

Plus Minus Pembelajaran Sejarah Jarak Jauh Media *E-Learning* di SMA

Rina Karyani¹ Wardah Samiah²

¹Afiliasi (Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Dan Keguruan, Universitas Prof, Dr, Hamka. Jl. Tanah Merdeka No.20, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830)
[Email: rinakariyani123@gmail.com](mailto:rinakariyani123@gmail.com)

Received 02 July 2020; Received in revised form 13 July; Accepted 25 July 2020

Abstrak

Tak dipungkiri kemajuan zaman menuntut adanya kemajuan dibidang pendidikan, banyak sekolah yang di Indonesia mulai menerapkan kemajuan TIK di beberapa pelajaran. Situasi yang tengah kita hadapi saat ini pun menjadi salah satu faktor, bahwa kolaborasi antara tik dengan media pembelajaran harus disegerakan pelaksanaannya. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji kesiapan pembelajaran jarak jauh mata pelajaran sejarah, metode yang diterapkan oleh seluruh sekolah yang ada di Indonesia terutama pada tingkatan SMA/SMK/Se-derajat, serta masalah-masalah yang sering dihadapi ketika pembelajaran jarak jauh tersebut berlangsung. Penulisan artikel ini menggunakan metode pendekatan analisis fenomenologi (fenomena yang berlangsung secara sadar), karena keadaan darurat covid-19 tidak menghendaki kami melakukan observasi secara langsung kelapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TIK sangat menjadi sara utama dalam pembelajaran jarak jauh, kendala yang dihadapi yakni jaringan internet (sinyal) yang buruk di banyak tempat terutama di daerah perkampungan.

Kata Kunci : Pembelajaran Sejarah, Media, Masalah Daring

Abstract

The progress of the times demands progress in the field of education, many schools in Indonesia have begun to apply ICT advances in several lessons. The situation that we are currently facing is one of the factors that the implementation of collaboration between ticks and learning media must be hastened. This article aims to examine the readiness of distance learning in historical subjects, the methods applied by all schools in Indonesia, especially at the SMA / SMK / Se-degrees, as well as the problems that are often faced when distance learning takes place. The writing of this article uses a phenomenological analysis approach (a phenomenon that takes place consciously), because the Covid-19 emergency does not require us to directly observe the field. The results of the study show that ICT is the main means of long-distance learning, the obstacles faced are poor internet (signal) networks in many places, especially in rural areas.

Keywords: History Learning, Media, Online Problems.

PEDAHULUAN

Hal yang menjadi penting dalam sebuah Pendidikan merupakan gaya belajar yang diadopsi oleh masing-masing siswa, karena keberhasilan dan pencapaian prestasi siswa dapat dilihat

dari cara mereka belajar, selain itu juga media yang digunakan dalam pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan dan pencapaian prestasi tersebut. Seperti yang kita ketahui, saat

ini seluruh dunia tengah menghadapi pandemik virus covid-19, yang mengharuskan adanya perubahan dalam beberapa tatanan kegiatan manusia, baik dari perubahan cara bekerja, pembatasan bersosialisasi hingga perubahan dalam pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pada masa sekarang pembelajaran tidak dapat lagi dilangsungkan secara konvensional seperti biasanya, pembelajaran yang terjadi saat ini harus mengacu pada konsep pembelajaran jarak jauh (*daring*) yang tentu saja menggunakan media berbasis TIK dengan akses internet. Model pembelajaran seperti ini dinilai memiliki nilai efisiensi ruang dan waktu yang tinggi, diakses kapanpun dan dimanapun, dapat mempermudah baik pendidik maupun siswa, dan memberikan sensasi pengalaman yang baru serta ajang pengasahan skill yang dimiliki siswa dalam memanfaatkan teknologi.

Walau banyak kalangan orang tua yang menyatakan bahwa pembelajaran jenis ini mengurangi kesempatan siswa untuk bertatap muka secara langsung dengan pendidik, namun hal tersebut tidak mengurangi tingkat komunikasi yang terjadi diantara keduanya. (Buana, 2020) Selain itu, pembelajaran jarak jauh juga dinilai tidak efektif dengan adanya perbedaan kecepatan akses internet yang ada di tiap daerah yang ada di Indonesia, banyak siswa yang mengeluhkan hal tersebut kepada

pemerintah, karena mereka menilai perbedaan tingkat akses internet dilatarbelakangi oleh tidak meratanya pembangunan yang terjadi di negara ini. Oleh karenanya, masalah pendidikan yang mengadopsi metode ini dinilai menjadi masalah yang harus dipecahkan secara bersama baik dari sisi peserta didik, orang tua, dan sosialisasi pemerintah sebagai lembaga yang memberikan perhatian lebih kepada media yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh tersebut.

Yang menjadi fokus utama dalam artikel ini adalah pembelajaran jarak jauh pada pelajaran sejarah. Seperti yang kita ketahui pelajaran sejarah cenderung dianggap sebagai pelajaran yang membosankan bagi para siswa, karena pelajaran ini identik seperti sebuah dongeng yang mengundang kantuk, guru selalu diibaratkan sebagai seorang pendongeng, para siswa hanya bertugas mendengarkan sehingga tidak terjadi sebuah komunikasi diantara keduanya selain itu, pelajaran sejarah secara keseluruhan membahas mengenai kejadian masa lalu yang membingungkan karena adanya perbedaan sumber-sumber terkait sejarah tersebut hal ini jelas bertolak belakang dan sangat kontras dengan generasi sekarang yang cenderung memiliki ambisi mengenai masa depan. Lantas dengan adanya kolaborasi antara TIK dengan dunia pendidikan apakah dapat mengubah

pandangan negatif mengenai pelajaran sejarah karena pembelajaran berbasis TIK dinilai memiliki adrenalin bagi siswa sekaligus sebagai ajang mengasah skill dalam pemanfaatan teknologi. Setidaknya ada beberapa faktor yang menyebabkan pelajaran sejarah dianggap membosankan, faktor tersebut antara lain, *Pertama*, kurikulum yang digunakan saat ini, yang menempatkan sejarah sebagai pelajaran yang sebagian besar didominasi oleh kegiatan yang berpusat pada menghafal dan mengingat nama tokoh, peristiwa, dan tahun kejadian (*rote learning*), mengenai keterkaitan antara peristiwa yang satu dan lainnya serta perubahan-perubahan dalam peristiwa dan fakta sejarah. Pembelajaran sejarah yang seperti itu cenderung bermain dengan memori para peserta didik, para guru lebih banyak menyampaikan *the best story* yang sumbernya diambil dari beberapa sejarawan melalui persetujuan orang-orang yang memegang otoritas. *Kedua*, peran yang dimiliki oleh tenaga pendidik lebih dominan, dalam pembelajaran sejarah tugas seorang pendidik yang seharusnya menjadi pengembang dari sebuah pembelajaran kurang diposisikan sebagaimana mestinya, peserta didik sulit mengembangkan pemaknaan terhadap pembelajaran sejarah sendiri, hal tersebut sering terjadi karena kurangnya fasilitas yang diberikan sehingga guru menjadi pemain tunggal

dalam pembelajaran sejarah (Susanto, 2014). oleh karenanya diperlukan sebuah pengembangan dalam pembelajaran sejarah yang berorientasi pada modernisasi.

Media yang digunakan sebagai penunjang proses berlangsungnya pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam indikator kesuksesan proses belajar mengajar tersebut. Sebab dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan rangsangan yang berbeda-beda bagi para siswa sehingga proses pembelajaran bersifat monoton. Media pembelajaran yang kami fokuskan dalam artikel ini adalah e-learning yang merupakan sebuah media berbasis teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengembangan pembelajaran dengan kolaborasi kemajuan TIK, aplikasi yang kami pilih adalah edmodo. (Purbo, 2002)

METODE

Metode yang kami gunakan pada penelitian ini adalah metode pendekatan melalui analisis fenomenologi. Saya menggunakan metode pendekatan fenomenologi karena tujuan utama dari fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran dan tindakan seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Pendekatan fenomenologi berusaha untuk memahami

makna peristiwa serta interaksi pada orang-orang biasa dalam situasi tertentu. Teori ini menghendaki adanya sejumlah asumsi yang berlainan dengan cara yang digunakan untuk mendekati perilaku orang dengan maksud fakta atau penyebab. Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomai* yang berarti "menampak". Fenomena merupakan fakta yang disadari dan masuk dalam pemahaman manusia. Fenomena juga bisa berarti suatu gejala, fakta, kenyataan, kejadian dan hal-hal yang dapat dirasakan dengan pancaindra bahkan hal-hal yang mistik atau klenik. Fenomena terjadi di semua tempat yang bisa dijangkau oleh manusia, karena fenomena berkaitan dengan semua kejadian yang terjadi di sekitar lingkungan manusia.

Penyelidikan fenomenologis bermula dari diam, keadaan diam merupakan upaya untuk menangkap apa yang dipelajari dengan menekankan pada aspek-aspek subjektif dari perilaku manusia. Teori fenomenologi berusaha untuk bisa masuk ke dalam dunia konseptual subjek penelitiannya agar dapat memahami bagaimana dan apa makna yang disusun subjek tersebut di sekitar kejadian-kejadian dalam kehidupan sehari-harinya. Teori fenomenologi mengakui kebenaran empirik etik yang memerlukan akal budi untuk menjelaskan serta berargumentasi. Fenomenologi menggambarkan

pengalaman manusia yang terkait dengan objek (Kuswarno, 2009). Komponen-komponen konseptual dari fenomenologi menurut Husserl adalah: 1. Kesengajaan (intentionality), 2. Noema dan noesis, 3. Intuisi, 4. Intersubjektivitas. Fenomenologi transendental merupakan studi mengenai penampakan fenomena seperti dalam kesadaran. Fenomenologi transendental memberikan kesempatan untuk menjelaskan fenomena dalam istilah pembentukannya. Fenomenologi transendental memberikan ciri-ciri utama kesadaran hingga sampai pada pemahaman hakiki dari pengalaman.

Dalam kamus sosiologi dan kependudukan, fenomenologi diartikan sebagai cara pendekatan ilmiah yang mempersoalkan sebab-sebab timbulnya gejala atau kejadian semata-mata tanpa mencoba menerangkannya. Dengan demikian fenomena adalah suatu peristiwa tidak lazim (luar biasa) yang terjadi di masyarakat yang dapat dilihat, dapat dirasakan dan dapat diamati oleh manusia sehingga menarik untuk dikaji atau diteliti keadaannya secara ilmiah. Singkatnya, dari teori ini kita berusaha memahami subjek dari sudut pandang subjek itu sendiri, dengan tidak mengabaikan membuat penafsiran, dengan membuat skema konseptual. Hal ini berarti kita menekankan pada hal-hal subjektif tetapi tidak menolak realitas di sana yang ada pada manusia dan yang mampu menahan tindakan terhadapnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nasionalisme tiap bangsa lahir dalam keadaan dan situasi yang berbeda, seperti halnya yang terjadi di Indonesia, nasionalisme hadir setelah penjajahan dan penderitaan yang melahirkan rasa sepenanggungan dan perjuangan tiap-tiap diri masyarakat Indonesia yang menyulut rasa cinta terhadap tanah air. Penjajahan hanya bisa ditumpas melalui perang, banyak perang yang telah dilalui oleh bangsa ini, banyak hal yang membekas karena peristiwa tersebut, banyak anak yang harus kehilangan orang tuanya, banyak traumatik yang masih segar membekas dalam ingatan, walau banyak darah bangsa yang tumpah di bumi pertiwi akibat perang tersebut, buah manis dari kejadian pahit tersebut dapat dirasakan oleh masyarakat Indonesia hingga kini. Sebagai bentuk nasionalisme saat ini tidak mungkin lagi kita tunjukkan dengan jalan peperangan seperti dahulu, cara yang paling tepat dari membangin nasionalisme masa sekarang adalah dengan cara mempelajari sejarah atau hal-hal yang berkaitan dengan sejarah. (Anggoro, 2016). Sejarah selalu memiliki peranan yang amat penting dalam membangun jati diri bangsa ini, karena hanya dengan melihat kemasalalu saja, kita dapat membangun masa depan yang lebih baik. Pelajaran sejarah dalam era kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang serba canggih ini seharusnya dapat

menjadi sebuah pendidikan karakter bagi para siswa, diharapkan sejarah dapat menjadi sebuah pembelajaran hidup tersendiri bagi para siswa agar tidak mengulang kesalahan dimasa lampau. Di era milenial ini, sejarah masih saja dikaitkan dengan pelajaran yang membosankan, karena identik dengan membaca dan menghafal saja, hal inilah yang mengurangi minat siswa dalam pelajaran sejarah. Terlepas dari betapa membosankannya pelajaran sejarah bagi para siswa, pelajaran tersebut tetap saja tidak boleh dihapuskan dalam kurikulum pendidikan.

Menurut Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP), sejarah adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang didalamnya menelaah fakta mengenai asal-usul perkembangan serta peran masyarakat dimasa lampau, dimana fakta masa lampau tersebut didapatkan melalui penelitian yang berdasrakan metode dan metodeologi tertentu. Terkait pembelajaran sejarah yang ada pada tingkat pendidikan sekolah dasar hingga sekolah menengah, pembelajaran sejarah digunakan untuk membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. Selain itu secara garis besar tujuan dari mata pelajaran sejarah adalah, *Pertama*, membangun sebuah kesadaran bagi peserta didik mengenai waktu, tempat, dan kejadian yang merupakan sebuah proses perjalanan waktu, baik masa

lampau, kini, dan mendatang. *Kedua*, fakta sejarah yang terkadang berbeda-beda dapat melatih daya kritis para peserta didik dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodeologi keilmuan. *Ketiga*, meningkatkan rasa nasionalisme serta menumbuhkan apresiasi terhadap peninggalan-peninggalan sejarah bangsa Indonesia bagi peserta didik. *Keempat*, memberikan sebuah pemahaman bagi generasi masa kini mengenai proses panjang terbentuknya NKRI, serta menumbuhkan kesadaran diri peserta didik agar menumbuhkan rasa cinta tanah air dan bangga sebagai bangsa Indonesia yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan baik dalam lingkup nasional maupun internasional. (BSNP, 2006)

Didalam sebuah pembelajaran terdapat dua konsep utama, yang sekaligus merupakan dua kegiatan yang melibatkan dua pihak, yakni konsep belajar dan membelajarkan. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang merujuk pada suatu hal yang harus dilakukan oleh individu, sekaligus proses perubahan perilaku sebagai reaksi dari interaksi yang terjadi didalam sebuah lingkungan untuk mencapai sebuah tujuan. Kedua konsep ini sangat berkaitan erat, keduanya dapat berlangsung secara selaras jika terjadi interaksi antara guru dan siswa didalam lingkungan pembelajaran. Interaksi

tersebut dinilai efektif jika, pemaknaan terhadap kalimat belajar tidak lagi diartikan sebagai, siswa harus mengingat, bukan pula hanya sekedar menghafal, melainkan belajar adalah sebuah proses yang mengacu pada terjadinya perubahan dalam diri individu. Perubahan tersebut dapat dilihat dalam berbagai bentuk, misalnya perubahan terhadap pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan (Susilana & Riyana, 2008). Pembelajaran yang mengarah pada interaksi sangat sulit diterapkan dalam pelajaran sejarah, dikarenakan pelajaran sejarah yang selama ini diterapkan selalu mengarah pada guru menjadi peran tunggal dalam kegiatan belajar tersebut. Hal ini yang menyebabkan siswa yang belajar sejarah terutama pada masa SMA/SMK/Se-derajat, tidak mencapai tahapan pemahaman sejarah. Pemahaman sendiri merupakan sebuah proses yang dilalui oleh individu mengenai pengetahuan yang ia miliki hingga pengetahuan tersebut menjadi pertimbangan individu sebagai landasan dalam bertindak (Arikunto,2003). Oleh karenanya diperlukan sebuah terobosan terbaru dalam pembelajaran sejarah seperti halnya dengan mengkolaborasikan antara TIK dan pelajaran sejarah itu sendiri.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, yang membahas mengenai

Sistem Pendidikan Nasional Pada Pasal 1 yang menjelaskan bahwa :”pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya”. Di dalam pandangan lama, biasanya perguruan tinggi dan sekolah setingkat SD, SMP, maupun SMA selalu identik dengan gambaran pertemuan secara langsung antara peserta didik dengan guru di dalam kelas. InglisLing, dan Joosten (1999) menjelaskan bahwa menurut konsep lama agar mendapatkan pendidikan terbaik di dalam kelas untuk peserta didik yaitu dengan cara metode pengajaran tertentu. Namun, untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 atau bahkan 5.0 yang berlaku diseluruh dunia terutama indonesia, maka persaingan akan semakin ketat. Seluruh elemen harus mengalami perubahan, dimana perubahan tersebut mengarah pada perbaikan dan kemajuan. Diantara perbaikan-perbaikan tersebut perbaikan terhadap kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), hal tersebut dapat dilakukan jika kita dapat mengubah metode pembelajaran dalam dunia pendidikan. Setidaknya ada tiga hal yang harus dirubah dalam sisi edukasi, *Pertama,*

sekaligus yang paling mendasar adalah merubah pola pikir generasi bangsa saat ini. Kedua, peran sekolah sebagai lingkungan pendidikan harus menekankan pada pengembangan bakat. Ketiga, pengembangan institusi pendidikan harus dilakukan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. (Mulya, 2018)

Metode baru yang ada proses pembelajaran tidak hanya menggunakan sistem pembelajaran secara tatap muka atau langsung di dalam kelas, namun ada juga sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang di lakukan secara virtual tetapi tidak menghilangkan interaksi sosial antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran Jarak Jauh merupakan pendidikan formal berbasis teknologi, dimana terdapat kelompok belajar yang berada ditempat berbeda (terpisah) menggunakan sebuah media yang didalamnya menyediakan tempat komunikasi melalui kolom chat.(Holden, 2008). Dengan adanya teknologi internet bisa memudahkan para peserta didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh tanpa terikat dengan ruang dan waktu. Seperti pemakaian e-mail, chatting melalui internet, fasilitas tersebut membuat para peserta didik dapat melangsungkan kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan membentuk sebuah group diskusi. adanya diskusi dan partisipasi individu maupun kelompok di dalam group tersebut merupakan bagian dari

inovasi yang terjadi di jaman post-modern sekarang ini. Adanya Inovasi ini dapat mendorong sektor pendidikan dalam memasuki sebuah jaman yang benar-benar baru yang ditandai oleh kemampuan masyarakat dalam membentuk sebuah peradaban baru, peran media sebagai penunjang keberhasilan Pembelajaran Jarak Jauh sangat dominan. Media pembelajaran merupakan gabungan antara komponen bahan ajar dan alat belajar yang merupakan bagian dari keberlangsungan proses pembelajaran yang biasanya digunakan sebagai penyampai pesan dan informasi. (Muhson, 2010). Media juga dapat dikatakan sebagai sebuah alat atau fasilitas yang di gunakan oleh para guru untuk proses belajar mengajar yang fungsinya untuk menyampaikan pesan agar dapat meningkat kan kreativitas para peserta didik. Di dalam fungsi media guru juga harus dapat memilih media mana yang tepat dan sesuai, dalam program pendidikan jarak jauh media yang sesuai dan tepat untuk para peserta didik adalah internet, internet merupakan sebuah media komunikasi dan informasi yang modern. Beberapa media pembelajaran sejarah jarak jauh yang dapat digunakan diantaranya adalah *E-Learning* dengan aplikasi Edmodo.

Menurut Onno W. Purbo, e-learning merupakan istilah yang menjelaskan bahwa “e” atau

elektronik, dan dalam elearning digunakan untuk istilah bagi teknologi yang digunakan untuk mendukung upaya pembelajaran melalui teknologi internet. Karena dalam penggunaannya e-learning menggunakan teknologi maka dikenal istilah CBL (*computer based learning*), yaitu jenis pembelajaran yang dalam prakteknya menggunakan komputer, dan *computer assisted learning* (CAL), yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. E-learning merupakan pilihan efektif yang di gunakan sebagai media pembelajaran untuk generasi selanjutnya yang akan menghadapi tantangan di masa depan. Karena terbilang mudah dan tidak ribet dalam penggunaannya sehingga antara pengajar dan pembelajar tidak perlu bertatap muka secara langsung di suatu tempat. Maka dari itu, di masa sekarang mengembangkan konsep pembelajaran melalui teknologi sangat mudah dan dapat melahirkan lulusan yang lebih kreatif serta produktif dan yang jelas tidak berorientasi pada uang semata. Sebelum e-learning di implementasikan dan di adopsi terlebih dahulu sudah melewati beberapa pertimbangan dalam beberapa hal di antaranya karena e-learning merupakan cara yang relatif cepat untuk mendistribusikan bahan ajar dan materi e-learning juga dapat diperbaharui dengan cepat. (Darmayanti, T., Setiani, M. Y., & Oetojo, 2007).

Selain itu, pengaksesan e-learning juga bisa di gunakan oleh banyak user. Akan tetapi, walaupun bisa di gunakan lebih dari satu user tidak semua user dapat akses ke jaringan Internet karena beberapa hal. Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang di berikan kepada para peserta didik untuk menggantikan pembelajaran secara langsung di kelas seperti biasanya. Bahan dan instruksi akan dikirim kan untuk para peserta dan selanjut nya akan di berikan tugas-tugas yang nantinya akan di kerjakan oleh para peserta didik kemudian akan di koreksi atau di evaluasin oleh guru yang bersangkutan.

Di sisi lain, yang menjadi ciri pembelajaran e-learning adalah terdistribusi dan fleksibel. Karena Fleksibilitas e-learning sangat memudahkan siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun dan sifat e-learning yang terdistribusi bisa memastikan materi pembelajaran tersalurkan dengan baik akan tetapi sudah di pastikan dahulu bahwa siswamemiliki akses untuk menerima materi tersebut. Kedua sifat tersebut akan terlihat jelas jika di dukung oleh koneksi internet yang bagus. Akan tetapi sangat di sayangkan, seperti yang sudah di paparkan di atas bahwa masih sangat terbatasnyapenyediaan media berbasis teknologi dan koneksi internet pada sekolah-sekolah dan perguruan tinggi yang ada di Indonesia. karena beberapa

kendala seperti keterbatasan bandwidth, biaya, dan latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, khususnya computer literacy and skills. Walaupun demikian, bukan berarti peluang untuk penerapan e-learning sedikit atau bahkan tertutup. Selain bergantung pada internet ada juga kegunaan e-learning yang hanya memanfaatkan komputer itu sendiri sebagai alat kerjanya tanpa mengendalkan internet. Kalau pun bisa , hanya komputer yang bekerja guru bisa mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. CD-ROM yang merupakan salah satu bentuk computer-assited teaching yang mempunyai kegunaan dalam penerapan e-learning dalam proses pembelajaran yang tidak di ragukan lagi.

Kita bisa menarik benang merah bahwa e-learning adalah salah satu contoh penggunaan atau penerapan teknologi informasi dan komunikasi karena media elektronik merupakan hasil atau bentuk teknologi informasi. (Rusman, 2008). pembelajaran online merupakan bagian dari pembelajaran berbasis TI yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet dan extranet sedangkan e-learning bersangkutan dengan aplikasi dan proses seperti virtual classroom, web-based learning, computer-based learning, dan lain-lain. Maka dari itu , pembelajaran jarak

jauh melalui online lebih mengandalkan koneksi internet untuk mendukung sistem pembelajaran tersebut. Selain itu, Rosenberg (2001) juga mengatakan bahwa e-learning memanfaatkan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja (2008). (Munir, 2008)

Penerapan E-Learning Dalam Pembelajaran Sejarah

Sebelum membahas mengenai penerapan E-Learning dalam pembelajaran sejarah, ada beberapa kriteria media E-learning yang baik. *Pertama*, template yang menarik, secara garis besar template adalah tampilan yang disediakan oleh e-learning, tampilan yang menarik dapat memotivasi minat dan tindakan peserta didik, kasus kurang menariknya template yang disediakan oleh *e-learning* berbasis *moodle*, berbeda dengan *edmodo* dan *quipper school*. (Sukiman, 2012) *Kedua*, memiliki fitur komunikasi yang berbentuk klon chatting ataupun massenger. *Ketiga*, memiliki fitur posting, yakni sebuah fitur yang digunakan baik peserta didik maupun pendidik untuk memposting ataupun meng-share materi penting yang akan didiskusikan. *Keempat*, memiliki fitur perpustakaan, dimana fitur ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan berkas dan manage file. (Cahyono, 2015). Dalam implementasi media e-learning dalam

pembelajaran sejarah terdapat berbagai fitur aplikasi yang dapat digunakan seperti Edmodo, quiper School, dan Claroline. Jika dilihat dari kriteria media E-learning yang baik, maka aplikasi Edmodo dianggap lebih baik diantara aplikasi lainnya, hal ini dapat dilihat dari aplikasi Quiper School yang didalam penyajian soal berbentuk pilihan ganda, dan hal ini dianggap kurang memacu tingkat berfikir kritis siswa, kemudian Claroline memiliki kelemahan dalam sistem penyajian tampilan atau template yang kurang menarik. Hal pertama yang dapat dilakukan dalam penerapan Edmodo dalam pembelajaran adalah sosialisasi yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik dapat menyepakati ketentuan yang akan berlangsung selama pembelajaran. *Kedua*, adanya pengembangan terhadap materi yang disampaikan, seperti halnya ketika membahas mengenai “peristiwa 1965” yang didalamnya memiliki banyak kontroversi sehingga memerlukan banyak waktu untuk membahasnya, serta pengembangan fakta yang tidak hanya cukup disediakan oleh satu buku referensi saja. *Ketiga*, adanya sebuah kesepakatan mengenai kontrak pembelajaran antara pendidik dan peserta didik.

Secara garis besar ada beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan media E-learning. Menurut Effendi dan Zhung (2005) Karena pengguna termotivasi dengan keuntungannya maka

e-learning dapat di terima dan di adopsi dengan cepat, antara lain:

1. Tidak perlu mengeluarkan banyak biaya seperti penyediaan ruang kelas, proyektor, alat tulis, papan tulis dan lainnya. Memiliki fleksibilitas tempat yakni dapat juga diakses kapanpun dan dimanapun oleh seluruh siswa.
2. Dalam kegiatan belajar e-learning menyediakan sistemnya dengan sangat mudah dan menarik sehingga mudah untuk siswa dalam memahami pelajaran. Sistemnya yang menarik juga memudahkan dalam mencari perhatian setiap siswa agar mau menggunakan e-learning.
4. Bisa di gunakan dimana saja selagi masih terjangkau internet. Selain itu siswa juga dapat mengakses materi yang belum dimengerti sebagai informasi tambahan secara mudah dan cepat.
5. Bersifat fleksibel karena bisa di kerjakan dimana saja dan kapan saja serta lebih mudah dalam mengirim materi pembelajaran sesuai kecepatan belajar masing-masing siswanya. Selain itu juga dapat diakses oleh orang dalam jumlah yang banyak, sehingga diskusi masih dapat tercipta sebagai wadah untuk bertukar pikiran dan perluasan pemikiran.

Walau dianggap memiliki banyak keunggulan dan sisi positifnya, Penerapan sistem pembelajaran berbasis e-Learning juga masih menghadapi

permasalahan, ada beberapa kesulitan yang dihadapi oleh pengguna E-learning :

1. institusi harus siap menerima konsekuensinya dalam menerapkan e-learning karena harus mengeluarkan banyak biaya, menyiapkan perangkat serta peraturan untuk menerapkan e-learning. Karena diperlukan biaya serta perangkat yang tidak murah, banyak institusi pendidikan yang belum siap menerapkan teknologi ini dalam proses pembelajaran.
2. pergantian mengajar dari sistem konvensional ke e-learning juga membuat kesulitan bagi instruktur selain itu instruktur juga mesti bekerja keras karena mesti mengelola e-learning. Pembelajaran menggunakan E-learning tidak hanya memancing daya kreatifitas peserta didik, namun guru selaku instruktur dalam pembelajaran konvensional, ketika memasuki area teknologi harus mampu memiliki kreatifitas dalam menyajikan bahan pembelajaran didalam media E-learning.
3. Akan muncul kesulitan dari siswa yang belum siap belajar secara mandiri karena sudah terbiasa bergantung pada instruktur, selain itu kesulitan juga dalam memanfaatkan teknologi apalagi siswa yang berada di daerah pedalaman.
4. terdapat biaya besar yang harus di keluarkan oleh institusi sebagai investasi dalam penerapan e-learning. Karena institusi pendidikan diharapkan oleh

orangtua siswa mampu menjamin subsidi kouta yang akan digunakan dalam penerapan model pembelajaran E-learning tersebut.

5. Masih ada materi yang tidak bisa diajarkan melalui e-learning seperti kegiatan fisik, praktek perakitan hardware. Pembelajaran jarak jauh hanya mengasah kemampuan anak dalam mengoperasikan teknologi, sehingga skill anak dalam kegiatan yang bersifat fisik kurang mendapatkan perhatian.

6. Perhatian dari berbagai pihak belum memadai untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh melalui internet. Pemakaian metode E-learning dalam dunia pendidikan tidak hanya bisa dijamin oleh lembaga pendidikan saja, orang tua sebagai pihak pengawas anak ketika belajar jarak jauh juga sangat diperlukan, elemen pemerintahan juga sangat dibutuhkan dalam menyukseskan metode pembelajaran jarak jauh tersebut. Keterbatasan Jaringan internet diberbagai pelosok negeri hanya bisa dientaskan jika pemerintah melek akan hal tersebut.

Kendala Pembelajaran Sejarah Jarak Jauh

Beberapa hambatan dalam pelaksanaan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh adalah: **(a)** Peserta didik yang mengikuti program pendidikan jarak jauh memiliki hambatan yang dimana tempat atau geografis yang berbeda-beda yang

mengakibatkan sulitnya untuk bertatap muka secara langsung dengan guru ataupun dengan sesama peserta didik lainnya dan hambatan lain nya berupa keterbatasan finansial di samping semangat belajar peserta didik yang dapat menurun dan mengendor. **(b)** Dilihat Dari sudut kalangan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran jarak jauh dapat menimbulkan beban tambahan diantaranya dengan pemanfaatan teknologi yang mutakhir atau canggih seperti internet yang nanti nya akan merepotkan guru tersebut. **(c)** Dilihat dari sisi ketersediaan bahan-bahan pembelajaran yang dapat diakses oleh para peserta didik melalui infrastruktur dan fasilitas yang tersedia. Peserta didik dapat mengakses bahan pembelajaran dari fasilitas tersebut dan akan menciptakan pembelajaran yang kondusif. Namun, di dalam program pembelajaran jarak jauh banyak terjadi masalah masalah yang menyangkut sistem di dalam kerja insfrastruktur dan fasilitas penunjang yang tidak terdeteksi dan sangat berpengaruh terhadap para peserta didik di dalam melaksanakan pembelajarannya. (Rahmawati, 2009)

PENUTUP

Simpulan

Kemajuan yang terjadi dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), harusnya dapat

diterapkan kepada seluruh mata pelajaran baik pada tingkatan SD, SMP, SMA. Apalagi ditengah pandemi yang saat ini tengah mewabah diseluruh dunia yang menuntut adanya banyak perubahan, terutama bagi dunia pendidikan. Pengalihan sistem pembelajaran yang bersifat tradisonal/konveksional berubah menjadi *daring*/jarak jauh, pembelajaran menggunakan sistem ini dinilai memiliki efektifitas yang sangat tinggi, TIK memiliki beberapa peran dalam dunia pendidikan, diantaranya *pertama*, TIK dapat memberikan keterampilan dan kompetensi bariu bagi peserta didik. *Kedua*, TIK dapat dijadikan infrastruktur nyata bagi dunia pendidikan. *Ketiga*, TIK bisa dijadikan sebagai sumber bahan belajar. *Keempat*, TIK dapat pula berperan sebagai alat bantu serta fasilitas pembelajaran. *Kelima*, TIK dapat digunakan sebagai pendukung manajemen atau mempermudah dalam mengatur pembelajaran. *Keenam*, TIK juga dapat digunakan sebagai acuan dalam mengambil keputusan. (Chandrawati, 2010)

Walaupun dianggap memiliki efektifitas tinggi serta beberapa kelebihan dalam penerapannya, TIK juga memiliki banyak sekali hambatan, terutama mengenai keterbatasan akses jaringan internet di beberapa daerah pelosok. Banyak yang mengeluhkan keterbatasan jaringan akses internet

tersebut, oleh karenanya pemerintah juga harus turut ambil bagian dalam menyukseskan sistem pembelajaran jarak jauh ini. Apalagi menghadapi situasi pandemi yang masih belum jelas kapan akan menemui situasi normal, oleh karenanya mendukung segala aktivitas yang mengenai pendidikan harus dilakukan oleh tiap-tiap elemen masyarakat. Pentingnya Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pendidikan adalah menjadikan individu, baik sebagai seorang pendidik maupun peserta didik menjadi relevan dan responsif terhadap tuntutan kehidupan nyata di kehidupan sehari-hari.

Saran

Pelajaran sejarah yang hingga saat ini masih dipandang sebelah mata harusnya sudah menemukan titik terang dalam dunia pendidikan. Perubahan pola pikir peserta didik mengenai pelajaran sejarah yang selalu membosankan seharusnya dapat dirubah, apalagi saat ini kolaborasi antara dunia pendidikan dan TIK tengah sangat diupayakan dan digaung-gaungkan. E-learning dapat dijadikan solusi mengenai kolaborasi tersebut, akan tetapi untuk menemui efektifitas dalam pembelajaran, kegiatan tersebut harus dipusatkan pada kegiatan peserta didik, hal tersebut dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti. *Pertama*, menumbuhkan pemikiran yang reflektif, sehingga siswa memiliki sifat cepat tanggap terhadap

suatu hal yang tengah dihadapi. *Kedua*, isi pembelajaran dalam E-learning harus mampu mengembangkan kemampuan peserta didik mengenai penanganan masalah dalam kehidupan nyata (konseptual), sehingga pendidikan dianggap sebagai hal yang relevan dan responsif terhadap tuntutan kehidupan sehari-hari, bukan suatu hal yang hanya bersifat angan-angan. *Ketiga*, isi dari E-learning harus mampu merangsang jiwa aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, D. (2016). *Pengembangan Modul Bahan Ajar Sejarah Berbasis Perjuangan Masyarakat Tenganan Kabupaten Semarang Selama Revolusi Fisik untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa SMA Negeri 1 Tenganan*.
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA/MA*. Jakarta: BSNP.
- Buana, D. R. (2020). Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15082>
- Cahyono, Y. D. (2015). E-learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*, 18(2), 102-112. Retrieved from <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JP/article/view/813>
- Chandrawati, sri R. (2010). pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*.
- Darmayanti, T., Setiani, M. Y., & Oetojo, B. (2007). E-learning pada pendidikan jarak jauh: konsep yang mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 8(2), 99-113.
- Holden, J. . W. (2008). *IN INSTRUCTIONAL MEDIA SELECTION GUIDE FOR DISTANCE LEARNING*.
- kuswarno. (2009). *Fenomenologi: metode penelitian komunikasi konsepsi, pedoman, dan contoh penelitiannya*. Bandung: widya padjajaran.
- Muhson. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Mulya, P. (2018). *Metode Pembelajaran Pendidikan Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*.
- Munir. (2008). *kurikulum berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Purbo, D. O. W. (2002). *Teknologi elearning*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rahmawati, S. D. (2009). *KENDALA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH MELALUI INTERNET PADA MAHASISWA PJJ S1 PGSD UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang)*.
- Rusman. (2008). *manajemen kurikulum*.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Pedagogia*. Yogyakarta.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Retrieved from www.aswajapressindo.co.id
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Komputer dan media pendidikan di sekolah dasar. *Wacana Prima*, 5-35. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?i>

d=ku0_DwAAQBAJ&printsec=frontc
over&source=gbs_ge_summary_r&c
ad=0#v=onepage&q&f=false

