

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini bertolak dari pengamatan penulis sehari-hari sebagai guru Sejarah. Dari pengamatan tersebut, penulis mendapatkan kesan bahwa minat peserta didik terhadap pelajaran Sejarah rendah. Padahal pelajaran Sejarah adalah pelajaran penting karena berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat di masa lalu, dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa ditengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2003:2). Sejarah adalah mata rantai batiniah untuk menghayati apa yang terjadi pada masa lalu, akibatnya pada masa sekarang, dan dampaknya pada masa yang akan datang (Suhartini, 2001: i).

Melalui pelajaran Sejarah, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kronologis dan pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia yang bersifat multidimensional. Peran pendidikan

Sejarah semakin penting apabila diperhatikan pendapat Wiriaatmadja (2002: 285-286) yang mengemukakan bahwa perubahan yang bersifat multidimensional sedang dan akan menyertai peralihan milenia ini, menuntut manusia sebagai subjek sejarah untuk memahami dan menanggapi berbagai kecenderungan yang berkembang agar dapat membimbing peserta didik kepada kehidupan masa depan yang lebih baik.

Berbagai transformasi yang terjadi pada gilirannya menuntut para peserta didik untuk berkembang menjadi manusia-manusia yang berwawasan luas, memiliki kepribadian dan kesusilaan yang tinggi, tegar dan fleksibel dalam menghadapi arus perubahan, serta mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan masa depan, handal dan kreatif dalam keilmuan dan keterampilan, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Kualitas ini diperlukan karena era informasi global yang mempercepat arus masuknya nilai dan aspirasi asing seringkali menyebabkan kebingungan, kegamangan, dan kegalauan di dalam memberikan respons yang tepat. Adanya kesenjangan yang besar antara realita kehidupan sehari-hari di satu sisi dengan kemajuan kehidupan masyarakat dunia di sisi lain merupakan salah satu sebab adanya kebingungan, kegamangan dan kegalauan. Selanjutnya Wiriaatmadja (2002:296) menambahkan bahwa dalam relevansinya dengan tantangan dan tanggapan (challenge and response) terhadap perubahan-perubahan yang bersifat multidimensional dan berskala dunia baik

yang berhubungan dengan masuknya arus globalisasi maupun dengan dimasukinya era abad ke-21, maka Sejarah adalah pengarah dan peneguh yang memberikan perspektif, pedoman etika dan moral, keteladanan, dan kompas untuk melayari kehidupan masa depan, di dalam kebermaknaan dan keseimbangan kehidupan manusia.

Pengajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang. Hasan (2006 b: 1) mengemukakan bahwa suatu bangsa yang hidup pada masa kini harus mengenal apa yang telah dimilikinya di masa lalu dan memahami apa yang dimilikinya di masa kini. Pewarisan masa lalu terutama "the glorious past" menjadi salah satu tujuan pendidikan terlebih-lebih dalam pendidikan Sejarah. Pendidikan Sejarah bukan semata-mata dimaksudkan agar peserta didik tahu dan hafal tentang peristiwa masa lalu bangsa dan negaranya, namun bagaimana mereka dapat menjadikan pengetahuan dan pemahaman terhadap sejarah sebagai bahan refleksi diri dalam memahami dinamika kehidupan saat ini, sehingga dalam diri mereka tumbuh dan berkembang rasa cinta dan tanggung jawab terhadap bangsanya.

Melalui pelajaran Sejarah, peserta didik akan diperkenalkan tentang peristiwa-peristiwa masa lalu yang mengiringi terbentuknya masyarakat dan bangsa di mana mereka hidup saat ini (Hasan, 1996:24). Untuk itu, maka guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan bahan pelajaran dan metode pengajarnya (Supriadi, 1994: 155). Realita yang diperoleh penulis dari hasil observasi di lapangan, menunjukkan bahwa hal itu belum sepenuhnya bisa dilakukan. Studi Sanjaya (2002) menemukan bahwa 71,43% peserta didik merasa bahwa IPS merupakan pelajaran yang tidak menarik dan membosankan, dan hanya 26,02% menganggapnya menarik dan menyenangkan sementara 2,55% tidak menjawab.

Keadaan tersebut tentu sangat memprihatinkan mengingat peranan mata pelajaran Sejarah amat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik agar dapat memiliki nasionalisme dan patriotisme yang kuat, serta siap memasuki masa depan. Guru harusnya mampu menciptakan kondisi belajar untuk mengikuti kegiatan belajar dan memanfaatkan berbagai macam hal yang telah dipersiapkannya. Penciptaan kondisi belajar ini telah diidentifikasi langkah-langkahnya oleh Knowles (Abdulhak, 2002:25) sebagai berikut:

1. Peserta merasa perlu belajar;
2. Lingkungan belajar ditandai oleh adanya situasi yang menyenangkan, saling mempercayai dan respek, saling tolong menolong, bebas melahirkan ekspresi, dan menerima keragaman;
3. Peserta menyepakati tujuan belajar yang akan dicapai;

4. Peserta menerima urunan tanggung jawab dalam perencanaan dan melaksanakan pengalaman belajar, serta memiliki kesepakatan untuk belajar;
5. Keterlibatan peserta dalam kegiatan pembelajaran;
6. Proses pembelajaran memiliki kaitan dengan pengalaman belajar

Karena itulah apabila pembelajaran Sejarah ini diajarkan secara kreatif oleh guru, maka tidak akan timbul kebosanan dan peserta didik tidak akan menganggap seakan-akan Sejarah sama dengan urutan peristiwa yang terbatas pada peristiwa politik yang jauh dari kehidupan peserta didik. Hal ini penting dilakukan oleh guru, mengingat pembelajaran sejarah yang disampaikan secara “kering” dapat mematikan gairah dan minat belajar peserta didik (Kartodirdjo, 1999:77).

Menghadapi tantangan global yang demikian, Hasan (1996a: 25-26) mengemukakan bahwa manusia Indonesia haruslah memiliki kualifikasi yang cukup untuk mampu mendapatkan akses terhadap informasi melalui berbagai alat yang tersedia. Dia juga harus mampu menerima informasi yang banyak dalam waktu yang singkat, mampu menyaring informasi berdasarkan validitas dan kemanfaatan informasi yang bersangkutan untuk tujuan tertentu. Manusia Indonesia masa depan harus mampu mengaitkan satu informasi dengan informasi lainnya dalam suatu kerangka berfikir tertentu, mampu memanfaatkan informasi untuk peningkatan derajat kehidupannya, dan mampu pula untuk

mengemukakan informasi serta berkomunikasi dengan memanfaatkan media yang ada.

Sejalan dengan Hasan, Gaffar (1996: 12-13) berpendapat bahwa dalam menghadapi perubahan di masa depan manusia Indonesia perlu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. memiliki ketrampilan pengetahuan, wawasan, perilaku, persepsi, dan sikap serta pengalaman dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi terutama teknologi informasi yang berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat;
2. memiliki sifat kepribadian seperti disiplin, cermat, teliti, tanggung jawab, tolerance, memiliki daya saing yang prima, profesionalisme tinggi, dan cinta tanah air, bangsa, negara dan agama;
3. memiliki wawasan nasional, regional dan global sebagai kelengkapan untuk berperan dalam persaingan global;
4. memiliki kesadaran dan cinta yang tinggi terhadap nilai-nilai budaya bangsa yang membentuk identitas sebagai bangsa dari suatu negara yang berdaulat;
5. memiliki rasa cinta dan komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan memiliki rasa tanggung jawab yang besar untuk melestarikan, memelihara dan membangun lingkungan yang diperlukan untuk kehidupan manusia generasi mendatang.

Seluruh ciri-ciri di atas dapat dibina dan dikembangkan melalui proses pendidikan jika pendidikan diarahkan kepada kemampuan yang diperlukan untuk menguasai kemajuan ilmu dan teknologi yang masuk merebak ke dalam setiap aspek kehidupan manusia. Supriadi (1994: 120) menyatakan bahwa kemampuan penguasaan ilmu dan teknologi dewasa ini bukan hanya merupakan alternatif, melainkan suatu keharusan untuk mempercepat proses pembaharuan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat manusia.

Peran pendidikan ini dihubungkan dengan peran strategis Sejarah, maka Sejarah memiliki fungsi utama dalam mengembangkan dan membentuk kesadaran peserta didik terhadap sejarah bangsa dan negaranya. Kesadaran sejarah menurut Kartodirdjo (1999: 65-67) sangat potensial untuk membangkitkan sense of pride (kebanggaan) dan sense of obligation (tanggung jawab dan kewajiban) peserta didik. Untuk memiliki kesadaran sejarah tersebut pembelajaran Sejarah perlu diberikan dengan didaktik yang efektif, tetapi juga mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajarinya dan memperoleh inspirasi dan aspirasi bagi hidupnya. Untuk mengembangkan rasa ingin tahu tersebut, minat peserta didik terhadap pelajaran Sejarah harus ditumbuhkan sedini mungkin. Abdulhak (2001: 8-9) mengemukakan bahwa pembelajaran yang tidak mendorong peserta didik untuk melahirkan aktivitas sesuai dengan potensi dan kemampuannya menyebabkan kegiatan belajar menjadi membosankan dan tidak menarik. Hal ini sejalan dengan Slameto (1995: 180-181) yang mengemukakan bahwa jika seseorang sudah tidak berminat terhadap sesuatu, maka orang tersebut tidak akan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang sesuatu tersebut. Demikian juga halnya dengan pembelajaran Sejarah, jika peserta didik kurang berminat terhadap pelajaran Sejarah, maka pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap Sejarah pun akan kurang. Sebaliknya, jika peserta didik memiliki minat yang tinggi

terhadap pelajaran Sejarah, maka dapat diduga mereka akan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang tinggi pula terhadap materi yang dibelajarkan dalam pembelajaran Sejarah.

Salah satu cara agar minat belajar Sejarah tinggi, adalah mengubah proses pembelajaran Sejarah. Di antara perubahan yang dapat dilakukan adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran Sejarah. Pembelajaran Sejarah dianjurkan agar menggunakan media yang mempunyai potensi untuk menambah wawasan dan konteks belajar serta meningkatkan hasil belajar. Slide, film, radio, televisi, komputer yang dilengkapi CD ROM dan hubungan internet dapat dimanfaatkan untuk mengakses berbagai informasi tentang isu - isu lokal, nasional juga internasional (Depdiknas, 2003: 5). Artinya, proses pembelajaran Sejarah sudah harus membuka diri dengan menggunakan e-learning.

Purbo (2002: 7) menjelaskan perlunya membuat e-learning yang mampu menghanyutkan peserta didik untuk mengikuti setiap langkah belajar seperti layaknya ketika bermain sebuah games. Pengamatan terhadap perilaku para penggemar games komputer yang berkembang sangat pesat mengidentifikasi minat tersebut. Bermain games komputer sangat mengasyikan, para pemain mampu duduk berjam-jam dan memainkan permainan tersebut dengan senang hati. Purbo (2002:8) menambahkan bahwa dalam rancangan sebuah sistem e-learning yang diminati dan berguna adalah yang sederhana, personal, dan cepat.

Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan akan mengurangi waktu pengenalan sistem e-learning itu sendiri sehingga waktu belajar dapat diefisienkan. Dengan merancang sistem e-learning yang personal, pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya guru yang berkomunikasi dengan muridnya di depan kelas. Dengan sistem yang cepat, respon terhadap keluhan dan kebutuhan materi dapat lebih ditingkatkan sehingga memudahkan untuk melakukan perbaikan-perbaikan selama proses belajar mengajar berjalan.

Romiszowki dan de Hass (Hernawan, 2004: 82) menunjukkan bahwa dengan penggunaan teknologi peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan. Hal itu sejalan dengan Munir (2003: 4) yang menganggap multimedia sebagai media belajar dan mengajar yang berkesan berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai sarana: penglihatan, pendengaran dan sentuhan. Ini dibuktikan dalam penelitian Schade pada tahun 1994 (Munir, 2003a: 4) yang menemukan bahwa daya ingat bagi orang yang membaca sendiri adalah yang terendah (1%). Daya ingat ini bisa ditingkatkan hingga 25%-30% dengan adanya bantuan alat pengajaran lain, seperti televisi dan video. Metoda pengajaran dan pembelajaran bisa menjadi lebih meningkat sebanyak 60% apabila media tiga dimensi (3D) digunakan. Di

samping itu, studi yang dilakukan Al-Seghayer pada tahun 2001 (Munir, 2003a: 4) menunjukkan bahwa klip video memberikan kesan yang lebih bermakna terhadap penguasaan kata (90%), dibandingkan dengan gambar (76%) dan teks (60%). Multimedia juga memiliki kemampuan menampilkan konsep tiga dimensi (3D) yang mengesankan, apabila kurikulum pembelajaran dapat direncanakan secara sistematis, komunikatif, dan interaktif selama proses pembelajaran. Temuan Nuraini (2003:4) juga menunjukkan telah terjadi peningkatan yang signifikan pada mahasiswa di ITB setelah pemberian materi dan tugas disajikan dalam bentuk multimedia. Mereka yang belajar dengan multimedia lebih antusias dan memperhatikan dengan penuh minat jika dibandingkan dengan mereka yang belajar dengan hanya menggunakan papan tulis dan kapur.

Berkaitan dengan hal ini, Munir (2003b: 7) menegaskan terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menyikapi teknologi informasi, diantaranya adalah:

1. Tujuan teknologi informasi: memberikan bantuan kepada manusia untuk menyelesaikan masalah, menghasilkan kreativitas, untuk membuat manusia lebih berkesan jika tanpa menggunakan teknologi informasi dalam aktivitasnya.
2. Prinsip High-tech-high-touch: lebih banyak bergantung kepada teknologi tercanggih, lebih penting kita menimbangkan aspek "high touch" yaitu manusia.
3. Sesuaikan teknologi informasi kepada manusia, kita sepantasnya menyesuaikan teknologi informasi kepada manusia, daripada meminta manusia menyesuaikan dengan teknologi informasi.

Selanjutnya, Munir menambahkan manfaat yang harus diambil dari penggunaan teknologi informasi, yaitu:

1. Cepat, satu nilai yang relatif. Komputer bisa melakukan dalam sekejap mata dan lebih cepat daripada manusia.
2. Konsisten, komputer cakup melakukan pekerjaan yang berulang secara konsisten.
3. Jitu, komputer berupaya mengesan perbedaan yang sangat kecil.
4. Kepercayaan, dengan kecepatan, kekonsistenan dan kejituan, maka kita dapat memperkirakan bahwa keputusan yang dihasilkannya dapat dipercaya dan hasil yang sama bisa diperoleh berulang kali.
5. Meningkatkan produktivitas.
6. Mencetuskan kreativitas.

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan jelas bahwa teknologi informasi mempunyai peran untuk membantu manusia dalam meningkatkan produktivitas dan kesejahteraan manusia, menyelesaikan masalah, memperkirakan beberapa pilihan penyelesaian dan mengimplementasi penyelesaian dengan berhasil. Sedangkan tanggung jawab yang harus diperhatikan dalam penggunaan teknologi informasi ini adalah kesadaran dalam mengetahui kemampuan dan keterbatasan teknologi informasi dan menggunakannya secara betul, beretika dan untuk perlindungan terhadap data dan informasi (Munir, 2003b: 7-8).

Dalam rangka menghadapi permasalahan yang ditimbulkan oleh globalisasi, Parapak (2003: 13) mengemukakan pentingnya menggunakan teknologi dalam pembelajaran yaitu:

1. mempermudah akses iptek terkini secara global kekinian
2. meningkatkan kinerja dan kualitas pembelajaran dan dukungan multimedia interaktif

3. memperluas jangkauan dan khalayak pembelajaran melalui internet dan jaringan multimedia
4. mendorong peran aktif si pembelajar untuk kreatif dan inovatif
5. meningkatkan efisiensi dan produktivitas pengelolaan lembaga pembelajaran
6. memungkinkan riset yang kompleks dilaksanakan melalui modeling/simulasi dengan jaringan global
7. mempermudah sinergi, integrasi, dan jenjang antar ilmu dan lembaga.

Dari analisis konseptual dan empiris, yang menyangkut pembelajaran Sejarah serta minat peserta didik dalam belajar sebagaimana yang diuraikan di atas, maka guru hendaknya mampu memilih, menggunakan model, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan minat serta harapan peserta didik dalam mempelajari Sejarah. Karena dalam interaksi proses belajar mengajar, ada dua pihak yang berperan tetapi dalam hubungan timbal balik, yaitu guru yang memberikan pelajaran dengan mata pelajaran yang akan diajarkannya dan peserta didik yang belajar mata pelajaran yang akan diajarkan guru kepadanya (Sjamsuddin, 2005:175). Menurut Kemp (Ibrahim, 2004: 73) suatu program pembelajaran dikatakan sangat efektif: 1) bila 80% peserta didik mencapai 80% tujuan pembelajaran dan 2) makin sedikit tingkat kesalahan unjuk kerja yang dilakukannya. Dengan mengetahui kecenderungan minat peserta didik dalam belajar khususnya dalam mempelajari Sejarah, maka hal ini bisa dijadikan dasar dan acuan bagi guru dalam melakukan perluasan dan pendalaman terhadap materi yang dibelajarkannya (Slameto, 1995:180-181).

Berdasarkan uraian sebelumnya, diketahui bahwa e-learning dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran Sejarah. Selain menarik, dengan e-learning kita akan mengambil banyak manfaat yang bisa diperoleh dari proses belajar mengajar, antara lain:

1. Tersedianya fasilitas e-moderating di mana guru dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu
2. Guru dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
3. Peserta didik dapat belajar atau me-review bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
4. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
5. Baik guru maupun peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
6. Berubahnya peran peserta didik dari yang biasanya pasif menjadi aktif (Soekartawi, 2003: 11-12)

Dari sejumlah studi yang telah dilakukan, dihasilkan temuan bahwa e-learning terbukti efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Studi yang telah dilakukan Center for Applied Special Technology (CAST) pada tahun 1996 terhadap 500 peserta didik yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang dalam kegiatan belajarnya dilengkapi dengan akses ke internet dan kelompok kontrol. Setelah dua bulan, hasil studi menunjukkan bahwa

kelompok eksperimen mendapat nilai yang lebih tinggi berdasarkan tes akhir (Yuhetty, 2004: 188)

Demikian juga studi yang dilakukan Moore (1996) terhadap 57 mahasiswa master degree yang dibagi dalam tiga kelompok, kelompok pertama sebanyak 24 mahasiswa belajar melalui satelit, kelompok kedua sebanyak 13 mahasiswa belajar dengan instruktur, dan kelompok ketiga sebanyak 20 mahasiswa belajar dengan instruktur pada waktu dan tempat berbeda. Hasilnya berupa keberhasilan yang diukur dengan ujian, tugas membuat makalah dan pekerjaan rumah menunjukkan bahwa kelompok pertama lebih baik dibandingkan kelompok kedua, dan ketiga. Hal ini membuktikan bahwa e-learning menjadikan kelas efisien dan interaktif, menghasilkan keuntungan yang signifikan sebagai ruangan pembelajaran (Koswara, 2003: 4).

Studi Ngatimin dan Shah di Johor (2004: 23) membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Sejarah dapat: meningkatkan kefahaman terhadap pelajaran, memberi peluang pembelajaran yang sama, meningkatkan motivasi, membolehkan pembelajaran sendiri, mengakses maklumat yang sukar diperoleh, mewujudkan suasana pembelajaran seronok dan mencabar, meningkatkan kreativiti dan imaginasi, pembelajaran berkesan dengan bimbingan minimum, meningkatkan kemahiran Information & Communication Technology.

Selanjutnya Ngatimin dan Shah (2004: 24-25) juga mengatakan bahwa ICT adalah salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah yang inovatif. Penggunaannya dalam pembelajaran boleh dikategorikan menjadi empat yaitu tutorial, penerokaan, alat aplikasi, dan komunikasi

1. Tutorial, apabila digunakan untuk menyampaikan kandungan pelajaran berdasarkan urutan yang telah ditetapkan. Pembelajaran tutorial ini merangkumi: pembelajaran ekspositori iaitu penjelasan terperinci, demonstrasi sesuatu fenomena yang ditunjukkan dan dikawal urutan babaknya oleh sistem, latihan atau latih tubi yang disampaikan dan dikawal oleh sistem
2. Penerokaan (eksploratori), pembelajaran penerokaan berlaku apabila digunakan sebagai medium untuk: mencari dan mengakses maklumat daripada CD-ROM, internet, mengalami, mempelajari dan mengkaji sesuatu fenomena secara simulasi, melihat demonstrasi sesuatu kejadian yang urutan babaknya boleh dikawal oleh murid.
3. Alat aplikasi, apabila membantu murid melaksanakan tugas pembelajaran, dan bukan sebagai mekanisma penyaluran maklumat pengajaran & pembelajaran
4. Komunikasi, apabila digunakan untuk membolehkan murid dan guru daripada lokasi yang berbeda menghantar, menerima, dan berkongsi maklumat yang pelbagai bentuk.

Dari hasil berbagai studi itu dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan e-learning dalam sebuah pembelajaran memberikan hasil yang positif. Dengan demikian, timbul pertanyaan apakah pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran Sejarah juga mampu meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran Sejarah dan perolehan hasil belajarnya? Hal ini merupakan sesuatu yang tidak bisa ditawar lagi pelaksanaannya, jika ingin mengembalikan esensi dan substansi pembelajaran Sejarah sebagai salah satu wahana penumbuhan dan

pengembangan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme di kalangan peserta didik dalam rangka pembangunan manusia Indonesia yang berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, terlihat banyak faktor yang mempengaruhi kualitas proses dan hasil pembelajaran Sejarah. Salah satu faktor yang diduga banyak kontribusinya adalah minat peserta didik yang rendah dalam mempelajari Sejarah, jika materinya tidak diajarkan secara kreatif oleh guru akan menimbulkan kebosanan. Kajian dibagian latar belakang masalah memperlihatkan bahwa e-learning telah digunakan dalam pembelajaran diberbagai bidang dan menarik minat peserta didik. Dengan minat yang tinggi hasil belajar meningkat pula. Oleh karena itu pertanyaan pokok yang diajukan dalam disertasi ini adalah: *Apakah pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran Sejarah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran Sejarah serta meningkatkan hasil belajarnya?*

1.3 Pertanyaan Penelitian

Rumusan masalah yang dikemukakan di atas mengandung beberapa aspek. *Pertama* tentang pemanfaatan e-learning dalam belajar Sejarah, *kedua* pengaruhnya terhadap minat, dan *ketiga* pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Aspek-aspek ini perlu mendapatkan kajian yang sistematis. Selain

dari ketiga dimensi tersebut, aspek latar belakang sosial ekonomi keluarga peserta didik dan aspek kemampuan menggunakan komputer dapat menjadi peubah yang cukup signifikan terhadap minat dan hasil belajar. Faktor-faktor ini perlu dijadikan variabel kontrol untuk mengetahui pengaruh dari e-learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan masalah di atas, dikembangkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam minat antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional?
3. Apakah pengaruh e-learning terhadap minat peserta didik lebih besar dibandingkan pengaruh e-learning terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah?
4. Apakah ada pengaruh faktor latar belakang sosial ekonomi terhadap minat peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional?

5. Apakah ada pengaruh faktor latar belakang sosial ekonomi terhadap hasil belajar peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional?
6. Apakah ada pengaruh faktor kemampuan menggunakan komputer terhadap minat peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional?
7. Apakah ada pengaruh faktor kemampuan menggunakan komputer terhadap hasil belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional?

1.4 Asumsi dan Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan dalam penelitian. Ada empat kriteria dalam merumuskan hipotesis menurut Mc Millan dan Schumacher (2001: 89-90) yaitu: 1) hipotesis yang dirumuskan hendaklah merupakan pernyataan tentang hubungan antar dua variabel atau lebih; 2) hipotesis yang dirumuskan harus dapat diuji; 3) hipotesis yang dirumuskan harus memberi isyarat penggunaan statistik; 4) hipotesis yang dirumuskan tidak boleh memberi makna ganda.

Asumsi dalam penelitian ini adalah berbagai faktor lain diluar penelitian dianggap memiliki pengaruh yang sama terhadap peserta didik yang belajar di kelas e-learning dan peserta didik yang belajar di kelas tradisional. Bertolak dari

asumsi tersebut maka dapat dikemukakan hipotesis untuk menjawab pertanyaan penelitian diatas sebagai berikut:

1. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.
Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.
2. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.
Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.
3. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam pengaruh e-learning terhadap minat dengan pengaruh e-learning

terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan dalam pengaruh e-learning terhadap minat dengan pengaruh e-learning terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah.

4. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh faktor latar belakang sosial ekonomi terhadap minat, antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh faktor latar belakang sosial ekonomi terhadap minat, antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.

5. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh faktor latar belakang sosial ekonomi terhadap hasil belajar antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh faktor latar belakang sosial ekonomi terhadap hasil belajar antara

peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.

6. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh faktor kemampuan menggunakan komputer terhadap minat antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh faktor kemampuan menggunakan komputer terhadap minat antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.

7. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh faktor kemampuan menggunakan komputer terhadap hasil belajar antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh faktor kemampuan menggunakan komputer terhadap hasil belajar antara peserta didik yang belajar Sejarah di kelas e-learning

dengan peserta didik yang belajar Sejarah di kelas tradisional.

1.5 Variabel dan Definisi Operasional

Kerlinger (2000: 49) menyatakan bahwa “variabel adalah suatu simbol maupun karakteristik yang padanya kita lekatkan nilai”. Sementara menurut Best (1978: 92) “variables are conditions or characteristic that the experimenter manipulates, controls, or observes”. Maksudnya, variabel adalah kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik yang oleh pengeksperimen dimanipulasikan, dikontrol atau diobservasi.

Tuckman (1972: 36-37) mengemukakan bahwa “the independent variable, which is a stimulus variable or input, operates either within a person or within his environment to affect his behavior. It is that factor which measured, manipulated, or selected by the experimenter to determine its relationship to an observed phenomenon”. Selanjutnya Tuckman (1972: 37) juga menjelaskan: The dependent variable is that factor which is observed and measured to determine the effect of the independent variable. Ini berarti variabel bebas (independent variable) adalah kondisi atau karakteristik yang oleh pengeksperimen dimanipulasikan dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi, sementara variabel terikat (dependent variable) adalah

kondisi atau karakteristik yang berubah, yang muncul atau tidak muncul ketika pengeksperimen mengintroduksi, merubah atau mengganti variabel bebas.

Sesuai dengan definisi variabel bebas dan variabel terikat yang dikemukakan Kerlinger dan Tuckman, maka variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran e-learning sedangkan variabel terikatnya adalah minat dan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran Sejarah. Variabel lain adalah status sosial ekonomi, kemampuan menggunakan komputer sebagai intervening variabel. Definisi operasional untuk variabel di atas adalah:

E-learning

E-learning dalam penelitian ini maksudnya adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi elektronika yang tersambung pada internet, yang disiapkan oleh peneliti untuk memperluas wawasan, meningkatkan efektifitas proses belajar sehingga pembelajaran lebih bermakna, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memperkuat dan memperkaya pembelajaran tradisional.

Minat Peserta didik

Minat peserta didik dalam penelitian ini maksudnya adalah respons peserta didik terhadap pertanyaan mengenai minat belajar Sejarah. Pertanyaan itu

dirumuskan dalam bentuk soal obyektif tes mengenai rasa senang atau tidak senang seorang peserta didik pada mata pelajaran Sejarah.

Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh peserta didik dari tes yang diberikan setelah mengikuti proses belajar Sejarah. Hasil belajar ini digunakan sebagai informasi tentang penguasaan peserta didik dalam berbagai kemampuan belajar yang dinyatakan dalam tujuan.

Status sosial ekonomi peserta didik

Status sosial ekonomi peserta didik dalam penelitian ini maksudnya adalah jawaban peserta didik terhadap pertanyaan mengenai jenis pekerjaan, tingkat penghasilan, keadaan dan lokasi rumah tinggal, dan pendidikan orang tua. Status sosial ekonomi diteliti kaitannya dengan minat belajar Sejarah karena peserta didik yang berasal dari status sosial-ekonomi tinggi diduga memiliki aspirasi pendidikan yang tinggi dan minat yang luas dalam belajar karena ditunjang oleh aksesnya terhadap sumber informasi yang kemudian tercerminkan dalam perilaku dan minat belajarnya.

Kemampuan menggunakan komputer

Kemampuan menggunakan komputer dalam penelitian ini maksudnya adalah kemampuan yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam menjalankan program komputer yang berkaitan dengan e-learning.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model e-learning Sejarah dalam kerangka engagement theory.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk menemukan efektifitas pemanfaatan e-learning terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah di SMA Negeri di Kota Bogor dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini digunakan.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari faktor sosial ekonomi dan kemampuan menggunakan komputer terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini bersifat teoretik dan praktis. *Pada tataran teoretik*, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan

sumbangan teoritik terhadap penerapan e-learning sebagai bagian dari engagement theory. Bagi engagement theory pembuktian dalam bidang Sejarah adalah baru terutama dalam konteks pengajaran SMA sehingga temuan penelitian ini mampu mendukung posisi teoritik yang mengatakan bahwa melalui e-learning peserta didik lebih terlibat dalam belajar, lebih berminat dan hasil belajarnya lebih baik.

Pada tataran praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada:

1. Para pengambil kebijakan, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif untuk didiseminasikan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran Sejarah.
2. Para guru, pemanfaatan e-learning diharapkan dapat membuka wawasan guru dan meningkatkan profesionalismenya serta menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.
3. Para peserta didik, pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran Sejarah diharapkan dapat meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran Sejarah, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan prestasi akademiknya.

1.8 Keterbatasan Penelitian

Ada keterbatasan dalam penelitian ini, yakni terkait dengan rancangan penelitian. Penelitian eksperimen ini dirancang dengan menggunakan non equivalent two group pre test post test design. Kontrol yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran tradisional. Penggunaan pembelajaran tradisional sebagai kontrol dalam penelitian ini tentu kurang sepadan dengan e-learning yang sarat teknologi. Untuk ke depan perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan random selection dan random assignment untuk lebih memperkuat hasil penelitian.

