

Transformasi Bahan Ajar Sejarah ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Sejarah di Era *Technology Cybernetic*

Mochamad Doni Akviansah, Wardo, Akhmad Arif Musadad

Universitas Sebelas Maret, Surakarta
akviansah@gmail.com

Article History

received 1/12/2021

revised 8/12/2021

accepted 15/12/2021

Abstract

This research seeks to review the optimization of historical learning in the era of cybernetic technology by utilizing digital teaching materials. This research utilizes descriptive qualitative research methods. This research was motivated by the surprise of educators responding to the development of technology that allows all activities to be carried out online, one of which is historical learning. Of course, teachers who usually use conventional learning will be surprised by this online learning trend. Because you have to use digital teaching materials. Therefore, further understanding of the transformation of teaching materials needed in the era of cybernetic technology is needed to optimize the historical learning process given the importance of historical learning in printing a golden generation of character and not uprooted from its cultural roots.

Keywords: *Teaching Materials, History Learning, Cybernetic Technology*

Abstrak

Penelitian ini berusaha mengulas tentang pengoptimalan pembelajaran sejarah di era *technology cybernetic* dengan memanfaatkan bahan ajar digital. Penelitian ini memanfaatkan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terkejutnya para pendidik menyikapi perkembangan teknologi yang memungkinkan semua kegiatan dilakukan secara online, salah satunya pembelajaran sejarah. Tentu saja, guru yang biasanya menggunakan pembelajaran konvensional akan terkejut dengan adanya tren pembelajaran daring ini. Karena harus memanfaatkan bahan ajar digital. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman lebih lanjut perihal transformasi bahan ajar yang dibutuhkan di era *technology cybernetic* guna mengoptimalkan proses pembelajaran sejarah mengingat pentingnya pembelajaran sejarah dalam mencetak generasi emas yang berkarakter dan tidak tercabut dari akar budayanya.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Pembelajaran Sejarah, Technology Cybernetic*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai pendidikan, di Indonesia pendidikan telah memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas manusia dan mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Hal ini tercantum pada pembukaan UUD 1945. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, di Indonesia pendidikan harus terus berbenah dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Di era digital, kemunculan tren pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran online. Hal ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang dapat mengubah pandangan tentang pembelajaran dan peran guru dalam pembelajaran. Pembelajaran pun akan menjadi menarik, interaktif dan simulatif apabila di dioptimalkan dengan pemanfaatan teknologi dimana kita dapat sangat mudah menunjang informasi dan pengetahuan dari atau ke seluruh dunia menembus batas ruang dan waktu. Di Indonesia, kurikulum juga difokuskan pada penyesuaian perkembangan teknologi, yakni dikenal dengan kurikulum merdeka belajar.

Disisi lain, masih banyak fenomena proses pembelajaran yang kurang optimal sehingga stigma-stigma negatif tentang pembelajaran masih sering mencuat, seperti pada pembelajaran sejarah. Selama ini, mata pelajaran sejarah masih dianggap membosankan, pelajaran menghafal, ketinggalan jaman, gurunya orang kuno, hingga hanya mempelajari manusia purba. Keadaan ini terus memaksa ide-ide inovatif guna mengoptimalkan pembelajaran sejarah, apalagi di zaman serba digital ini. Guru juga harus bersiap menghadapi tren pembelajaran seperti sekarang ini.

Jika sebelumnya pembelajaran dilakukan di luar jaringan atau tatap muka, guru masih bisa memanfaatkan bahan ajar cetak. Lain halnya dengan tren pembelajaran dalam jaringan seperti sekarang, guru harusnya memanfaatkan bahan ajar digital untuk menunjang pembelajaran. Akan terlihat tidak efektif apabila dalam suatu pembelajaran sejarah dalam jaringan tapi menggunakan bahan ajar cetak. Berdasarkan pertimbangan kebutuhan optimalisasi pembelajaran sejarah di era transformasi menuju digital, penulis termotivasi untuk memaparkan kebutuhan bahan ajar sejarah digital. Besar harapan penulis agar pembelajaran dapat optimal dengan memanfaatkan teknologi di era digital ini.

METODE

Kajian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana data yang dihasilkan adalah data deskriptif berupa ucapan, tulisan, maupun perilaku orang yang diamati (Bogdan dan Biglen dalam Rahmat, P.S. 2009: 2-3). Data deskriptif pada penelitian ini didapat dengan melakukan analisis isi dari suatu informasi atau teks tertentu yang biasa disebut metode *descriptive content analysis study* oleh Munirah (2015: 190).

Analisis dilakukan pada berbagai dokumen, arsip-arsip, buku-buku, hingga artikel ilmiah terkait transformasi bahan ajar sejarah kearah digital dan karakteristik bahan ajar digital. Disamping itu, penulis juga melakukan perumusan masalah, penelusuran dan pengumpulan pustaka, perbandingan data yang diperoleh serta penyajian dan setelah itu dilakukan pembahasan hasil kajian. Perumusan masalah dilakukan penulis berdasarkan bukti-bukti yang tertangkap oleh indera. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis agar ditemukan solusi yang dapat menjawab permasalahan.

Proses selanjutnya dilakukan penyandingan dan perbandingan secara kritis pada data, sumber-sumber terkait yang telah terkumpul. Tahap perbandingan ini, dilakukan perbandingan terhadap hasil analisis data yang diperoleh dengan beberapa sumber dari buku dan artikel terkait kajian ini. Selain buku dan artikel tersebut jadi perbandingan, dapat juga dijadikan sebagai rujukan untuk mendukung kajian ini. Selanjutnya rangkaian data disajikan dengan cukup matang dan dilakukan pembahasan yang difokuskan pada Transformasi Bahan Ajar Sejarah Ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Sejarah Di *Era Technology Cybernetic*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan Ajar Digital

Bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis (Prastowo, 2015: 28). Sedangkan Lestari (2013;1) memaknai bahan ajar sebagai seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Berdasarkan pengertian diatas, maka bisa disimpulkan bahwa kebutuhan bahan ajar dalam pembelajaran cukup penting, apalagi di era *technology cybernetic* dan tren pembelajaran daring, bahan ajar sangat dibutuhkan atau bisa dibilang inti dari pembelajaran. Maka dari itulah bahan ajar hendaknya dirancang sesuai dengan kaidah intruksional mengingat pentingnya bahan ajar dalam proses pembelajaran. Penyusunan bahan ajar yang sesuai kaidah, setidaknya tidak melupakan beberapa kriteria berikut ini:

1. Bahan ajar harus sesuai dan relevan dengan tujuan pembelajaran;
2. Bahan ajar disesuaikan dengan taraf kemampuan dan perkembangan dari peserta didik;
3. Bahan ajar dapat berguna untuk perkembangan pengetahuan peserta didik dan sebagai keperluan saat ada tugas di lapangan;
4. Bahan ajar harus menarik sehingga memotivasi peserta didik;
5. Bahan ajar disusun secara sistematis dan berjenjang;
6. Bahan ajar disampaikan secara lengkap, menyeluruh, dan utuh.

Transformasi bahan ajar menuju digital masih menyisakan kebingungan dan kesulitan bagi pendidik dalam penyusunannya. Kemampuan pendidik dalam penyusunan bahan ajar digital ini memang sangat penting agar menciptakan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, para pendidik harus memperhatikan karakteristik bahan ajar digital yang lebih kompleks dibanding bahan ajar lainnya. Berikut paparan karakteristik bahan ajar digital:

1. Memanfaatkan keunggulan teknologi dan komputer (media digital, jaringan, dan perangkat elektronik seperti laptop, notebook, PC, atau HP)
2. Praktis dan fleksibel sehingga peserta didik dapat belajar mandiri atau kelompok dimanapun dan kapanpun, serta memanfaatkan penyimpanan elektronik atau *online*;
3. Biaya produksi lebih murah (tidak perlu biaya memperbanyak atau distribusi);
4. Menggunakan sumber daya listrik dan aplikasi atau software untuk mengoperasikannya dan bisa dibilang mudah untuk dioperasikan;
5. Tahan lama/tidak lapuk dimakan waktu;
6. Penyajiannya dapat dikombinasikan dengan audio maupun video yang telah di formulasikan ke dalam suatu Kompetensi Dasar pelajaran sejarah sehingga dapat membantu pemahaman materi sesuai keinginan dan kemampuan peserta didik, serta membantu peserta didik untuk melakukan simulasi secara mandiri dengan mengikuti langkah-langkah yang telah disediakan dalam bahan ajar;
7. Bahan ajar digital juga hendaknya memiliki fitur evaluasi otomatis yang berguna untuk mengetahui kekurangan dalam pembelajaran secara cepat sehingga pendidik atau peserta didik dapat segera memperbaikinya.

Transformasi Bahan Ajar Sejarah Ke Arah Digital

Pendidikan salah satu bidang yang terkena dampak dari perkembangan teknologi yang begitu pesat. Perubahan dari proses pembelajaran tradisional ke arah modern sudah begitu nyata. Dari analog ke arah digital juga tidak dapat terbendung. Perubahan begitu pesat ini sudah semestinya di respon dengan merevolusi para

pendidik sebagai garda terdepan dalam merubah peserta didik. Setidaknya, para pendidik sudah melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi dengan menciptakan budaya kreativitas dan inovasi, bekerjasama, relevan, dll. Salah satu bentuk pembelajaran berbasis teknologi adalah pendidik yang melakukan tren pembelajaran dalam jaringan pasti akan memanfaatkan bahan ajar digital. Bahan ajar digital ini merupakan hasil dari transformasi bahan ajar cetak.

Transformasi digital dapat dimaknai sebagai suatu proses perubahan pada sebuah organisasi yang memanfaatkan teknologi yang telah tersedia dan sumber daya manusia. Menurut Danuri (2019: 120), transformasi digital merupakan sebuah perubahan cara penanganan sebuah pekerjaan dengan menggunakan teknologi informasi untuk mendapatkan efisiensi dan efektifitas. Sederhananya, transformasi digital ini dapat dipahami sebagai perubahan dari proses analog menuju digital.

Terdapat 3 fase dalam transformasi digital ini, yakni digitasi (perubahan analog menuju digital), digitalisasi (proses bisnis, yang sebelumnya konvensional menjadi modern), dan yang terakhir adalah transformasi digital. Jadi pada proses transformasi digital ini dikatakan oleh Kartawijaya (2019) bahwa sudah tidak sebatas digitasi dan digitalisasi, namun sudah bertransformasi dan telah menciptakan sumber-sumber dan nilai-nilai baru yang berkembang. Sebagai contoh, jika bahan ajar sebelumnya masih memanfaatkan kertas, kini sudah ada pengurangan penggunaan kertas (*paperless*) dan tren pembelajaran sejarah daring dari yang sebelumnya pembelajaran konvensional. Hal ini akan membantu mengurangi pemanasan global karena meminimalisir penggunaan kertas. Selain itu, telah banyak pula bahan ajar digital yang telah diciptakan. Hal ini menjadi salah satu bukti bahwa bahan ajar sejarah ini telah bertransformasi ke arah digital. Berikut ini beberapa bentuk atau contoh bahan ajar digital yang telah diciptakan dan mendapatkan respon baik dari peserta didik dan membantu pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran sejarah yang menarik.

1. Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Terintegrasi Nilai-Nilai Multikultural Sekitar Alun-Alun Kota Malang Melalui Pendekatan Value Clarification Technique Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Siswa Sma Di Kota Malang oleh Mochamad Doni Akviansah
2. Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Toponimi di Vorstelanden Surakarta oleh Prof Leo Agung dan Prof Akhyar dari UNS
3. Pembelajaran Sejarah Palagan Ambarawa Melalui Game Edukasi Berbasis FPS oleh Feby Artwodini Muqtadiroh, Imam Kuswardayan (lihat gambar 1)
4. Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi–Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang oleh muhamad yusuf efendi, Ismail Lutfi, dan Indah Wahyu P (lihat gambar 2)



Gambar 1. Bahan Ajar Digital Sejarah Palagan Ambarawa Melalui Game Edukasi Berbasis FPS. Sumber: Dokumentasi Feby Artwodini Muqtadiroh, Imam Kuswardayan

Dewasa ini, kemunculan bahan ajar sejarah digital ini cukup berkontribusi positif bagi pembelajaran sejarah. Bahan ajar digital lebih efektif dibanding bahan ajar cetak di era *technology cybernetic* kini. Selain efektif, transformasi ke arah digital ini sebenarnya terdapat peluang yang dapat membuka lapangan pekerjaan baru, yakni dibidang teknologi pendidikan seperti jasa pembuatan bahan ajar digital mengingat masih terjadi kesenjangan teknologi antara generasi peserta didik, pendidik, dan orang tua. Teknologi canggih tidak akan efektif diimplementasikan jika sumber daya manusia pun belum siap. Kemajuan teknologi yang begitu cepat, seperti kejar-kejaran dengan program yang dicanangkan. Terlebih dengan segala keterbatasan sumber daya dan dana yang dimiliki oleh pemerintah. Maka dari itu, disini peluang muncul dibidang jasa pembuatan bahan ajar digital seperti yang telah dibahas diatas.



Gambar 2. Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi–Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang. Sumber: Muhammad Yusuf Efendi, Ismail Lutfi, Indah Wahyu Puji Utami, Slamet Sujud Purnawan Jati

SIMPULAN

Salah satu bentuk respon di bidang pendidikan terhadap penyesuaian terhadap perkembangan teknologi adalah implementasi pembelajaran berbasis teknologi oleh pendidik yang melakukan tren pembelajaran dalam jaringan. Pendidik dalam hal ini pasti akan memanfaatkan bahan ajar digital. Bahan ajar digital ini merupakan hasil dari transformasi bahan ajar cetak.

Transformasi digital dapat dimaknai sebagai suatu proses perubahan pada sebuah organisasi yang memanfaatkan teknologi yang telah tersedia dan sumber daya manusia. Terdapat 3 fase dalam transformasi digital ini, yakni digitasi (perubahan analog menuju digital), digitalisasi (proses bisnis, yang sebelumnya konvensional menjadi modern), dan yang terakhir adalah transformasi digital. Transformasi bahan ajar sejarah ke arah digital ini cukup berkontribusi positif bagi pembelajaran sejarah. Selain efektif, transformasi ke arah digital ini sebenarnya terdapat peluang yang dapat membuka lapangan pekerjaan baru, yakni dibidang teknologi pendidikan seperti jasa pembuatan bahan ajar digital mengingat masih terjadi kesenjangan teknologi antara generasi peserta didik, pendidik, dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 2 (XV), 116-123.

- Efendi, M. Y, Lutfi, I, Utami, I. W. P, Jati, S. S. P. (2018). Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi–Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang. *JPSI*, 1 (2), 176-187.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Akademia.
- Leo Agung S., M. A. (2009). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL SEJARAH LOKAL BERBASIS TOPONIMI DI VORSTELANDEN SURAKARTA*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Munirah, F. (2015). Analisis Isi Deskriptif Rubrik “ Xp Re Si ” Harian Kaltim Post Periode Maret-April 2013. *EJurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 186–197.
- Muqtadiroh, F. A, Kuswardayan, I. (2011). Pembelajaran Sejarah Palagan Ambarawa Melalui Game Edukasi Berbasis FPS. *SESINDO*. Diakses dari <http://digilib.its.ac.id/ITS-Article-52105120000092/19684>.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmat, P., S. (2009). Penelitian Kulitatif. *Equilibrium*, 5(9),2-3.
- Kartawijaya, B. (2019, November 22). Digitisasi, Digitalisasi dan Transformasi Digital: Di Fase Mana Media Kita?. *Pepnews Online*. Diakses dari <https://pepnews.com/humaniora/p-8157b4126410450/digitisasi-digitalisasi-dan-transformasi-digital-di-fase-mana-media-kita>.