lain sebagai Sekretaris Jurusan, Kepala Laboratorium Sejarah, dan Ketua Gugus Penjaminan Mutu. Beliau juga merupakan salah satu penulis dan reviewer di Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia. Beliau akan selalu dikenang sebagai dosen, teman dan kolega yang sangat baik. Resiliensi dan dedikasi beliau akan senantiasa menjadi teladan.