

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan dipaparkan latar belakang yang menjelaskan situasi dan kondisi pendidikan sejarah yang ideal serta adanya ketimpangan antara harapan dan kenyataan serta pentingnya penelitian ini. Selanjutnya, dipaparkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sejarah memiliki peranan dalam mempersiapkan siswa untuk dapat hidup bermasyarakat. Kontribusi pendidikan sejarah untuk siswa siap hidup bermasyarakat, salah satunya ialah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Borris dan Mahmoud dalam Hasan (2019, hlm. 66) menyatakan bahwa pendidikan sejarah merupakan mata pelajaran yang menantang dengan adanya kemampuan mengenal sejarah masa kini (*living history*) karena dapat menantang siswa untuk mampu berpikir historis, bertanya apa yang telah terjadi dan merekonstruksi sejarah dalam pandangan yang bermanfaat bagi kehidupan siswa. Untuk mengimplementasikan pendidikan sejarah yang bermanfaat bagi kehidupan siswa diperlukan inovasi guru sebagai roda penggerak pembelajaran. Guru perlu berinovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif, efisien, dan produktif yang berdampak meningkatnya mutu pembelajaran (Susilo dan Sofiarini, 2020, hlm. 81).

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan zaman. Dimulai dengan arus globalisasi, pesatnya perkembangan teknologi, dan karakteristik siswa. “Globalisasi telah mengubah warna kehidupan masyarakat menjadi sistem yang menempatkan kepentingan internasional, nasional bersanding dengan kepentingan lokal (tingkat propinsi/negara bagian dan masyarakat di sekitar sekolah)” (Hasan, 2019, hlm. 63-64). Pengaruh globalisasi menjadi tantangan bagi guru untuk dapat beradaptasi dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Susilo dan Sakrowi (2018, hlm. 48) mengemukakan bahwa terdapat tantangan yang dihadapi guru di era globalisasi sehingga guru perlu mengutamakan profesionalismenya dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang secara cepat dan mendasar. “*An education for globalization should therefore nurture the*

higher-order cognitive an interpersonal skill required for problem finding, problem solving, articulating arguments, and deploying variable facts or artifacts to substantiate claims” [Oleh karena itu, pendidikan untuk globalisasi harus memupuk keterampilan kognitif tingkat tinggi yang diperlukan untuk menemukan masalah, memecahkan masalah, mengartikulasikan argumen, dan menyebarkan fakta atau artefak yang dapat diverifikasi untuk mendukung klaim] (Orozco dan Hilliard, 2004, hlm. 6). Dengan demikian, guru perlu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa untuk menghadapi perkembangan globalisasi yang terjadi saat ini.

Pembelajaran sejarah dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, di antaranya ialah kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah. *“Historical thinking is a way of thinking that gives students the flexibility to construct and interpret historical events through logical reasoning and thinking”* [Berpikir sejarah merupakan cara berpikir yang memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengkonstruksi dan menafsirkan peristiwa sejarah melalui penalaran dan pemikiran yang logis] (Bunari dkk., 2023, hlm. 264). Seixas dan Morton (2012, hlm. 2) *“historical thinking is the creative process that historians go through to interpret the evidence of the past and generate the stories of history”* [pemikiran sejarah merupakan proses kreatif yang dilalui oleh para sejarawan menafsirkan bukti-bukti masa lalu dan menghasilkan kisah-kisah sejarah]. Kemampuan berpikir sejarah yang dimiliki sejarawan dapat dilatih kepada siswa karena “keterampilan ini berguna bagi siswa agar dapat menjadi lebih kritis dalam menghadapi kondisi global yang penuh ketidakpastian dan cepatnya perubahan informasi” (Widiadi, Saputra, dan Handoyo, 2022, hlm. 238). Pendapat tersebut didukung pula oleh Daliman (dalam Ginting, Joebagio, dan SI 2020, hlm. 16) mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berpikir sejarah dan pemahaman sejarah. Pembelajaran sejarah mampu mengembangkan pemikiran kronologis, memahami proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta membina jati diri bangsa. Selain itu, pembelajaran sejarah menyadarkan siswa akan keberagaman dan pengalaman hidup setiap individu maupun masyarakat dengan cara pandang yang berbeda. Dengan demikian, kemampuan berpikir sejarah merupakan sebuah kemampuan

berpikir yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran sejarah karena dapat melatih kemampuan berpikir kausalitas berdasarkan fakta dan data maupun memfilter informasi yang ia dapatkan untuk mengambil keputusan yang tepat dan membuat narasi melalui cara berpikir sejarah dengan metode yang diajarkan.

Guerrero, dkk (dalam López-García, 2023, hlm. 3) mengemukakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir sejarah “*it is essential that history teachers have solid training in what it means to think historically to understand the past in order to teach it and make it accessible, and to look for markers of knowledge progression*” [penting bagi guru sejarah untuk mendapatkan pelatihan yang kuat tentang apa artinya berpikir secara historis, untuk memahami masa lalu agar dapat mengajarkannya dan membuatnya dapat diakses, dan untuk mencari penanda sejarah kemajuan pengetahuan]. Di dalam kemampuan berpikir sejarah terdapat “the big six” atau enam kunci dalam membangun kemampuan berpikir sejarah, yaitu signifikansi sejarah (*historical significance*), bukti (*evidence*), keberlanjutan dan perubahan (*continuity and change*), analisis sebab dan akibat (*analyze cause and consequence*), perspektif sejarah (*historical perspectives*), dan dimensi etis (*ethical dimension*) (Seixas dan Morton, 2012, hlm. 4). Keenam kunci tersebut dapat digunakan oleh guru dalam mengelola pembelajaran sejarah untuk membangun kemampuan berpikir sejarah.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi lain yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran sejarah ialah keterampilan memecahkan masalah. Pembelajaran sejarah tidak hanya memberikan informasi yang terjadi di masa lalu tetapi juga memiliki manfaat mengembangkan keterampilan yang diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan memecahkan masalah termasuk ke dalam keterampilan abad 21. Terdapat 10 keterampilan abad 21 yang dikemukakan oleh Binkley, dkk dalam Griffin, P., McGaw, B., Care, E (2012, hlm 18-19) yang salah satunya adalah keterampilan memecahkan masalah yang teradapat dalam *Ways of Thinking*. “*Thinking skills are the skill that enhances the logical faculty of the brain using an analytical ability, thinking creatively and critically, and developing problem-solving skills and improving decision-making abilities*” [Keterampilan berpikir adalah keterampilan yang meningkatkan kemampuan logika otak dengan menggunakan kemampuan analitis, berpikir kreatif dan kritis, serta

mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan] (Prajapati, Sharma, dan Sharma, 2017, hlm. 3). Pendidikan sejarah dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah sebagai keterampilan berpikir yang dapat digunakan oleh siswa dalam kehidupannya. Guru merupakan motor penggerak yang mengarahkan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah. “Guru seharusnya membangun situasi-situasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui pengolahan materi-materi dan interaksi sosial” (Schunk, 2012, hlm 324).

Pembelajaran sejarah perlu berkontribusi dalam mempersiapkan siswa hidup dalam era globalisasi yang beradaptasi dengan teknologi. *“Development of new information and communication technologies, particularly the Internet, is one of the essential components of globalization, as both an instrument and a motor of change”* [Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi baru, khususnya internet, merupakan salah satu komponen penting globalisasi, baik sebagai instrumen maupun motor perubahan] (Battro dalam Orozco dan Hilliard, 2004, hlm. 89). Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini berdampak pada perubahan komunikasi, cara mendapatkan informasi, dan media dalam belajar siswa. “Guru sejarah di era globalisasi saat ini dapat menawarkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Guru sejarah dapat berkreaitivitas dengan memanfaatkan atau menciptakan sebuah media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik” (Susilo dan Sofiarini, 2020, hlm. 85).

Siswa saat ini lahir dengan rentang tahun 2011 sampai 2017 yang termasuk ke dalam Generasi Z, yaitu kelahiran setelah tahun 1995. Generasi ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya, yaitu generasi milenial (lahir antara 1980-1995) dan *baby bust* (lahir antara 1965-1979) yang lahir di tahun-tahun sebelumnya. Generasi Z atau Gen-Z lahir di masa teknologi digital telah marak digunakan dalam kehidupan sehari-hari *“they are also referred as Generation I, Gen Tech, Digital natives, Gen Wii etc. They are born and raised in the digital world and what distinguishes them from other generation is that their existence is more connected to electronics and digital world”* [Mereka disebut juga *Generasi I, Gen Tech, Digital natives, Gen Wii* dan lain-lain. Mereka lahir dan besar

di dunia digital dan yang membedakannya dengan generasi lainnya adalah keberadaannya lebih terhubung dengan elektronik dan dunia digital] (Singh dan Dangmei, 2016, hlm. 2). Gen-Z disebut *digital native* yang terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupannya. Mereka memiliki kemampuan menggunakan berbagai aplikasi maupun media sosial dalam *gadget* sehingga memudahkan mereka dalam berkomunikasi maupun mengerjakan beberapa pekerjaan dalam satu waktu (*multitasking*). “*It is emphasized by researchers that “due to applications that support multitasking, being precise or being able to concentrate, memorize something in the long term” has become more difficult for Generation Z*” [Hal ini ditegaskan oleh peneliti bahwa “karena aplikasi yang mendukung *multitasking*, tepat atau mampu berkonsentrasi, menghafal sesuatu dalam jangka panjang” menjadi lebih sulit bagi Generasi Z] (Tari, 2011; Csobanka, 2016; Dalam Dolot, 2018, hal. 45). Dengan demikian, ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang memfasilitasi siswa sebagai *digital native*, salah satunya dengan bahan ajar berupa e-modul.

Kelebihan yang dimiliki gen-Z tidak mengurangi adanya kekurangan yang dimilikinya. “*Technology is a part of their identity and they are tech savvy but lack problem-solving skills and have not demonstrated the ability to look at a situation, put in context, analyze it and make a decision*” [Teknologi adalah bagian dari identitas mereka dan mereka paham teknologi tetapi tidak memiliki keterampilan memecahkan masalah dan belum menunjukkan kemampuan untuk melihat situasi, memasukkan konteks, menganalisisnya, dan mengambil keputusan] (Coombs dalam Singh dan Dangmei, 2016, hlm. 3). Maka dari itu, kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah perlu dikembangkan dalam pembelajaran sejarah agar siswa dapat menganalisis situasi dan keterampilan memecahkan masalah sampai pada pengambilan keputusan.

Di era globalisasi, guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengikuti perkembangan zaman. Guru sejarah dapat berkreasi dengan memanfaatkan teknologi atau menciptakan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa (Susilo dan Sofiarini, 2020, hlm. 85). Salah satu media yang dikembangkan dapat berupa bahan ajar yang dibuat oleh guru untuk memberikan materi, informasi, dan instruksi dalam pembelajaran.

Bahan ajar seperti modul, kini telah bertransformasi dari bentuk kertas menjadi elektronik. Suriansyah, dkk mengemukakan bahwa

Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar darimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat (Suriansyah, dkk, 2014, hlm. 89).

Berdasarkan hal tersebut maka guru dapat memanfaatkan bahan ajar menggunakan media berbasis elektronik yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Modul elektronik atau e-modul dapat dikembangkan guru sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sejarah.

E-modul merupakan bahan ajar yang memiliki berbagai fitur yang bermanfaat untuk mengelola pembelajaran. “E-modul adalah salah satu jenis bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan alat elektronik yang di dalamnya dilengkapi dengan teks, gambar dan video” (Dewi dan Lestari, 2020, hlm. 345). E-modul dapat berisi konten sejarah yang dapat disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran dan lembar kerja siswa yang diperlukan dalam pembelajaran. “E-modul merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar siswa karena memuat tujuan, materi pelajaran, lembar kegiatan yang jelas dan dapat memeriksa pemahaman siswa” (Akhmadi, Rofi’i dan Hartono, 2021, hlm. 77). E-modul yang dikembangkan oleh guru sejarah dapat memanfaatkan berbagai aplikasi yang memuat teks, gambar, video, dan juga interaktif dengan memanfaatkan fitur *games* seperti dalam aplikasi *Quizziz*, *Nearpod*, *Genially*, dan lain sebagainya. E-modul yang digunakan dalam pembelajaran dengan berbagai fitur dapat lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi Z sebagai *digital native*.

Pembelajaran sejarah memiliki peranan menyiapkan siswa untuk mampu mengembangkan pengetahuan sejarah menjadi keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan. Hasan (2019, hlm. 69) mengemukakan

memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran mengenai perubahan di masa lalu, kemampuan mengenal/mengidentifikasi perubahan-perubahan yang sedang terjadi pada masa kini, mengembangkan kemampuan adaptasi untuk menjadikan perubahan tersebut terseleksi untuk menjadi bagian kehidupan kemanusiaannya, kemampuan kerja sama dalam partisipasi untuk menentukan perubahan di masa mendatang.

Pembelajaran sejarah memberikan pemahaman kontekstual berkaitan dengan masa lalu dan keputusan yang diambil saat ini akan menentukan perubahan di masa depan. Dengan demikian, pembelajaran sejarah berkontribusi dalam membangun kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah. Hal tersebut sejalan dengan rasional mata pelajaran sejarah dalam dokumen Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar yang menyatakan “Pemahaman dan kesadaran mengenai keindonesiaan wajib diketahui oleh segenap bangsa Indonesia, pertanyaan dari mana kita berasal, bagaimana keadaan kita sekarang, dan ke depan mau berjalan ke arah mana adalah berbagai pertanyaan menyangkut eksistensi kita sebagai bangsa atau bahkan manusia pada umumnya” (Kemdikbud Ristek, 2022, hlm. 242). Cara yang tepat untuk mewujudkan berpikir sejarah adalah dengan pendekatan kontekstual. Lebih lanjut disebutkan

Secara progresif pembelajaran sejarah harus mampu mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lalu dengan berbagai peristiwa yang dialami sekarang, untuk kita dapat saling merenungi, mengevaluasi, membandingkan, atau mengambil keputusan, sekaligus sebagai orientasi untuk kehidupan masa depan yang lebih baik (Kemdikbud Ristek, 2022, hlm. 244).

Pembelajaran kontekstual digunakan oleh guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman hidup siswa. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan pendekatan yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan nyata yang ada di kehidupan siswa dan memberikan kesempatan siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa (Yudhawati dan Haryanto, 2011, hlm. 51). Penjelasan tersebut sejalan dengan Suriansyah, dkk yang menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan partisipasi siswa secara holistik untuk dapat mengidentifikasi materi pelajaran dan mengaitkannya dengan kondisi nyata sehingga siswa dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan (Suriansyah, dkk, 2014, hlm. 89).

Pelaksanaan pembelajaran yang kontekstual diimplementasikan dengan pendekatan kontekstual. Menurut Johnson, pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) adalah proses belajar yang mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalamannya. Ia mengatakan bahwa

CTL adalah sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa siswa mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima, dan mereka menangkap makna dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya (Johnson, 2008, hlm. 14).

Pembelajaran sejarah erat kaitannya dengan fakta dan data sejarah. Akan tetapi, jika pembelajaran sejarah hanya berisi penyampaian fakta, data, dan peristiwa maka akan menjadikannya sekedar hafalan sedangkan esensi dan keterampilan dari belajar sejarah tidak tersampaikan. *“In history classrooms, students not only need to learn to memorize historical facts but also should be engaged in historical thinking and reasoning, such as working with historical sources, asking historical questions, determining change and continuity, and performing historical contextualization”* [Di kelas sejarah, siswa tidak hanya perlu belajar menghafal fakta sejarah tetapi juga harus terlibat dalam pemikiran dan penalaran sejarah, seperti bekerja dengan sumber sejarah, mengajukan pertanyaan sejarah, menentukan perubahan dan kesinambungan, dan melakukan kontekstualisasi sejarah] (Lévesque, 2008; Seixas and Morton, 2013; Van Drie and Van Boxtel, 2008 dalam Huijgen, 2019, hlm. 440). Dengan demikian, pembelajaran sejarah perlu mengembangkan kemampuan berpikir dengan menggunakan pendekatan pendekatan kontekstual yang melibatkan materi pelajaran sejarah dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Penelitian e-modul telah dilakukan oleh Tanama, Degeng, dan Sitompul tahun 2023, mereka mengembangkan e-modul pelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang bertujuan meningkatkan semangat belajar siswa. E-modul dengan *Canva* menggunakan pendekatan saintifik dan menerapkan soal-soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang dapat menghasilkan semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menyarankan untuk menambahkan komponen-komponen atau aplikasi yang lebih inovatif dalam mengembangkan e-modul agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik (Tanama, Degeng, dan Sitompul, 2023, hlm. 80).

Penelitian lainnya mengenai e-modul telah dikembangkan oleh Sholehah, dkk (2023) dengan metode penelitian dan pengembangan. Mereka menggunakan e-modul berbasis POGIL (*Process Oriented Guided Inquiry Learning*). “Keunggulan

e-modul berbasis POGIL dibandingkan dengan media lain adalah materi yang lengkap, sumber bacaan dari e-modul berbasis POGIL merupakan sumber primer, terdapat video, gambar, link bacaan yang mempermudah peserta didik untuk eksplor materi lebih jauh” (Sholehah, 2023, hlm. 118). Penelitian pengembangan e-modul berbasis pendekatan kontekstual telah dilakukan oleh Akhmadi, Rofi'i dan Hartono (2021) yang menghasilkan kesimpulan bahwa e-modul dapat meningkatkan keefektifan aktivitas belajar siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Penelitian mengenai e-modul berbasis pendekatan kontekstual telah dilakukan pula oleh Marta, Abdurakhman, dan Djunaidi (2023) yang menunjukkan bahwa e-modul berbasis pendekatan kontekstual dapat membuat aktivitas pembelajaran sejarah lebih optimal.

Pembelajaran sejarah secara umum telah menggunakan e-modul sebagai bahan ajar maupun media ajar yang dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran. Guru-guru saat ini telah menggunakan e-modul yang berisi bahan ajar sejarah, menggunakan aplikasi *power point*, *nearpod*, *canva*, *genially*, dan lain-lain. Akan tetapi, bahan ajar tersebut masih berupa buku elektronik atau e-book ataupun media yang dimodifikasi tetapi isinya masih berupa transfer dari buku teks yang mengakibatkan pembelajaran sejarah sekedar hafalan yang kurang bermanfaat bagi kehidupan siswa di masa kini. *“Teaching of history in recent years continues to be traditional, and is based on the inert transmission of information, the almost exclusive use of the textbook and the memorization of content”* [Pengajaran sejarah dalam beberapa tahun terakhir masih bersifat tradisional, dan didasarkan pada transmisi informasi yang lamban, penggunaan buku teks yang hampir eksklusif dan penghafalan konten] (López-García, 2023, hlm. 2). Pembelajaran sejarah perlu adanya perubahan dengan mengikuti paradigma pembelajaran abad 21, salah satunya adalah pembelajaran tidak berpikir mekanistik (rutin) yang bersifat hafalan tetapi dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berpikir mekanistik (rutin) yang bersifat hafalan (Syaputra dan Sariyatun, 2019, hlm. 22).

Pembelajaran sejarah yang sekedar transfer informasi tidak sejalan dengan capaian pembelajaran sejarah yang mengembangkan konsep berpikir sejarah, yaitu konsep perubahan, keberlanjutan, pengulangan, dan perkembangan dalam sejarah.

Penyampaian pelajaran sejarah yang dapat mengaitkan keadaan masa lalu dengan masa kini tidak tersampaikan sehingga jauh dari unsur kontekstual yang diharapkan dalam capaian pembelajaran sejarah. Pernyataan ini didukung oleh Komalasari (2010, hlm. 27) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran kontekstual mengembangkan materi yang diambil dari konteks kehidupan sehari-hari siswa, seperti lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, psikologi, dan adanya keterpaduan antar materi pelajaran sehingga adanya pengembangan materi pelajaran yang tidak sekedar dikembangkan dari buku teks.

Pembelajaran sejarah dengan pendekatan kontekstual perlu diimplementasikan, salah satunya dengan e-modul berbasis pendekatan kontekstual. *“The contextual-based history learning e-modules are a way of optimizing history learning activities”* [E-modul pembelajaran sejarah berbasis kontekstual merupakan salah satu cara untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran sejarah] (Marta, Abdurakhman, dan Djunaidi, 2023, hlm. 327). Dalam penelitian ini mengimplementasikan e-modul berbasis pendekatan kontekstual untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah siswa.

E-modul dalam penelitian ini dikemas dengan tampilan menarik dan interaktif dengan menggunakan aplikasi berbasis platform *Genially*. Peneliti menggunakan platform tersebut karena selain memiliki fitur lengkap dengan teks, gambar, *link* sumber lain dari internet, dan gamifikasi tetapi juga dapat didesain dengan gambar dan transisi yang menarik sehingga isi bahan ajar lebih variatif, mendalam, dan interaktif. E-modul yang diimplementasikan berisi materi sejarah dengan pendekatan kontekstual yang diimplementasikan dapat menuntun siswa untuk mendalami materi pembelajaran sejarah sehingga kemampuan berpikir sejarah dapat dikembangkan yang kemudian dari pendalaman materi sejarah tersebut dilanjutkan penemuan permasalahan.

Penemuan permasalahan dapat ditemukan dari ketimpangan atau situasi yang tidak berkembang yang terjadi di masa lalu yang kemudian melihat objek yang sama di masa kini. Melalui penemuan permasalahan tersebut, siswa menelaah lebih dalam permasalahan tersebut sampai pada pengambilan keputusan. Inilah membedakan dalam penelitian sebelumnya, yaitu bertujuan melihat pengaruh e-

modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah. Penelitian ini penting untuk dilakukan agar harapan dari capaian pembelajaran sejarah dengan melatih kemampuan berpikir sejarah dan tantangan siswa di era globalisasi dengan keterampilan memecahkan masalah dapat diwujudkan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah E-modul berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah dan kemampuan keterampilan memecahkan masalah siswa?” yang dipaparkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah antaran sebelum dengan sesudah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah antara eksperimen 1 dan eksperimen 2?
- 3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah antara eksperimen 2 dan eksperimen 3?
- 4) Bagaimana pengaruh e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat “E-modul berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah dan kemampuan keterampilan memecahkan masalah siswa” yang dipaparkan menjadi beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Membandingkan dan menganalisis perbedaan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah antara sebelum dengan sesudah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual.
- 2) Membandingkan dan menganalisis perbedaan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah antara eksperimen 1 dan eksperimen 2.

- 3) Membandingkan dan menganalisis perbedaan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah antara eksperimen 2 dan eksperimen 3.
- 4) Menjelaskan pengaruh e-modul berbasis pendekatan kontekstual yang terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk melihat “e-modul berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah dan kemampuan keterampilan memecahkan masalah siswa” yang dipaparkan menjadi beberapa manfaat penelitian sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan memberikan sumbangan ilmiah dalam mengembangkan dan menggunakan e-modul berbasis pendekatan kontekstual dalam pembelajaran sejarah yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat bermanfaat dalam pembelajaran sejarah, di antaranya:

- a. Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru sejarah dan praktisi pendidikan untuk menggunakan e-modul berbasis pendekatan kontekstual untuk mengembangkan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah siswa dalam pembelajaran sejarah.
- b. Penelitian dapat menambah referensi dalam mengembangkan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran sejarah dan menggunakan bahan ajar berupa e-modul berbasis pendekatan kontekstual yang dapat di praktikan dalam kegiatan pembelajaran sejarah.
- c. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan yang guru alami di dalam pembelajaran sejarah yang masih berkuat dalam

keterampilan menghafal menjadi ke ranah kemampuan kognitif tinggi, yaitu terhadap berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.

1.5 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah antara sebelum dengan sesudah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual.
 H_a : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah antara sebelum dengan sesudah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual.
- 2) H_0 : Tidak terdapat perbedaan eksperimen 1 dengan eksperimen 2 setelah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.
 H_a : Terdapat perbedaan eksperimen 1 dengan eksperimen 2 setelah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.
- 3) H_0 : Tidak terdapat perbedaan eksperimen 2 dengan eksperimen 3 setelah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.
 H_a : Terdapat perbedaan eksperimen 2 dengan eksperimen 3 setelah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.

1.6 Struktur Organisasi

Penelitian ini terdapat lima bab yang disertai Daftar Pustaka dan Lampiran. Bab I Pendahuluan berisi latar belakang penelitian yang menguraikan peranan pendidikan serta tantangan pendidikan di masa kini, yaitu globalisasi, perkembangan teknologi, dan karakteristik siswa yang merupakan *digital native* sehingga memerlukan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah, yaitu e-modul dengan pendekatan kontekstual yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan

memecahkan masalah yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sub bab selanjutnya berisi rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka berisi penjelasan keterkaitan dengan kajian teoritis sebagai landasan penelitian. Kajian teoritis berisi pendapat para ahli berkaitan dengan e-modul, pendekatan kontekstual, teori konstruktivistik, kemampuan berpikir sejarah, keterampilan memecahkan masalah. Selain itu, terdapat penjelasan penelitian terdahulu dari berbagai artikel dari jurnal nasional maupun internasional yang berkaitan dengan penelitian. Isi bab 2 diakhiri dengan paradigma berpikir sebagai bentuk konstruksi penelitian berdasarkan teori-teori maupun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian.

Bab III Metode Penelitian berisi penjelasan metode penelitian yang digunakan, yaitu menggunakan kuasi eksperimen dengan desain *equivalent time series*. Penjelasan selanjutnya mengenai populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dari instrumen penelitian yang bertujuan melihat pengaruh e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah, serta analisis data melalui uji normalitas, uji perbedaan rerata, uji gain faktor. Selain itu, dalam bab ini berisi pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi yang berisi kesimpulan hasil penelitian, implikasi penelitian terhadap pendidikan sejarah, dan mengajukan hal-hal penting yang didapatkan dari penelitian untuk penelitian selanjutnya.