

Pembelajaran Sejarah Menggunakan Blended Learning

History Learning Uses Blended Learning

Suwarni¹, Superman^{2*}

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Pontianak, Indonesia

¹suwarni.4ni@gmail.com

²namakusuperman@gmail.com

*Penulis koresponden

Abstrak

Perkembangan teknologi yang kian marak memaksa para pengajar untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Kebutuhan dan minat peserta didik dewasa ini telah mengalami pergeseran. Disrupsi informasi yang terjadi membuat proses pembelajaran konvensional semakin tidak relevan lagi. Pengajar harus lebih bisa beradaptasi dengan media-media pembelajaran berbasis elektronik. Tiap-tiap bidang ilmu tentunya memiliki karakteristik dan tujuan pembelajarannya masing-masing. Pembelajaran sejarah umumnya lebih mengedepankan aspek afeksi. Maka dari itu kegiatan pembelajaran dengan hanya memanfaatkan daring saja tentunya akan cukup menyulitkan. Guna menjaga agar kegiatan pembelajaran sejarah tetap menarik sangat perlu untuk menerapkan pembelajaran daring. Namun tentunya pembelajaran dengan tatap muka masih sangat diperlukan guna menyentuh afeksi peserta didik. *Blended learning* merupakan solusi bagi kegiatan pembelajaran sejarah yang lebih baik dan lebih efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan secara deskriptif upaya-upaya yang bisa dilakukan dalam merancang kegiatan pembelajaran sejarah dengan model *blended learning*. Selain itu, penelitian ini juga memaparkan efektifitas penggunaan *blended learning* dalam pembelajaran sejarah. Metode penelitian menggunakan *mix methods* dengan *embedded design* model Creswell & Clark. Penelitian menghasilkan strategi utama yang dapat diimplementasikan, yaitu menyusun desain pembelajaran sejarah menggunakan model *blended learning*.

Kata Kunci: Blended Learning, Pembelajaran Sejarah

Abstract

Increasing technological developments force teachers to be more creative and innovative in designing learning activities. The needs and interests of students today have shifted. Disruption of information that occurs makes the conventional learning process even more irrelevant. Teachers must be more able to adapt to electronic-based learning media. Each field of science certainly has its own characteristics and learning objectives. Generally, history learning emphasizes affection aspects. Therefore, learning activities using only online alone will certainly be quite difficult. In order to keep history learning activities interesting, it is very necessary to apply online learning. But of course face-to-face learning is still very much needed to touch the affections of students. Blended learning is a solution for better and more effective history learning activities. The purpose of this research is to describe descriptively the efforts that can be made in designing historical learning activities with a blended learning model. In addition, this study also describes the effectiveness of using blended learning in history learning. The research method uses mix methods with the embedded design model of Creswell & Clark. The research produced a main strategy that could be implemented, namely compiling a history learning design using a blended learning model

Keywords: Blended Learning, History Learning

1. Pendahuluan

© 2021 oleh Suwarni & Superman

Artikel ini terbuka untuk umum (*open access*) dan dapat didistribusikan sesuai dengan aturan di dalam Lisensi *Creative Commons Attribution (CC BY NC)* di <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Perkembangan bidang pendidikan tidak dapat lepas dari kemajuan teknologi masa kini. Digitalisasi mulai merambah seluruh aspek kehidupan masyarakat. Hal ini membuat pendidik dan peserta didik harus mampu hidup selaras dengan kecanggihan digital tersebut dalam melaksanakan pembelajaran. Pendidikan masa depan merupakan pendidikan yang dapat meluaskan cakupannya dan menjadikan peserta didik sebagai digital *native*.

Sebagai sebuah contoh keterikatan yang kuat antara peserta didik dengan dunia digital masa kini tercermin dalam setiap kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi. Dunia digital membuat mahasiswa sangat tergantung akan sumber-sumber belajar berupa *e-book* dan jurnal-jurnal hasil penelitian yang diperoleh secara daring. Tidak jarang para mahasiswa mencari serta mendapatkan ide dan sumber pengetahuan dari internet. Kecenderungan mahasiswa yang bergantung pada dunia digital dan media sosial hendaknya mendapatkan perhatian serta ruang tersendiri dalam proses pembelajaran. Institusi pendidikan khususnya melalui para pendidiknya harus mampu memudah, memfasilitasi serta mengelola kegiatan pembelajaran sesuai trend yang sedang bergulir tersebut.

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya *internet of things (IoT)*. Era ini merupakan era dimana teknologi informasi berkembang sangat cepat dan pesat mengubah setiap sisi kehidupan. Bidang pendidikan adalah salah satu bidang yang sangat signifikan terpengaruh oleh perkembangan ini. Bidang ini sangat memerlukan penyesuaian yang cukup radikal sehingga dapat mengoptimalkan fungsi dan perannya di masyarakat. Upaya-upaya yang perlu dilakukan misalnya ialah dengan mengadakan revitalisasi kurikulum serta sudah mulai untuk mempertimbangkan pemanfaatan teknologi informasi yang tepat.

Hadirnya revolusi industri 4.0 membuat dunia kini mengalami perubahan yang semakin cepat dan kompetitif. Dan untuk mengatasi itu diharapkan peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, memiliki kreativitas dan memiliki kemampuan yang inovatif, kemampuan dan keterampilan berkomunikasi yang dimiliki peserta didik, bekerja sama dan berkolaborasi, dan diharapkan peserta didik

memiliki kepercayaan diri. Jadi ini merupakan modal utama untuk menyesuaikan perkembangan zaman sekarang (Yusnaini, 2019).

Pengembangan pendidikan yang selaras dengan kemajuan teknologi tentunya tidaklah mudah. Tantangan nyata pendidikan kita adalah kesenjangan antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik yang sekarang dapat diklasifikasikan sebagai generasi digital yaitu mereka yang lahir dan berkembang di era digital, sedangkan para pendidik mayoritas masih merupakan generasi peralihan, yaitu generasi yang lahir sebelum era digital. Namun dalam perkembangannya mereka juga menikmati era digital ini. Perbedaan klasifikasi secara sosiologis tersebut mengisyaratkan bahwa antara guru dan peserta didik memiliki pengalaman sosial yang berbeda, sebagai pengaruh dari perbedaan beragam fenomena sosial yang menyertai masa hidup dan perkembangannya, sehingga menyebabkan perbedaan cara berpikir, cara belajar, dan cara bersikap antara keduanya (Yusnaini, 2019).

Melihat kondisi digitalisasi yang sedang marak ini tentunya juga semua pihak terutama para pendidik harus tetap bijak dalam memaknai serta menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang berbasis digital saja tidak mutlak menjadikannya sebuah pembelajaran yang bermutu serta efektif. Kegiatan pembelajaran yang contohnya saja bidang sosial tentunya menuntut para peserta didik memiliki kecakapan sosial tertentu. Di sisi lain, kesiapan peserta didik untuk menempuh kegiatan pembelajaran yang sepenuhnya digital sementara mereka masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional juga harus menjadi perhatian khusus.

Blended learning dapat menjadi solusi bagi kegiatan pembelajaran dengan karakteristik bidang ajar maupun peserta didik seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran yang memanfaatkan media digital yang dapat juga disebut dengan pembelajaran jarak jauh. *Blended learning* di perkuliahan dapat menyeimbangkan antara kebutuhan mahasiswa akan kecanggihan digital dan juga

kebutuhan mahasiswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial melalui pembelajaran tatap muka terutama untuk menguatkan materi dan menanamkan nilai-nilai karakter pada mahasiswa agar tidak lantas tergerus oleh era digital.

Berdasarkan penelitian Idris pembelajaran berbasis *blended learning*, disamping untuk meningkatkan hasil belajar bermanfaat pula untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga mode pembelajaran yaitu lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, *blended*, dan yang sepenuhnya *online* (Idris, 2011). *Blended learning* dapat dilakukan melalui penyedia layanan ruang virtual untuk dapat berinteraksi dan melakukan kegiatan instruksional. Salah satu layanan tersebut yaitu *Google Classroom* sebagai sarana yang terjangkau oleh mahasiswa. *Google Classroom* merupakan aplikasi yang dapat menjalin komunikasi langsung antara dosen dan mahasiswa. Fitur pada aplikasi ini memungkinkan untuk dapat membuat dan mengelola diskusi, serta membagikan konten. Aplikasi ini juga dapat menghemat waktu, dapat diakses dimana saja dan kapan saja, materi tugas dengan format yang beragam sehingga mahasiswa dapat lebih fleksibel dalam mengakses materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan merancang sebuah model pembelajaran sejarah menggunakan teknik *blended learning* dengan memanfaatkan ruang virtual *Google Classroom*. Melalui penelitian tersebut akan melihat penerapan model *blended learning* pada pembelajaran sejarah dan efektivitas penggunaan *blended learning* dalam pembelajaran sejarah. Melalui penelitian ini diharapkan memberikan inovasi dalam pembelajaran sejarah di era revolusi industri 4.0.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah *mix methods* dengan *embedded design model* Creswell & Clark. "*The embedded design sees one method of enquiry being used in a supportive secondary role which enables researchers and readers to make sense of the study in its entirety ...*" (Almalki, 2016). Penggunaan satu metode berperan sekunder yang sifatnya sebagai

pendukung metode utama. Hal ini dimaksudkan agar dapat memahami hasil penelitian secara keseluruhan. Creswell secara praktis menjelaskan bahwa pada sebuah eksperimen peneliti dapat mengumpulkan data kualitatif selama proses, sebelum maupun setelah perlakuan diberikan. "*... within an experiment, the researcher can collect qualitative data and collect it during the experiment (convergent) or before the experiment begins (sequentially) or after the experiment ends (sequentially)*" (Creswell, 2014).

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Pemilihan metode campuran ini didasarkan pada dua jenis pertanyaan penelitian yang akan dijawab. Hal-hal yang berupa deskripsi rancangan serta jalannya proses pembelajaran dijelaskan menggunakan data kualitatif. Sementara efektivitas sistem pembelajaran akan dijawab berdasarkan data kuantitatif yang dihimpun di akhir seluruh kegiatan pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Eropa. Penelitian ini berlokasi di IKIP PGRI Pontianak khususnya pada Program Studi Pendidikan Sejarah. Hasil analisis data dapat digunakan untuk menjelaskan secara rinci gambaran sistem pembelajaran serta memperoleh kejelasan mengenai apa saja kendala yang dihadapi serta solusi yang dapat ditempuh guna menerapkan desain tersebut secara optimal. Pada akhir seluruh kegiatan pembelajaran pula dilakukan uji efektivitas sistem pembelajaran yang telah diterapkan. Uji efektivitas dilakukan dengan melakukan Perhitungan Gain Ternormalisasi. Pada dasarnya uji efektivitas ini merupakan tahapan akhir dan termasuk dalam proses analisis utama data penelitian untuk mengetahui efektivitas *blended learning*.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini dapat dipisah menjadi dua bagian, yaitu sub-bab Hasil, dan sub-bab pembahasan dengan format seperti yang sudah dicontohkan sebelumnya. Jika menghendaki adanya sub-bab khusus menjadi bagian dari hasil atau pembahasan, maka sub-bab dapat ditulis italic/miring tanpa bold. Contoh:

Kegiatan awal dalam melakukan perancangan desain pembelajaran yaitu mengidentifikasi karakteristik dan tujuan

pembelajaran. Tiap-tiap bidang pelajaran tentunya akan memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda-beda. Perbedaan ini lah yang kemudian menentukan tepat atau tidaknya penentuan suatu model pembelajaran atau perlakuan-perlakuan yang diperlukan ketika menerapkan model pembelajaran tertentu.

Salah satu karakteristik pembelajaran sejarah yaitu mengajarkan tentang kesinambungan dan perubahan. Menurut Wineburg berpikir sejarah mengharuskan kita mempertemukan dua pandangan yang saling bertentangan (Wineburg, 2006). Cara berpikir yang kita gunakan sekarang ini merupakan suatu hal yang diwariskan. Jika kita tidak berusaha menyingkirkan warisan tersebut maka kita harus melihat masa lalu dengan kaca mata masa kini. Dengan demikian kita harus memahami bahwa ada kesinambungan masa lalu yang membentuk masa kini, dan adanya perubahan unsur-unsur, nilai dan tatanan masyarakat sebagai bentuk dari reinterpretasi terhadap perubahan zaman. Pembelajaran sejarah guna mencapai tujuan seperti ini tentunya tidak mudah. Pembelajaran sejarah yang umum berlangsung seringkali mengabaikan karakteristik seperti ini. Akibatnya kegiatan pembelajaran yang berlangsung semata mementingkan materi mengenai apa, kapan dan dimana terjadinya sesuatu serta siapa yang berperan dalam suatu kejadian tersebut. Aspek-aspek yang menuntut daya kritis cenderung diabaikan seperti pertanyaan bagaimana dan mengapa suatu peristiwa itu bisa terjadi.

Terjadi proses dialektika antara perubahan dan keberlanjutan dalam proses menyejarah. Daliman menjelaskan bahwa, konsep perubahan merupakan konsep yang paradoksal (Daliman, 2012). Perubahan pada dasarnya memadukan pengertian mengenai konsep dan praktis pembelajaran sejarah suatu perbedaan dan sesuatu yang tetap sama. Mempertemukan keduanya akan mampu membangkitkan kesadaran akan waktu, dan menghadirkannya dalam pembelajaran sejarah akan dapat menjadi refleksi bagi tindakan kita di masa yang akan datang. Jauh melampaui tujuan kognisi, pembelajaran sejarah hakikatnya bertujuan untuk membangkitkan kesadaran sejarah. Mempelajari sejarah secara tidak langsung berarti berusaha memahami bagaimana pola

dan tindakan manusia sesuai dengan cara pandang dan tata nilai bermasyarakat manusia pada masa lalu. Dengan demikian mempelajari sejarah berarti juga mempelajari bagaimana semangat, ide dan jiwa manusia pada masanya.

Karakteristik lain dari pembelajaran sejarah ialah bersifat kronologis. Materi sejarah tidak lepas dari periodisasi dan kronologi, periodisasi diciptakan sesuai kronologi peristiwa. Pembelajaran kronologis ini mengajarkan peserta didik untuk berfikir sistematis, runut dan memahami hukum kausalitas. Menurut Kochhar pembelajaran kronologi adalah salah satu tujuan yang penting dalam pembelajaran sejarah karena urutan peristiwa menjadi kunci pokok dalam memahami masa lampau dan masa sekarang (Kochhar, 2008). Sejarah sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah membantu siswa dalam perkembangan konsep yang matang tentang waktu dan kronologi.

Pembelajaran sejarah pada hakekatnya adalah mengajarkan tentang bagaimana perilaku manusia. Menurut Renier, ahli sejarah menyampaikan suatu ceritera mengenai kolektivitas manusia yang menembus pengalaman-pengalaman aktif dan pasif, dan menyampaikan pula suatu ceritera mengenai individu-individu yang hidup dalam masyarakat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh masyarakat (Renier, 1997). Sejarah bercerita tentang manusia, tentang masyarakat pada suatu bangsa. Gerak sejarah ditentukan oleh bagaimana manusia memberikan respon terhadap tantangan hidup yang dia alami dalam bentuk perilaku. Memahami dan menghayati perilaku manusia ini akan membuat kita mampu mengambil nilai-nilai positif dan menerapkannya dalam kehidupan kita.

Sejarah merupakan pelajaran yang dalam praktek pembelajarannya memerlukan berbagai sudut pandang agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal. Oleh karena itu itu, kerjasama diperlukan dalam pembelajaran sejarah. Dengan kerjasama, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan teman sebayanya, tetapi juga dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai materi sejarah. Pemahaman materi sejarah yang optimal memerlukan proses konfirmasi baik antar

individu pebelajar maupun antar pebelajar kepada pengajar. Disinilah kemudian proses interaksi sangat berpengaruh menentukan kesuksesan dalam belajar sejarah. Proses diskusi dan tanya jawab bahkan debat semestinya menjadi hal yang lazim terjadi pada proses pembelajaran sejarah.

Pengajar sejarah tidak hanya mengajarkan peserta didik bagaimana mereka memahami peristiwa sejarah seperti apa, kapan, siapa dan bagaimana peristiwa sejarah itu terjadi. Tetapi juga bagaimana agar dapat menumbuhkan pendidikan karakter peserta didik termasuk dalam hal bekerjasama agar dapat menghadapi tantangan global dan sosial yang terjadi. Hal ini tertuang dalam kurikulum 2013 sendiri khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia yang memiliki tujuan seperti yang dijelaskan oleh Kemendikbud yaitu (1) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat di implementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa. (2) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga kini dan masa yang akan datang. (3) Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat, dan bangsa. (4) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia. (5) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan Sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau. (6) Mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif dan inovatif. (7) Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Tujuan Pembelajaran Sejarah

Pelajaran sejarah mulai diajarkan pada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar secara bertahap. Sejarah diajarkan lebih umum di sekolah dasar dalam rumpun IPS

kemudian materi sejarah lebih diperdalam kembali pada jenjang sekolah menengah. Sejarah mempunyai fungsi pendidikan yang yaitu sebagai pendidikan moral, penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, keindahan serta sebagai ilmu bantu [Kuntowijoyo \(2013\)](#). Salah satu fungsi pendidikan sejarah yang bisa diajarkan di sekolah adalah sejarah sebagai pendidikan moral. Setiap kejadian sejarah mempunyai nilai dan moral yang dapat diambil untuk dijadikan pelajaran bagi kehidupan masa kini.

Tujuan belajar sejarah tentunya tidak hanya mengharapkan peserta didik dapat menghafal mengenai suatu peristiwa, waktu, tanggal, peranan tokoh, ataupun sebab akibat kejadian sejarah seperti yang lazim berlangsung di satuan pendidikan kita hingga kini. Lebih dari itu, [Ismaun \(2005\)](#) mengemukakan tujuan pendidikan sejarah ialah agar peserta didik mampu memahami sejarah. Pemahaman sejarah tersebut terwujud dengan: 1) memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa; 2) memiliki kemampuan berpikir kritis yang dapat digunakan untuk menguji dan memanfaatkan pengetahuan sejarah; 3) memiliki keterampilan sejarah yang dapat digunakan untuk mengkaji berbagai informasi yang sampai kepadanya guna menentukan kasahihan informasi tersebut serta; 4) memahami dan mengkaji setiap perubahan yang terjadi dalam masyarakat di lingkungan sekitarnya, serta digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Selain kemampuan dalam memahami para peserta didik juga diharapkan memiliki kesadaran sejarah yang wujudnya berupa: 1) memiliki kesadaran akan penting dan berharganya waktu untuk dimanfaatkan sebaik-baiknya; 2) kesadaran akan terjadinya perubahan terus menerus sepanjang kehidupan umat manusia serta lingkungannya; 3) memiliki kemampuan mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa; 4) memiliki kemampuan untuk memilah-milah nilai-nilai yang terkandung di dalam sejarah dan memilih serta mentransformasi nilai-nilai yang positif menjadi milik dirinya; 5) memiliki kemauan dan kemampuan untuk mengambil teladan yang baik dari para tokoh pelaku dalam berbagai peristiwa sejarah

serta; 6) mengulang lagi atau menghindari dan meniadakan hal-hal yang bersifat negatif dalam peristiwa sejarah.

Ketika proses pembelajaran sejarah, peserta didik diarahkan untuk memahami bahwa sejarah proses terbentuknya bangsa Indonesia tidak hanya diperjuangkan oleh satu tokoh saja, melainkan terbentuk dari bersatunya tokoh-tokoh lain dengan perbedaan suku, agama, gender, dan pemikiran. Kemudian dari pemahaman tersebut, peserta didik diharapkan mengembangkan perilaku berdasarkan nilai dan moral yang terdapat dalam sejarah. Untuk mencapai tujuan pendidikan karakter yang dicanangkan oleh kurikulum, terutama kerjasama, tentu tidak hanya melalui buku dan pemaparan dari pengajar sejarah. Untuk menumbuhkan kerjasama siswa melalui pembelajaran sejarah, perlu adanya tindakan langsung yang dilakukan oleh pengajar. Sehingga, dari tindakan tersebut, siswa bisa menerapkan karakter yang bisa diambil.

Menurut Ali, 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 serta perjuangan tersebut untuk mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa (Ali, 2005).

Dalam Standar Isi tujuan pembelajaran sejarah ditetapkan sebagai berikut: (1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan; (2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan; (3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau; (4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang; (5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki

rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Dari tujuan tersebut dapat kita ketahui bahwa aspek sikap menjadi tujuan terpenting dalam pembelajaran sejarah. Aspek sikap tersebut adalah: (1) Kesadaran waktu yang berimplikasi pada penghargaan terhadap waktu yang dimulai dengan mengembangkan pemahaman tentang hubungan kausalitas antara penyebab sebuah keadaan dengan akibat pada masa kini dan bagaimana menghadapi masa depan; (2) Sikap kritis sebagai sintesa dari pemahaman terhadap peristiwa masa lalu yang membentuk kepribadian budaya bangsa; (3) Sikap menghargai peninggalan sejarah sebagai hasil perjuangan manusia di masa lalu; (4) Bangga sebagai bangsa Indonesia yang dapat diimplementasikan pada setiap bidang kehidupan; (5) Historical empati, puncak dari kesadaran bersikap dalam pembelajaran sejarah adalah lahirnya empati. Mampu menghayati dan merasakan bagaimana situasi batin dari para pelaku sejarah adalah kesadaran tertinggi yang dapat dicapai dari pembelajaran sejarah terutama pada materi sejarah perjuangan.

Sedangkan aspek kognitif terpenting dari tujuan pembelajaran sejarah menurut Standar Isi tersebut adalah pemahaman terhadap proses perkembangan bangsa. Lebih jauh lagi perkembangan bangsa Indonesia dari masa awal kehidupan masa pra aksara sampai dengan era kekinian dan masih terus berproses. Perkembangan inilah yang pada akhirnya membentuk jati diri bangsa dan mempengaruhi bagaimana cara kita bertindak pada masa sekarang dan akan datang.

Desain Pembelajaran Sejarah Menggunakan Blended Learning

Pembelajaran sejarah umumnya cenderung merupakan pembelajaran yang masih sangat mengandalkan bentuk kegiatan ceramah. Hal ini tentunya sesuai dengan tujuannya yaitu untuk mengajarkan makna serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Terkait hal itu mengakibatkan para pengajar sejarah biasanya tidak terbiasa dengan inovasi-inovasi dalam hal media pembelajaran. Kebiasaan dalam mengajar dengan bertutur secara langsung menjadi

penghambat dalam perkembangan pembelajaran terutama untuk dapat menyesuaikan dengan kemajuan sekarang.

Setidaknya ada beberapa tantangan umum yang dihadapi pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sifatnya daring. Pengajar kurang siap dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran yang akibatnya mereka memberikan banyak materi dan tugas kepada peserta didik (Absor, 2020). Kejadian seperti itu merupakan hal yang masih sangat umum di beberapa satuan pendidikan kita baik di taraf pendidikan dasar dan menengah bahkan sampai pada jenjang pendidikan tinggi. Untuk di jenjang pendidikan menengah bahkan Nastiti dan Abdu (2020) dalam hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa hanya sebagian guru saja yang dapat serta mempunyai akses terhadap teknologi informasi.

Pembelajaran secara daring memberikan berbagai macam pilihan bagi pengajar terutama untuk mengakses sumber-sumber belajar yang beragam. Absor, Umasih, dan Kurniawati (2019) memberikan pilihan-pilihan bagi pengajar untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sejarah. Peserta didik dapat diajak untuk mengakses media sosial seperti facebook dan instagram untuk mencari konten-konten yang membahas mengenai sejarah, seperti Kelompok Pemerhati Budaya dan Museum Indonesia (KPBMI) dan Album Sejarah. Pilihan lainnya juga yang dapat dilakukan yakni dengan membuat kelas daring di Google Classroom yang dijadikan sarana untuk memudahkan pemberian materi pembelajaran dan pengumpulan tugas oleh pengajar.

Absor (2020) lebih lanjut memaparkan berbagai pilihan media pembelajaran sejarah secara daring yaitu dengan tur virtual cagar budaya. Indonesia saja telah memiliki setidaknya 16 situs cagar budaya yang bisa dikunjungi secara virtual melalui aplikasi Google Arts & Culture, yaitu: (1) Museum Nasional Indonesia; (2) Museum Kepresidenan Balai Kirti; (3) Museum Sumpah Pemuda; (4) Museum Kebangkitan Nasional; (5) Museum Perumusan Naskah Proklamasi; (6) Museum Basoeki Abdullah; (7) Museum Benteng Vredeburg; (8) Galeri Nasional; (9) Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran; (10) Balai Konservasi

Borobudur; (11) Galeri Batik YBI; (12) Monumen Nasional; (13) Yayasan Biennale Yogyakarta; (14) Agung Rai Museum of Art; (15) Museum Seni Rupa dan Keramik; (16) Museum Tekstil (Ramadhian, 2020).

Blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan *e-learning* atau pembelajaran daring. Ini merupakan konsep yang cukup baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas secara langsung dan melalui daring, Bielawski dan Metcalf dalam Husamah (2014).

Smeler dalam Husamah (2014) berpendapat bahwa pengertian *blended learning* adalah menggabungkan keunggulan *e-learning*, keunggulan *face-to-face*, dan praktiknya. Moebis dan Weibelzahl dalam Husamah (2014) mendefinisikan *blended learning* sebagai gabungan *online* dan *face-to-face* pada kegiatan pembelajaran. Kemudian Graham dalam Sari (2016) menyebutkan definisi dari *blended learning* yang sering disampaikan adalah pembelajaran yang menggabungkan dengan media pembelajaran, pembelajaran yang menggabungkan model-model pembelajaran dan teori-teori pembelajaran, dan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*.

Blended learning dapat dikembangkan mengingat kelemahan-kelemahan yang muncul pada pembelajaran tatap muka maupun *e-learning*. Begitu pun sebaliknya, *blended learning* dapat dikembangkan karena kelebihan dari masing-masing teknik tersebut. Adapun kelebihan dari *blended learning* yang diungkapkan oleh Kusairi dalam (Husamah, 2014), yaitu: (a) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi materi yang tersedia secara daring; (b) Peserta didik dapat berkomunikasi/ berdiskusi dengan pengajar atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat di kelas (tatap muka); (c) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar; (d) Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet; (e) Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang

dilakukan sebelum pembelajaran; (f) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif; (g) Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lainnya.

Pemilihan *blended learning* pada dasarnya dilandasi oleh trend yang berkembang saat ini yaitu kegiatan pembelajaran daring. Namun keterbatasan sarana sering kali menjadi alasan utama bahwa kegiatan pembelajaran yang sifatnya full daring belum bisa diterapkan. Ketika dikaitkan dengan pembelajaran sejarah, keterbatasan yang dialami justru mengarahkan pada sistem pembelajaran yang lebih baik. Salah satu tujuan dari pembelajaran sejarah yaitu melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan. Pembelajaran sejarah menuntut adanya partisipasi aktif dari pebelajar untuk menunjukkan daya kritisnya sebagai salah satu hasil belajar. Hal ini tentunya akan mudah dilihat ketika proses pembelajaran diterapkan secara tatap muka langsung. Ada kondisi dan aspek-aspek pembelajaran yang dapat dioptimalkan secara daring namun ada pula kondisi-kondisi sebaliknya.

Widja memberi rambu-rambu untuk proses pembelajaran sejarah dengan menawarkan beberapa metode yang dapat dilaksanakan antara lain: (1) Metode Reseptif; (2) Metode diskusi; (3) Metode *discovery/inquiry*; (4) Metode pengajaran sejarah di luar kelas; (5) Simulasi dan sosiodrama (Widja, 1989). Metode diskusi adalah metode yang lazim dan sering diterapkan bagi mahasiswa. Diskusi akan berjalan dengan baik jika dilaksanakan secara langsung. Pelaksanaan diskusi secara daring tentunya akan menghadapi berbagai kendala.

Terdapat stereotip yang cukup mengganggu terkait pembelajaran sejarah di sekolah yaitu merupakan pembelajaran yang “membosankan”. Hal ini didukung pula oleh kecenderungan pengajar sejarah melupakan tujuan utama pembelajaran sejarah seperti yang sudah dipaparkan di muka. Pembelajaran sejarah cenderung telah menjadi aktifitas menghafal dan mengingat nama-nama dan tanggal. Pembelajaran yang demikian tentunya membuat para peserta

didik menjadi bosan. Ditambah lagi dengan perkembangan teknologi yang semakin luas membuat pembelajaran yang hanya mengandalkan tatap muka mengalami penurunan daya tarik. Daya tarik *e-learning* di era sekarang ini memang besar karena dengan semakin luasnya perkembangan teknologi dapat mempermudah peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan pun.

Daya tarik itu sendiri merupakan kemampuan seseorang atau suatu hal dalam memikat dan menarik seseorang untuk menyukai suatu objek. Daya tarik dapat timbul karena terdapat suatu keunikan atau ciri khas dan kemudahan dalam menggunakan atau memahami suatu hal. Dalam proses pembelajaran, daya tarik perlu dimiliki supaya dapat menarik atau memikat peserta didik ke dalam proses pembelajaran. Untuk dapat memunculkan daya tarik pada proses pembelajaran, guru perlu memiliki strategi pengorganisasian pengajaran dan penyampaian pengajaran yang tepat, unik, dan memberikan kemudahan pada para siswa saat proses pembelajaran. Dengan memiliki strategi pengorganisasian pengajaran dan penyampaian pengajaran yang tepat mereka dapat tertarik dengan mata pelajaran atau bidang studi tersebut. Menurut Degeng, strategi pengorganisasian pengajaran dan penyampaian pengajaran memiliki peran penting dalam memberikan dan mempertahankan daya tarik bidang studi atau mata pelajaran (Degeng, 1989).

Tidak hanya strategi pengorganisasian dan penyampaian pengajaran yang memiliki peran penting pada proses pembelajaran, akan tetapi kualitas pengajaran juga memiliki peran penting. Mengapa kualitas pengajaran juga memiliki peran penting pada proses pembelajaran? Karena kualitas pengajaran dapat mempengaruhi hasil yang diperoleh pada pembelajaran. Menurut Degeng, “Kualitas pengajaran selalu terkait pada penggunaan metode atau model pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam mencapai hasil yang diharapkan dengan kondisi pengajaran tertentu” (Degeng, 1989). Dengan demikian bila ingin mencapai hasil sesuai dengan harapan baik dari peserta didik maupun pengajar maka pengajar perlu memiliki strategi pengorganisasian pengajaran, penyampaian pengajaran, dan kualitas pengajaran yang tepat.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa tiap-tiap bidang ilmu tentunya memiliki karakteristik dan tujuan pembelajarannya masing-masing. Sejarah dengan karakteristik dan tujuannya yang telah dipaparkan di muka lebih mengedepankan pada aspek afeksi. Maka dari itu kegiatan pembelajaran dengan hanya memanfaatkan daring saja tentunya akan cukup menyulitkan. Guna menjaga agar kegiatan pembelajaran sejarah tetap menarik sangat perlu untuk menerapkan pembelajaran daring. Namun tentunya pembelajaran dengan tatap muka masih sangat diperlukan guna menyentuh afeksi peserta didik. Blended learning merupakan solusi bagi kegiatan pembelajaran sejarah yang lebih baik dan lebih efektif.

Dari hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwasanya pembelajaran daring yang optimal dalam *blended learning* ialah dengan memosisikannya sebagai sarana untuk media penyimpanan dan sharing materi pembelajaran. Hal itu mengingat pembelajaran sejarah cenderung merupakan kegiatan membaca dan menganalisis wacana. Penguasaan materi merupakan kunci dasar bagi peserta didik untuk mencapai tingkat pemahaman guna menumbuhkan daya kritisnya. Ruang penyimpanan virtual yang dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

Adapun kegiatan diskusi dan sharing pendapat pun dapat dilakukan melalui fasilitas telekomfrensi namun dari apa yang teramati di lapangan hal tersebut mengalami beberapa kendala sehingga prosesnya tidak dapat berjalan dengan optimal. Jaringan internet yang tidak stabil menyebabkan proses ini berjalan tidak lancar. Selain itu peserta didik telah terbiasa berdiskusi secara langsung, mereka merasa lebih nyaman jika jalannya diskusi dilaksanakan secara tatap muka langsung. Dengan tatap muka langsung mereka lebih aktif dalam menyampaikan argumentasi.

Blended learning telah memberikan warna bagi pembelajaran sejarah. Kegiatan pembelajaran konvensional yang mengandalkan ceramah tatap muka langsung sering menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Hal ini dapat ditekan menggunakan penyampaian materi melalui video

pembelajaran. Peserta didik tidak dituntut untuk mengikuti penyampaian materi pada satu waktu dan tempat tertentu melainkan mereka dapat mengakses video pembelajaran tersebut kapanpun dan dimanapun secara berulang-ulang. Hal ini tentunya akan menjadikan proses pemahaman materi yang disampaikan menjadi lebih baik.

Efektifitas Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Blended Learning

Efektifitas penggunaan model blended learning dapat diperoleh dengan menggunakan gain ternormalisasi. Gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan materi oleh peserta didik. Gain ternormalisasi dapat dirumuskan pada [persamaan 1](#):

$$g = \frac{\text{Skor Posttet} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \quad (1)$$

Keterangan:

g = nilai gain ternormalisasi

Besar gain yang ternormalisasi ini diinterpretasikan untuk menyatakan kriteria gain ternormalisasi menurut Richard R. Hake ([Tabel 1](#)). Adapun rerata skor pretest yang diperoleh yaitu 69.38 sedangkan rerata skor posttest 80.30.

$$\frac{80.30 - 69.38}{100 - 69.38} = \frac{10.92}{30.62} = 0.36$$

Tabel 1. Klasifikasi Nilai *Gain*

| Nilai g | Interpretasi |
|-----------------------|--------------|
| $0.7 < g < 1$ | Tinggi |
| $0.3 \leq g \leq 0.7$ | Sedang |
| $0 < g < 0.3$ | Rendah |

Berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh dalam penelitian ini nilai *gain* ternormalisasi sebesar 0.36. Nilai tersebut diinterpretasikan ke dalam kriterium nilai $<g>$, diperoleh efektivitas blended learning tergolong sedang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di IKIP PGRI Pontianak dalam upaya mendeskripsikan upaya perancangan kegiatan pembelajaran menggunakan model *blended learning*, maka diperoleh

kesimpulan, yaitu: 1) *Blended learning* merupakan solusi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada era disrupsi informasi seperti sekarang ini. Pembelajaran secara full daring mengalami berbagai kendala baik itu dari segi kesiapan sarana maupun mental peserta didik. Jaringan internet yang tidak stabil menjadi kendala utama jika pembelajaran akan dilaksanakan secara daring sepenuhnya. Daring akan lebih optimal digunakan sebagai sarana penyimpanan dan sharing informasi atau materi ajar. Kegiatan pembelajaran sejarah tentunya berbeda dengan bidang ilmu lain. Kegiatan pembelajaran sejarah yang cenderung mengedepankan daya kritis peserta didik dapat dicapai dengan kegiatan yang sifatnya interaktif baik antara pengajar dan peserta didik maupun antar sesama peserta didik. Untuk mewujudkan kegiatan interaktif tersebut tentunya pertemuan tatap muka langsung masih sangat diperlukan. Sehingga model *blended learning* dinilai sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran sejarah guna menyeimbangkan antara proses pembelajaran secara daring dan tatap muka langsung; 2) Hasil analisis data penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* efektif.

5. Referensi

- Ali, M. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. LKis.
- Almalki, S. (2016). Integrating Quantitative and Qualitative Data in Mixed Methods Research—Challenges and Benefits. *Journal of Education and Learning*, 288-296. 10.5539/jel.v5n3p288
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mix Methods Approaches 4th ed.* SAGE Publication Inc.
- Daliman. (2012). *Manusia dan Sejarah*. Ombak.
- Degeng, I. N. (1989). *Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, E-learning Offline-Online, dan Mobile Learning*. Prestasi Pustaka.
- Idris, H. (2011). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Iqra'* 5 (1), 61-73.
<http://dx.doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Kochar, S. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Grasindo.
- Renier, G. (1997). *Metode dan Manfaat Ilmu Sejarah*. Pustaka Pelajar.
- Sari, M. (2016). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ta'dib*. 17 (2), 126-136.
<http://dx.doi.org/10.31958/jt.v17i2.267>
- Widja, I. G. (1989). *Panduan pengajar buku sejarah lokal suatu perspektif dalam pengajaran sejarah*. Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Wineburg, S. (2006). *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*. Yayasan Obor.
- Yusnaini & Slamet. (2019). Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- 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.
<http://dx.doi.org/10.22236/jhe.v2i1.5502>
- Ramadhian, N. (2020). Saatnya Virtual Traveling, 16 Museum Digital Indonesia yang Bisa "Dikunjungi." Retrieved from <https://travel.kompas.com/read/2020/03/17/220300227/saatnya-virtual-traveling-16-museum-digital-indonesia-yang-bisa-dikunjungi?page=all>
- Absor, N. F., Umasih, U., & Kurniawati, K. (2019). Pembelajaran Sejarah di SMK Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 59–65.
<https://doi.org/10.17977/um022v4i22019p059>
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- Ismaun. (2005). *Sejarah Sebagai Ilmu*. Historia Utama Press.