

## **Materi Sejarah Indonesia Dan Peningkatan Kecakapan Abad 21 Siswa Sekolah Menengah Kejuruan**

Aman dan Lantip Diat Prasajo  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: [aman@uny.ac.id](mailto:aman@uny.ac.id); [lantip@uny.ac.id](mailto:lantip@uny.ac.id)

### **ABSTRAK**

Permasalahan pokok dalam kegiatan pembelajaran sejarah adalah belum terorientasinya pembelajaran terhadap pencapaian tujuan secara komprehensif menyangkut sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Media yang digunakan oleh guru juga masih terbatas pada media yang konvensional. Hakikat pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar mengingat dan memahami konsep, tetapi juga melalui observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan pengumpulan data yang diperoleh dari pengamatan. Data yang diperoleh berupa kegiatan, perilaku tindakan serta keseluruhan kemungkinan yang merupakan bagian dari pengalaman manusia. Dokumentasi merupakan pengumpulan informasi yang berhubungan dengan masalah penelitian dan kemudian mempelajari buku-buku untuk memperoleh informasi yang bersifat teoritis berkenaan dengan masalah yang akan dipecahkan. Dengan demikian dapat diperoleh data yang sesuai untuk memecahkan masalah yang diajukan. Observasi dan dokumentasi ini merupakan kegiatan studi yang dilakukan para ilmuwan (*scientist*). Metode penelitian dengan metode historis terhadap pentingnya kajian sejarah Indonesia dalam peningkatan kecakapan abad 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejarah Indonesia dapat menjadikan siswa berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran sejarah

Kata Kunci: pembelajaran, sejarah, kecakapan abad 21

### **A. Pendahuluan**

Belajar sejarah sering dipandang hanya mempelajari masa lalu di era modern oleh siswa. Stigma tersebut menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Selama ini kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mempelajari materi sejarah yaitu dalam melakukan interpretasi dan imajinasi narasi sejarah yang dijelaskan oleh guru. Materi sejarah yang diajarkan di ruang kelas sebagian besar berorientasi pada tekstual tanpa melibatkan visual dan pemaknaan materi secara komprehensif. Inovasi yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran perlu untuk memperhatikan perkembangan teknologi. Masa pandemic covid-19 memberikan dampak signifikan pada penyelenggaraan dan perubahan orientasi pendidikan, termasuk penerapan pembelajaran online. Tantangan tersebut mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan IPTEK. Melakukan kolaborasi pembelajaran dengan media digital pada abad ke-21 adalah kebutuhan untuk meningkatkan kecakapan abad ke-21 seperti berpikir

kritis, komunikatif, adaptif, dan inovatif sehingga dapat menarik dan relevan antar komponen pendidikan. Variasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dapat membantu siswa dalam memahami dan memperkaya materi pembelajaran secara lebih luas.

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kurikulum 2013, maka perlu dikembangkan suatu strategi pembelajaran berbasis media komik 360° berbasis *Virtual Reality* (VR). Hal tersebut kemudian direalisasikan melalui sebuah media komik 360° berbasis *Virtual Reality* (VR) adalah suatu media pembelajaran yang melatih peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berfikir sampai dapat menemukan sebuah konsep. Dalam pembelajaran Sejarah, media komik 360° berbasis *Virtual Reality* (VR) dapat mengarahkan peserta didik untuk menemukan sebuah konsep sejarah berdasarkan langkah-langkah sesuai dengan yang dilakukan seorang *scientist* (langkah-langkah ilmiah). Tujuan pembuatan media komik 360° berbasis *Virtual Reality* (VR), agar peserta didik dapat belajar sejarah melalui proses penemuan konsep. Media ini disusun sesuai dengan peraturan pemerintah No. 65 Tahun 2013 mengenai Standar Proses.

Sekolah Menengah Kejuruan pada umumnya belum secara optimal dalam mengembangkan pembelajaran sejarah secara substantif, terutama mengacu pada pencapaian tujuan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan tujuan atau konteks Kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah. Dalam belajar sejarah, siswa dituntut untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif, ilmiah, rasional, sampai sistemik. Namun demikian, untuk jenjang SMK siswa cukup dituntut untuk berpikir ilmiah sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu sejarah. Jadi dalam penyampaian ide-ide haruslah berdasarkan hasil kajian ilmiah yang secara metodologis terjamin. Media komik 360° berbasis *Virtual Reality* (VR) materi sejarah Indonesia untuk meningkatkan kecakapan Abad 21 siswa SMK untuk pembelajaran sejarah di SMK dikembangkan sesimpel mungkin untuk mempermudah guru dan siswa dalam implementasinya dengan tidak mengurangi substansi konten materi yang tertuang dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah SMK.

Pembelajaran di SMK tidak beda dengan tujuan pembelajaran sejarah di SMK dan MA yakni untuk meningkatkan kecakapan akademik pada bidang sejarah dan pencapaian sikap kesadaran sejarah dan nasionalisme. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang disusun untuk mendukung terjadinya proses belajar mengajar. Sejarah merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa yang pernah terjadi pada masa lampau yang pernah dialami manusia. Schunk (2012:3; Vansledright, 2011: 63-64) mengemukakan "*Learning is an enduring change in behavior, or in the capacity to behave in a given fashion, which results from practice or other forms of experience*". Hal ini dimaksudkan bahwa pembelajaran merupakan perubahan yang bertahan lama dalam perilaku, atau dalam kapasitas berperilaku dengan cara tertentu, yang dihasilkan dari praktik atau bentuk-bentuk pengalaman lainnya.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode historis yang terdiri atas lima Langkah yakni: pemilihan topik berdasarkan kedekatan emosional dan intelektual, heuristik yakni pengumpulan data baik data primer maupun sekunder, kritik yakni kritik ekstern terhadap keaslian sumber dan kritik intern terhadap otentisitas dan kredibilitas sumber, interpretasi dengan melakukan analisis dan sintesis melalui pemahaman arti dari data menjadi fakta, dan Langkah terakhir yakni historiografi yakni melakukan penulisan sejarah. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiologi, politik, dan antropologi.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut Suhartono (2010: 2) sejarah adalah ilmu pengetahuan dari subjek yang definit disyaratkan oleh metode yang bebas dan teratur atau proses dan diatur dalam ketentuan yang dapat diterima. Nursid (2008: 2.9) juga mengemukakan bahwa sejarah terletak pada masa lampau, baik berupa peristiwa, pengalaman kolektif maupun riwayat masa lampau. Sejarah ialah ilmu tentang manusia, ilmu tentang waktu, ilmu tentang sesuatu yang mempunyai makna sosial, dan ilmu tentang sesuatu yang tertentu, satu-satunya dan terinci (Kuntowijoyo, 2001: 13-17).

Pembelajaran Sejarah adalah suatu sistem yang bertujuan membantu proses belajar siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan tentang peristiwa yang pernah terjadi pada masa lampau, yang disusun untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran Sejarah pada dasarnya memiliki peran mengaktualisasikan dua unsur pembelajaran dan pendidikan. Unsur pertama adalah pembelajaran (*instruction*) dan pendidikan intelektual (*intellectual training*) (Schunk, 2012:5; Zainal, 2013:71; Lif, 2011: 9; Kasful & Hendra (2011: 117 ). Unsur kedua adalah adanya pembelajaran dan pendidikan moral bangsa dan *civil society* yang demokratis dan bertanggung jawab pada masa depan bangsa. Pembelajaran sejarah sendiri diharapkan dapat menumbuhkan wawasan peserta didik untuk belajar dan sadar akan guna sejarah bagi kehidupan sehari-hari sebagai makhluk individu maupun sebagai bangsa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ashby, Gordon & Lee (2005:7) "*The clearer we can be about our goals, the more rationally we can judge methods, and the more intelligently we can make use of research*".

Pembelajaran merupakan perubahan yang bertahan lama dalam perilaku, atau dalam kapasitas berperilaku dengan cara tertentu, yang dihasilkan dari praktik atau bentuk-bentuk pengalaman lainnya (Schunk, 2012:5). Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran (Zainal, 2013:71). Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dikuasai diakhir kegiatan belajarnya (Lif, 2011: 9; Kasful & Hendra (2011: 117) ). Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Vansledright (2011: 63-64): "*if a pivotal goal of history*

*education was to develop in students deep understandings of the past, teachers needed to look to those whose efforts epitomized the zenith of that understanding—the experts”.*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Azar Arsyad (2011: 3) pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku dan lain-lain yang digunakan guru dalam menyalurkan isi pembelajaran (Kasful Anwar & Hendra Harmi, 2011: 101). Media pembelajaran adalah sebagai penyampaian pesan (*the carries of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerimaan pesan (*the receiver of the messages*) (Trianto, 2012: 235). Pengertian selanjutnya juga dikemukakan oleh Zainal (2013:50) yakni media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang proses belajar pada si pembelajar.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis-jenis dan macam-macamnya. Mulai dari yang paling sederhana hingga sampai pada yang dapat dikategorikan canggih. Ada media pembelajaran yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang hanya dapat dibuat oleh pabrik-pabrik. Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam media cetak dan non cetak, atau media elektronik dan non elektronik. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam 4 kelompok: 1) media hasil teknologi cetak; 2) media hasil teknologi audio-visual; 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Azar, 2011:29). Dalam penelitian ini, media komik 360° berbasis *Virtual Reality* (VR) materi sejarah Indonesia untuk meningkatkan kecakapan Abad 21 siswa SMK dikategorikan sebagai media pembelajaran berbasis media audio-visual. Daryanto (2012:8) menyatakan dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain: *pertama*, Bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa dan tidak verbalistik; *kedua*, Metode pembelajaran lebih bervariasi; *ketiga*, Siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas; *keempat*, Pembelajaran lebih menarik; *kelima*, Mengatasi keterbatasan ruangan (Trianto, 2012: 234). Caspi & Gorsky (2005:5) “*Adopting terminology from media choice literature, choosing a medium is seen as a process of matching the attributes of a medium to “desired learning outcomes”.* Such a process is only relevant if there is a strong relation between media and learning outcomes”.

Setiap kurikulum mempunyai aplikasi pendekatan pembelajaran berbedabeda, demikian pada kurikulum sekarang ini. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) adalah pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada aplikasi pembelajaran kurikulum 2013. Pendekatan ini berbeda dari pendekatan

pembelajaran kurikulum sebelumnya. pada setiap langkah inti proses pembelajaran, guru akan melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan ilmiah. *Scientific approach to teaching as a way to guide learners in the process of transforming the concrete objects and artifacts in the world around them into the abstract concepts that inhabit the human mind.*

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran (Kemendikbud, 2013:7). Penerapan pendekatan ilmiah (*scientific approach to teaching*) menyangkut dua hal pokok yang perlu diperhatikan. Pertama, menyangkut dimensi pembelajaran dan kedua, menyangkut materi pembelajaran (Abdul, 2013:4). Selanjutnya dijelaskan pada dimensi pembelajaran, pendekatan ilmiah menghendaki agar perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan atas dasar-dasar prinsip ilmiah. Pada dimensi materi pembelajaran, pendekatan ilmiah menghendaki fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang diajarkan atau pengetahuan sikap, dan keterampilan yang diajarkan kepada siswa benar-benar merupakan suatu pengetahuan ilmiah (*scientific Knowledge*). Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan pembelajaran ilmiah (*scientific approach*) adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan kegiatan mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*associating*), mencoba (*experimenting*), membentuk jejaring (*networking*).

#### **D. Kesimpulan**

Pendekatan ilmiah dalam kurikulum 2013 menurut Kemendikbud mempunyai kriteria sebagai berikut: *pertama*, materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata; *Kedua*, penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis. *Ketiga*, mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. *Keempat*, mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran. *Kelima*, mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran; *Keenam*, berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan. *Ketujuh*, tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya. Kajian sejarah Indonesia sangat penting bagi pembinaan budaya bangsa.

#### **Kepustakaan**

- Abdul Gafur. (2013). *Pendekatan Ilmiah Dalam Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: FIS UNY
- Aman. (2011). *Model evaluasi pembelajaran sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Andi Sunyoto. (2010). *Adobe flash + XML = rich multimedia application*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Arsyad Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Ashby, Rosalyn, Peter Gordon & Peter Lee. (2005). *Understanding history-recent research in history education*. New York: Library of Congress Cataloging.
- Atika Nurfitriani & Sukirno (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas Xi SMKn 5 Yogyakarta*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan UNY.
- Borg, W.R & Gall, M.D. (2003). *Educational research: an introduction*. 4<sup>th</sup> edition. New York: Longman.inc
- Caspi, Avner & Paul Gorsky. (2005). *Instructional media choice: factors affecting the preferences of distance education coordinators*. Israel: Jurnal of Educational Multimedia and Hypermedia.
- Daniels, Robert V. (1981). *Studying history- how and why*. 3<sup>rd</sup> edition. Amerika: Prentice-Hall. Inc
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nusani Sejahtera.
- Erwin Putra Ragil & Heru Kuswanto (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Model Demonstrasi Animasi Materi Pokok Fluida Untuk Smk Kelas X Semester II*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan UNY.
- Gottschalk, Louis. *Mengerti sejarah*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Jamal Ma'mur ASMKni. (2010). *Tips efektif aplikasi KTSP di sekolah*. Yogyakarta: Bening.
- Juraid Abdul Latief. (2006). *Manusia dilsafat dan sejarah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kamccolum.Wordpress.com/ 2009/08/01/ *A Scientific-Approach-To Teaching* di akses pada tanggal 10 November 2013
- Kasfur Anwar & Hendra Harmi. (2011). *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP)*. Alfabeta: Bandung.
- Kemendikbud. (2013). *Konsep Pendekata Scientific*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kuntowijoyo. (2001). *Pengantar ilmu sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar ilmu sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Lif Khoiru Ahmadi. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Lutfaatul Atika Ningrum, Yuni Wibowo, & Sabar Nurohman.(2012). *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Ipa Terpadu Dengan Tema "Cahaya Kau Penerangku" Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mts N Piyungan*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan UNY.

- Nursid sumaatmadja. (2008). *Konsep dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nusa Putra. (2012). *Research & Development-penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 *tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 *tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*.
- Rodgers, David I. & Beverly J. Withrow-thorton. (2005). *The effect of instructional Media on learner motivation*. USA: Jurnal of Instructional Media.
- Schunk, Dale H. (2012). *Learning theories- an educational perspective*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Sugiyono (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2011). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhartono W. Pranoto. (2010). *Teori & metodologi sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2012). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 *tentang sistem pendidikan Nasional*.
- VanSledright, Bruce A. (2011). *The challenge of rethinking history education-on practices, theories, and policy*. New York: Library of Congress Cataloging
- Zainal Aqib. (2013). *Model-model, media dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Cv. Yrama Widya.