MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH NASIONAL BERBASIS E-LEARNING DALAM MEMBENTUK KARAKTER NASIONALIS

Aji Dwi Saputra

*Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin*

Email: 1710111110002@mhs.ulm.ac.id

Abstrak: Model pembelajaran yang tepat dapat mewujudkan tujuan dari pendidikan. Model pembelajaran berbasis *E-Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan model pembelajaran sejarah yang tepat, tidak kuno dan membosankan guna melahirkan semangat belajar mengajar berasaskan bangsa multikultural yang nasionalis.

Model pembelajaran sejarah berbasis *E-Learning* merupakan terobosan dari inovasi di era teknologi informasi dan globalisasi guna mengakomodir pembelajaran sejarah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman kekinian.

Kata kunci: Pembelajaran Sejarah, nasionalisme, *E-Learning*, model pembelajaran

PENDAHULUAN

Dewasa ini pembelajaran sejarah terus mengikuti perkembangan zaman dengan segala macam kebutuhan sarana dan prasana yang harus dipenuhi sesuai dengan tantangannya dan terdepan dalam mengikuti perkembangan peradaban di tengah arus globalisasi. Salah satu bentuk globalisasi pada dewasa ini yakni pesatnya perkembangan teknologi informasi. Segala macam sendi-sendi berkehidupan hampir seluruhnya ditunjang oleh teknologi dan informasi digitalisasi. Sartono Kartodidjo (dalam Heri Susanto, 2014: 35) berpendapat; bahwa dalam rangka pembangunan bangsa, pengajaran sejarah tidak semata-mata berfungsi untuk memberikan pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah tetapi juga bertujuan

menyadarkan anak didik atau membangkitkan kesadaran sejarahnya. Untuk mencapai tujuan tersebut maka sejarah yang diajarkan haruslah sejarah yang mengedepankan nilai-nilai kehidupan, bukan sejarah hapalan yang hanya menyuguhkan nama, tempat, angka tahun dan peristiwa semata. Kendatipun unsur-unsur tersebut tidak dapat ditinggalkan dari pembelajaran sejarah, akan tetapi bukan berarti pembelajaran yang dilakukan hanya memfokuskan pada hal-hal tersebut, yang akan menjadikan pembelajaran sejarah menjadi kering dari makna dan tidak memberikan penyadaran terhadap individu pembelajar.

Dengan demikian, pembelajaran sejarah harus ditunjang oleh model pembelajaran yang tidak ketinggalan zaman agar pembelajaran sejarah tidak bersifat kuno dan tidak aktual dalam pengambilan nilai-nilai pelajarannya. Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Heri Susanto (2019: 15) definisi mengenai media pendidikan dan pembelajaran ada bermacam-macam. Hal ini disebabkan karena masalah yang tercakup dalam media pembelajaran sangat luas. Media pembelajaran adalah dua kata yang saling berhubungan, media berarti alat bantu guru di sekolah dan pembelajaran merupakan proses berinteraksinya guru dan peserta didik serta seluruh komponen belajar.

PEMBELAJARAN SEJARAH

Model pembelajaran sejarah akan berjalan efektif dan efisien apabila kita mengenal makna dan tujuan dari pembelajaran sejarah itu sendiri. Menurut Widja (dalam Mustika Zahro, dkk, 2017: 3) pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat

diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional. Sedangkan menurut Herry Porda Nugroho Putro (2013: 46) pembelajaran sejarah memiliki peran mengaktualisasikan dua unsur pembelajaran dan pendidikan. Unsur pertama adalah pembelajaran (instruction) dan pendidikan intelektual (intellectual training), dan unsur kedua adalah pembelajaran dan pendidikan moral bangsa dan civil society yang demokratis dan bertanggung jawab kepada masa depan bangsa. Unsur pembelajaran (instruction) dan pendidikan intelektual (intellectual training) pada pembelajaran sejarah tidak hanya memberikan gambaran masa lampau, tetapi juga memberikan latihan berpikir kritis, menarik kesimpulan, menarik makna dan nilai dari peristiwa sejarah yang dipelajari. Latihan berpikir kritis dilakukan dengan pendekatan analitis, salah satunya melalui pertanyaan "mengapa" (why) dan "bagaimana" (how) dapat melatih siswa berpikir kritis dan analitis, berbeda dengan bentuk pertanyaan "siapa" (who), "apa" (what), "dimana" (where), dan "kapan" (when).

TUJUAN PEMBELAJARAN SEJARAH NASIONAL

pembelajaran sejarah menurut tujuannya untuk mendidik manusia yang berbudi luhur berkaca pada masa lampau dan apa yang membentuk ruang dan waktu di era kekinian umumnya dan mendidik bangsa agar menjadi bangsa yang besar berkarakter nasionalis. Nasionalisme dalam jurnal Heri Susanto (2017: 39) adalah satu paham yang menciptakan dan mempertahankan kedaulatan sebuah negara (nation) dengan mewujudkan satu konsep identitas bersama untuk sekelompok manusia. Substansi nasionalisme Indonesia mempunyai dua unsur: pertama; kesadaran mengenai persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang terdiri atas banyak suku, etnik, dan agama. Kedua, kesadaran bersama bangsa Indonesia dalam menghapuskan segala bentuk penjajahan dan penindasan dari bumi Indonesia.

Terdiri dari beragam macam suku, agama, ras, bahasa dan budaya, menjadikan Indonesia memiliki tantangan tersendiri bagi bangsa Indonesia guna mewujudkan

rasa nasionalisme. Pembelajaran toleransi multikultural dikemas dalam pembelajaran sejarah guna melahirkan bangsa yang nasionalis. Dalam jurnal (Melisa Prawitasari, 2017) secara umum, pendidikan multikultural adalah konseptual dan pendidikan praktis yang berupaya memberikan pemahaman tentang keragaman ras, etnis, dan budaya dalam suatu masyarakat

Menurut Moh. Ali (dalam Heri Susanto, 2014: 57) pembelajaran sejarah nasional mempunyai tujuan:

1. Membangkitkan, mengembangkan serta memelihara semangat kebangsaan;
2. Membangkitkan hasrat mewujudkan cita-cita kebangsaan dalam segala lapangan;
3. Membangkitkan hasrat-mempelajari sejarah kebangsaan dan mempelajarinya sebagai bagian dari sejarah dunia;
4. Menyadarkan anak tentang cita-cita nasional (Pancasila dan Undang-undang Pendidikan) serta perjuangan tersebut untuk mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa.

Pembelajaran sejarah memiliki peran vital guna membangun bangsa agar tidak lupa dari sejarahnya dan bangkit bersama membangun di era kekinian. Membangun dari pembelajaran sejarah bukan hanya tentang mengajarkan sejarah, akan tetapi ikut serta berpartisipasi ikut belajar pada pembelajaran sejarah. Menurut Melisa Prawitasari (2015: 145-146) guru dalam melakukan pembelajaran harus mampu mengubah strategi pembelajaran yang berlandaskan paradigma *teaching* menjadi strategi pembelajaran kreatif berlandaskan paradigma *learning*.

Bersama dan dari paradigma *learning*, diharapkan khalayak dapat menimbulkan interaksi belajar mengajar guna mewujudkan tujuan pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah. Proses belajar mengajar ini seyogianya melahirkan inovasi pembelajaran agar pembelajaran sejarah tidak terasa kuno dan membosankan.

Dalam jurnal (Ersis Warmansyah Abbas, 2015) inovasi pembelajaran perlu melibatkan secara optimal guru sebagai inisiator dan inovator dengan memberikan

peluang untuk mengembangkan kreatifitasnya. Inovasi pembelajaran perlu dilakukan terbuka, dengan melibatkan partisipasi dari berbagai pihak dengan berkesinambungan. Inovasi pembelajaran memperhatikan aspek sosial budaya dan lingkungan peserta didik, dan faktor psikologis diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir secara kritis kreatif. Inovasi pembelajaran hendaknya mengembangkan secara optimal potensi berpikir peserta didik, untuk menguasai IPTEKS yang terintegrasi dengan IMTAQ. Inovasi pembelajaran merupakan unggulan untuk mengatasi kesenjangan antara tuntutan ideal kurikulum dan kebutuhan masyarakat dengan kualitas pendidikan. Untuk itu, perlu dilakukan secara terus menerus dengan dukungan kebijakan nasional untuk membudayakan penelitian dalam bidang pembelajaran, sebagai prasyarat bagi efektivitas inovasi pembelajaran.

MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH YANG TEPAT GUNA

Hujair AH. Sanaky (dalam Heri Susanto, 2019: 16) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan substansinya, sebagai berikut: (1) Bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajara, (2) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar, (3) Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta pembelajar untuk belajar, dan (4) Bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio visual.

Miarso dalam bukunya Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (dalam Heri Susanto, 2019: 22-24) menyebutkan 12 kegunaan media dalam pembelajaran dari berbagai kajian teoritik maupun empirik, yakni sebagai berikut:

1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Roger W. Sperry, pemenang hadiah Nobel tahun 1984, Hergenhahn, menunjukkan bahwa belahan otak sebelah kiri merupakan tempat kedudukan pikiran yang bersifat

verbal, rasional, analitikal, dan konseptual. Belahan ini mengontrol wicara. Belahan otak sebelah kanan merupakan tempat kedudukan visual, emosional, holistik, fisik, spasial, dan kreatif. Belahan ini mengontrol tindakan. Pada suatu saat hanya satu belahan yang bersifat dominan; kedua belahan tidak dapat dominan secara serentak. Rangsangan pada salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan. Karena itu, sebagai salah satu implikasi dalam pembelajaran ialah kedua belahan perlu dirangsang bergantian dengan rangsangan audio dan visual.

2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap-tiap peserta didik itu berbeda. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman macam apa yang dimilikinya. Dua anak yang hidup di dua masyarakat atau lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian, dan sebagainya adalah faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak-anak. Media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan ini. Jika peserta didik tidak mungkin untuk dibawa ke objek yang dipelajari, maka objeknya lah yang dibawa ke peserta didik melalui media.

3) Media dapat melampaui batas ruang kelas. Banyak hal yang tak mungkin untuk dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik.

4) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya. Mereka tidak hanya diajak “membaca tentang” atau “berbicara tentang” gejala-gejala fisik dan sosial, tetapi diajak berkontak secara langsung dengannya.

5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Persepsi yang dimiliki A berbeda dengan B, bila A hanya pernah mendengar sedang si B pernah melihat sendiri bahkan pernah memegang, meraba, dan merasakannya. Media memberikan pengalaman dan persepsi yang sama. Pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal penting yang dimaksudkan oleh guru.

6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul.

7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar. Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengar rekaman, atau radio merupakan rangsangan yang membangkitkan keinginan untuk belajar. Media memberikan pengalaman yang integral dan menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto tentang candi Borobudur misalnya, dapat memberikan imajinasi yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya. Kecuali itu dapat pula mengarah ke generalisasi tentang arti kepercayaan, suatu budaya, dan sebagainya.

8) Media memberikan pengalaman yang integral dan menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto tentang candi Borobudur misalnya, dapat memberikan imajinasi yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya. Kecuali itu dapat pula mengarah ke generalisasi tentang arti kepercayaan, suatu budaya, dan sebagainya

9) Media memberikan suatu kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan.

10) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.

11) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.

12) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun peserta didik.

MODEL *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

E-Learning merupakan sarana teknologi yang mampu membuat seseorang maupun kelompok untuk belajar dimanapun dan kapanpun, mengakses materi pelajaran apapun.

Dalam Jurnal (Susanto & Akmal, 2018) mengatakan bahwa aplikasi pembelajaran merupakan terobosan baru media belajar yang memberikan kebebasan mutlak bagi siswa mengoperasikannya. Pada dasarnya, aplikasi pembelajaran memiliki manfaat untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi tertentu.

Menurut Wiwin Hartanto (2016) Istilah *E-Learning* banyak memiliki arti karena bermacam penggunaan elearning saat ini. Pada dasarnya, *E-Learning* memiliki dua tipe yaitu synchronous dan asynchronous. Synchronous berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara on line. Dalam pelaksanaan, synchronous training mengharuskan pendidik dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah atau slide presentasi dan peserta didik dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui internet. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui chat window. Synchronous training merupakan gambaran dari kelas nyata, namun bersifat maya (virtual) dan semua peserta didik terhubung melalui internet. Synchronous training sering juga disebut sebagai virtual classroom.

Asynchronous berarti tidak pada waktu bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. Asynchronous training populer dalam *E-Learning* karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan. Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, quis dan pengumpulan tugas. (Wiwin Hartanto, 2016)

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL PEMBELAJARAN *E-LEARNING*

Menurut Suyatno (dalam Pujiono, 2016:158) Meskipun *E-Learning* dalam bentuk komputer dan internet telah terbukti banyak menunjang proses pembelajaran peserta didik secara lebih efektif dan produktif, namun di sisi lain internet sebagai modalitas masih banyak kelemahan dan kekurangan, antara lain: 1) siswa lebih asyik dengan internetnya itu sendiri daripada materi yang dipelajari; 2) proses pembelajaran menjadi individual sehingga peserta didik tidak memiliki kecerdasan sosial; 3) pengetahuan dari internet tidak memberikan jaminan ketepatan sehingga berbahaya bagi anak yang kurang kritis terhadap apa yang diperoleh; 4) penggunaan internet yang kurang profesional dapat merugikan peningkatan kemampuan peserta didik sekolah dasar yang bersifat manual seperti menulis tangan, menggambar, dan berhitung.

Adapun kelebihan dari *E-Learning* antara lain: 1) mempersingkat waktu pembelajaran; 2) membuat biaya studi lebih ekonomis; 3) mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik; 4) Peserta didik dapat saling berbagi informasi; 5) dan peserta didik dapat dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, sehingga peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. (Pujiono, 2016:158)

PENUTUP

Model pembelajaran sejarah berbasis *E-Learning* merupakan model pembelajaran yang tepat di era teknologi informasi dan globalisasi.

Model pembelajaran sejarah berbasis *E-Learning* merupakan sarana teknologi yang mampu membuat seseorang maupun kelompok untuk belajar dimanapun dan

kepun, mengakses materi pelajaran apapun. Hal ini senada demi menciptakannya pembelajaran sejarah yang tidak kuno dan membosankan.

Di era teknologi informasi dan globalisasi, kebutuhan inovasi pembelajaran sangat vital dibutuhkan guna mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan. Model pembelajaran sejarah berbasis *E-Learning* dapat mempermudah nasionalisasi pembelajaran sejarah serta tujuan adanya pembelajaran sejarah. Dengan status sebagai bangsa yang multikultural dibutuhkan akses yang cepat untuk mewujudkan pembelajaran sejarah nasional agar tidak ada rasa cinta satu kedaerahan saja sehingga melupakan identitas dan sejarah saudara sebangsa setanah air yang berada di daerah lain serta meminimalkan kesenjangan materi yang disampaikan guna mewujudkan rasa nasionalisme di tengah keberagaman budaya, bahasa, ras, dan agama bangsa negara Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2015). *Pendidikan IPS Berbasis Kearifan Lokal*. Bandung: Wahana Jaya Abadi.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Wiwin Hartanto adalah staf mengajar Prog. Studi Ekonomi FKIP UNEJ. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1-18.
- Heri, S. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Prawitasari, M. (2015). Metode Pembelajaran Hypnoteaching Melalui Mind Mapping dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA PGRI 6 Banjarmasin).
- Prawitasari, M. (2017, November). Responding Racial Discrimination in Indonesia Through Multicultural Education. In 1st International Conference on Social Sciences Education-" Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment"(ICSSE 2017). Atlantis Press.

- Pujiono. 2016. "Pembelajaran Cem-Learning (C-Learning, E-Learning, Mlearning) Menuju Era Pembelajaran Digital". *Prosiding*, Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII. Brebes: Universitas Terbuka Convention Center; hh. 155-163.
- Putro, H. P. N. (2006). *MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH MELALUI PENDEKATAN INKUIRI: Studi Pembelajaran pada Siswa SMP Negeri di Kota Banjarmasin-Kalimantan Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Susanto, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH LOKAL MASA REVOLUSI FISIK DI KALIMANTAN SELATAN PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 197-206.
- Susanto, H. (2017). Pemahaman Sejarah Daerah dan Persepsi Terhadap Keberagaman Budaya dalam Membina Sikap Nasionalisme (Studi Korelasi pada Mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP UNLAM). *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 9(1), 39-50.
- Zahro, Mustika, Sumardi, dan Marjono. 2017. The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*. 1(1), 3.