

### BAB III

#### TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dideskripsikan temuan-temuan penelitian melalui wawancara, pengamatan dan analisis dokumentasi, berdasarkan pertanyaan penelitian, serta pembahasannya. Pembahasan dimaksud untuk menarik hubungan *sinkronisasi* antara temuan-temuan penelitian dengan teori yang relevan dan menghubungkannya dengan hasil penelitian yang terdahulu.

Namun sebelum membahasnya lebih mendalam tentang pembahasan tersebut akan dijelaskan terlebih dahulu profil tentang mitra yang terlibat langsung dalam penelitian ini. Mitra dalam penelitian ini sebanyak delapan orang, terdiri dari seorang peneliti, dua orang guru yang berfungsi sebagai mitra utama dan lima peserta didik kelas II SMALB yang berfungsi sebagai mitra tambahan. Selanjutnya kedelapan mitra ini disebut mitra #1, mitra #2, mitra #3 dan seterusnya.

Tabel 4.1

Profil Mitra dalam Penelitian

No	Mitra	Jenis kelamin	Status
1.	#1	Laki-laki	Peneliti
2.	#2	Perempuan	Guru Sejarah
3.	#3	Laki-laki	Guru TIK
4.	#4	Laki-laki	Peserta didik
5.	#5	Laki-laki	Peserta didik
6.	#6	Laki-laki	Peserta didik
7.	#7	Laki-laki	Peserta didik
8.	#8	Laki-laki	Peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara *continue*, ditemukan ada beberapa temuan mengenai cara penerapan *e-learning* pada pembelajaran sejarah untuk peserta didik kelas 2 di SMALB-A Negeri kota Bandung. Untuk lebih jelasnya mengenai data dan fakta yang terjadi di lapangan di bawah ini akan dijelaskan dan dibahas mengenai hal tersebut lebih mendalam dan sejelas mungkin berdasarkan pertanyaan berikut ini:

#### **A. Desain Pembelajaran Berbasis Elektronik Bagi Peserta Didik Tunanetra Kelas 2 SMALB Di SLB Negeri Bagian A Kota Bandung**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang disusun dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi dan diberikan mulai dari SDLB sampai SMALB. Pada satuan pendidikan SMALB mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat kajian sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah secara terintegrasi dan terpadu. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif.

Menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang fungsional serta memiliki daya saing yang tinggi untuk siap menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karenanya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk membangun dan membina peserta didik dalam memasuki kehidupan bermasyarakat pada masa yang akan datang yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus.

Pada hakikatnya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi suatu mata pelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik untuk dapat menjawab masalah-masalah mendasar tentang individu, masyarakat, pranata sosial, problem sosial, perubahan sosial, dan kehidupan masyarakat berbangsa, dari waktu ke waktu.

Peserta didik diharapkan akan dapat menjawab pertanyaan tersebut di atas melalui substansi Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dirancang secara sistematis dan komprehensif. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diperlukan bagi peserta didik dalam proses menuju kedewasaan dan mencapai keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat di kelak kemudian hari. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial

Data dan fakta yang dapat menjawab pertanyaan penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara terhadap mitra #2 maupun mitra #3 serta observasi terhadap mitra #4 DST ketika belajar sejarah di ruang e-learning. Berdasarkan temuan yang terungkap melalui wawancara dan observasi tersebut di ketahui bahwa terdapat bebrapaa kriteria dal menentukan serta merancang pola perencanaan pembelajaran yang menerapkan metode *e-learning* di antaranya pola pembelajaran didesain se-menarik mungkin supaya pola pembelajaran sejarah bukan hanya sebatas hapalan yang membosankan

Menurut sebagian guru, Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya sejarah, sering dianggap sebagai pelajaran hafalan dan membosankan. Pembelajaran ini dianggap tidak lebih dari rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat, kemudian diungkap kembali saat menjawab soal-

soal ujian. Kenyataan ini tidak dapat dipungkiri, karena masih terjadi sampai sekarang. Namun sebenarnya telah di jelaskan di awal bahwa melalui mata pelajaran Sejarah, peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif. Pada hakikatnya, mata pelajaran sejarah menjadi suatu mata pelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik untuk dapat menjawab masalah-masalah mendasar tentang individu, masyarakat, pranata sosial, problem sosial, perubahan sosial, dan kehidupan masyarakat berbangsa, dari waktu ke waktu.

Pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah dirasakan kering dan membosankan. Menurut cara pandang *Pedagogy Kritis*, pembelajaran sejarah seperti ini dianggap lebih banyak memenuhi hasrat dominan grup seperti rezim yang berkuasa, kelompok elit, pengembang kurikulum dan lain-lain, sehingga mengabaikan peran peserta didik sebagai pelaku sejarah zamannya (Anggara dalam Martanto,2009). Berangkat dari hal tersebut dalam merancang sebuah pola perencanaan pembelajaran sejarah yang efektif dan efisien, seharusnya diarahkan dan dikembangkan dengan mengacu pada pola pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan cara pola pembelajaran *student center* dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam menggali potensi diri yang dimiliki, di mana peran guru hanya sebagai pengarah dan pembimbing (fasilitator).

Sudah menjadi fenomena yang umum terjadi, jika pembelajaran sejarah itu kaku dan sangat membosankan. Salah satunya hal itu disebabkan berkembang suatu paradigma berfikir pada kalangan sebagian guru bahwa pembelajaran

sejarah hanyalah hapalan sebagaimana telah dijelaskan di awal. Hal tersebut merupakan suatu paradigma berfikir yang salah, sebab pembelajaran itu tidak terlepas dari kreatifitas serta wawasan guru dalam mengelola kelas serta efektifitas waktu pembelajaran.

Apabila guru kreatif serta inovatif dalam mengelola kelas atau KBM maka pembelajaran sejarah itupun akan lebih menyenangkan baik itu bagi peserta didik maupun bagi guru. Apalagi ditambah dengan penerapan metode pembelajaran berbasis e-learning pada pembelajaran tersebut. Maka di samping peserta didik lebih kreatif dan berwawasan lua serta dapat menggali sendiri potensi yang mereka miliki, juga akan mengurangi tugas guru dalam menjelaskan materi pembelajaran di kelas. Melalui metode e-learning, pembelajaran bukan lagi *teacher center* (terpusat pada guru) tapi menjadi *student senter* (peserta didik yang menjadi subyek atau senter pembelajaran).

Menurut Hamid Hasan dalam Martanto (2009) bahwa kenyataan yang sekarang terjadi yakni, pembelajaran sejarah jauh dari harapan untuk memungkinkan anak melihat relevansinya dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Mulai dari jenjang SD hingga SMA, pembelajaran sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Tidak aneh bila pendidikan sejarah terasa kering, tidak menarik, dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah.

Maka melangkah dari landasan tersebutlah muncul suatu kesimpulan dasar bahwa dengan diterapkannya metode *e-learning* ini pertama guru menjadi lebih

kreatif dalam mengelola tindakan kelas, peserta didik lebih terpacu, baik itu dalam aspek prestasi maupun wawasannya.

## **B. Pengembangan *E-learning* Bagi Peserta Didik Tunanetra Kelas 2 SMALB Di SLB Negeri Bagian A Kota Bandung**

Berdasarkan temuan peneliti dan wawancara dengan mitra #2 dan mitra #3 dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sangat sulit memberikan satu orang peserta didik satu buku, karena buku-buku Braille sudah tidak ada lagi yang memproduksi. Buku-buku pelajaran yang selama ini dipakai adalah buku-buku awas, yang dialih-hurufkan oleh guru masing-masing. Caranya yaitu dengan ditulis terlebih dahulu oleh guru ke dalam huruf Braille, kemudian pada saat mengajar didiktekan kepada peserta didik. Jadi sangat menyita waktu. Selain itu beban guru menjadi lebih berat karena harus mengalihkan huruf awas terlebih dahulu, belum lagi mencari pembacanya yang relatif sulit. ditambah lagi harus membuat silabus, RPP, dan administrasi lainnya yang menjadi kewajiban guru sehari-hari. Jadi peneliti menemukan sangat dominannya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang cenderung dengar, catat, hafal.

Bahkan menurut mitra lainnya sepanjang jam pelajaran hanya habis dipakai untuk mendiktekan materi, jadi tidak sempat memberi penjelasan apa lagi sampai ke tahap evaluasi pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena kehabisan waktu dan bergantinya jam pelajaran. Peserta didik cenderung pasif karena tidak ada media buku. “Hal itu terjadi bukan hanya pada guru sejarah saja, melainkan

pada pelajaran lainpun demikian” penuturan guru bahasa Indonesia. Sejalan dengan penuturan salah seorang koordinator perpustakaan bahwa ketersediaan buku-buku pelajaran di perpustakaan sekolah sangat terbatas, sekalipun ada materinya sudah sangat ketinggalan. Apalagi buku sumber sejarah dari dulu tidak pernah dicetak ulang.

Mitra #2 memberi penjelasan bahwa perbandingan tulisan awas terhadap tulisan braille yaitu satu berbanding empat, dalam artian satu halaman awas, bila dikonversi ke huruf braille akan menjadi empat halaman braille. Seorang mubalig pada suatu ceramahnya menjelaskan sebuah Al Quraan yang kita kenal yang pada orang awas bisa dikantongi dalam saku baju, bila di-braille-kan akan menjadi tiga puluh jilid, masing-masing satu juz, bila dimasukkan ke dalam lemari bisa satu lemari. Jadi bila hendak dibawa ke pengajian mungkin harus pakai karung, jadi ia akan terkenal dengan sebutan ajengan karung, karenanya sangat memakan tempat.

Untuk mengatasi masalah kelangkaan buku-buku Braille sekarang dikembangkan *digital book* dan perpustakaan *online* (KEBI) oleh Yayasan Mitra Netra Jakarta. Ada juga balai penerbitan Braille Indonesia yang sebenarnya tidak mencetak buku-buku teks pelajaran melainkan buku-buku penunjang dan majalah braille yaitu gema Braille yang terbit dua bulan sekali.

Menurut mitra #2 dan mitra #3 sangatlah sulit mengembangkan pola belajar *students center* karena media yang diperlukan tidak ada. Ditambahkan pula oleh mitra tiga, yaitu pengaruhnya bukan pada prestasi siswa, melainkan pada beban guru. Oleh karenanya harus mengkonversi huruf awas ke dalam huruf braille terlebih dahulu, setiap mau mengajar.

Prestasi peserta didik sangat tergantung pada individunya itu sendiri, seyogianya ilmu pengetahuan sosial tidak hanya diperoleh dari buku pelajaran saja. Bisa juga dari media televisi, radio dan surat kabar. Atau sekarang yang sedang marak melalui internet. Melalui e-learning inilah diharapkan dapat memberi perubahan dari *teacher center* menjadi *students center* karena dari segi teknologi dan fasilitas lainnya sudah tersedia jumlahnya pun sangat memadai.

Sebagai sampel, peneliti mengadakan uji coba pada peserta didik kelas dua SMALB, yang pertama dengan menggunakan metode bimbingan browsing agar peserta didik tidak pasif, seperti yang disinyalir oleh (Martanto, dkk, 2009:10). Peneliti mengadakan uji coba melalui tahap demi tahap dari cara yang paling mudah hingga pada cara yang lebih kompleks.

Pada tahap pertama, peneliti menggunakan metode bimbingan *browsing* kepada peserta didik. Pada awalnya mereka agak kaku dalam menggunakan internet sebagai sumber belajar karena, biasanya mata pelajaran yang menggunakan internet adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pada tahap kedua, peneliti membagi kelas menjadi dua kelompok dan meminta peserta didik untuk mencari fakta sejarah di internet, kemudian mendiskusikannya dengan teman sekelompok. Materi pembelajaran dicari secara *online* menggunakan fasilitas yang tersedia. Pada tahap ini, peserta didik sudah bisa melakukan *browsing* secara mandiri dan menemukan sendiri fakta sejarah yang sesuai dengan materi sejarah yang diminta. diskusi kelompok dimaksudkan



untuk menggali potensi berfikir kritis peserta didik tunanetra. Hasil diskusi kelompok dilaporkan di depan kelas.

Pada tahap ketiga, peneliti kembali membagi kelas menjadi dua kelompok. Sama seperti pada tahap kedua, peserta didik diminta untuk mencari secara *online* fakta sejarah yang sesuai dengan materi pelajaran di dalam RPP. Peserta didik selanjutnya berdiskusi untuk lebih memperkaya informasi yang didapatkan. Hasil diskusi kelompok kemudian dilaporkan kepada peneliti melalui surat elektronik atau *e-mail*.

Untuk mengetahui proses pelaksanaan e-learning diterapkan pada KBM bagi peserta didik tunanetra, informasi diperoleh melalui pengamatan serta wawancara langsung terhadap mitra #3 selaku guru TIK pada waktu pelajaran TIK. Kenyataan yang peneliti temukan bahwa untuk pelaksanaan metode pembelajaran e-learning pada KBM bagi peserta didik tuna netra seperti dideskripsikan sebagai berikut:.

Mitra #3 terlebih dahulu mengkondisikan peserta didiknya supaya menempati atau memegang satu unit komputer yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah itu, mitra #3 memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan dibahas pada kesempatan itu. Setelah dirasa seluruh peserta didiknya mengerti mengenai penjelasan awal tentang materi tersebut, mitra #3 mengintruksikan kepada seluruh peserta didiknya yang semuanya terdiri dari mitra #4 s/d #8 untuk mengoperasikan komputer masing-masing serta masuk ke *internet resource*. Barulah setelah itu mitra #3 mengintruksikan untuk mencari artikel yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas.

Sambil terus memberi pengarahan kepada peserta didiknya yang belum menguasai *internet resource*, beliau juga membuka *internet resource* sebagai panduan untuk peserta didiknya. Setelah beberapa saat, barulah dilakukan tanya jawab mengenai materi yang dibahas, baik itu dari guru kepada peserta didik maupun sebaliknya.

Selanjutnya sebagai pengayaan beliau juga mendemonstrasikan kepada peserta didiknya cara menjalankan perintah dengan tombol-tombol *keyboard* sebagai pengganti fungsi *mouse* yang telah disesuaikan dengan fungsi masing-masing tombol dan kebutuhannya. Peneliti juga menemukan melalui pengamatan tersebut bahwa posisi jari-jari mitra #3 selalu terletak pada tombol-tombol kunci, sehingga dapat mengetik dengan teknik 10 jari secara lancar, baik dan benar. Tarsidi (2005), mengemukakan bahwa, “..., penyandang tunanetra yang ingin mengakses internet menggunakan *screen reader* cukup menguasai kemampuan mengetik sistem 10 jari”.

Peneliti juga menyaksikan mitra #3 memberi peragaan cara mengakses *Web Site* kepada peserta didiknya yang dirasa belum menguasai *internet Resource* melalui langkah-langkah berikut:

- Aktifkan *internet explorer* dengan cara: aktifkan *start menu*, pilih *programs*, pilih *internet explorer*, tekan *enter*.
- Setelah *internet explorer* aktif, mereka dapat membuka *web site* yang diinginkan dengan cara:
- Tekan Alt-D atau Ctrl-O lalu ketik alamat *web site* yang diinginkan misalnya [www.asibedi.blogspot.com](http://www.asibedi.blogspot.com)

- Tunggu hingga halaman webnya tampil.

Biasanya *JAWS* akan memberitahu mereka bahwa *web site* yang mereka buka telah tampil dengan membacakan isi *web site* yang bersangkutan. Jika *JAWS* membaca isi *web site* secara terus menerus tanpa henti, mereka dapat menghentikannya dengan menekan tombol *control*.

*JAWS* adalah sebuah program aplikasi khusus yang digunakan tunanetra dalam mengoperasikan komputer. Program aplikasi yang efektif saat ini dengan pengguna tunanetra adalah program *screen reader* dengan aksesibilitas *JAWS* yang banyak digunakan oleh tunanetra di seluruh dunia dan di Indonesia. Program aksesibilitas *JAWS* merupakan program utama bagi tunanetra sebab tanpa *screen reader* tunanetra tidak dapat mengoperasikan komputer dengan baik dan tidak dapat mengakses program lain yang digunakan orang awas.

Tarsidi (2005) mengemukakan bahwa,

‘untuk memungkinkan orang tunanetra mengakses komputer, teknik alternatif yang telah dikembangkan adalah yang memanfaatkan *speech technology* dan *Refreshable braille Display*. *Speech technology* memungkinkan pengguna komputer tunanetra mengakses tayangan pada layar monitor dengan pendengaran. *Speech Screen Reading software* terdiri dari dua komponen utama yaitu: 1) *Speech Synthesiser* yang mengkonversi teks kedalam suara, dan 2) *Screen Reader* yang memungkinkan pengguna komputer menavigasi layar sesuai dengan kebutuhannya. *JAWS* adalah *Software Speech Screen Reading* yang paling banyak dipergunakan di Indonesia, hasil produksi Freedom Scientific.’

*JAWS* merupakan salah satu *screen reader* yang sangat compatible dengan *windows operating sistem*. Menurut Speir, (2000), bahwa berdasarkan pengalaman Patrick Sneeahan, yaitu seorang spesialis komputer pada Department

of Veteran's Affair menyatakan bahwa JAWS for Windows sangat fleksibel bagi tunanetra untuk mengakses komputer, khususnya internet. Dan Clark, dari Freedom Scientific (Speir, 2000) memperkuat pernyataan di atas bahwa JAWS sangat *welcome* dengan produk *Microsoft*, (Murjoko, 2005: 84).

Di samping *software* tersebut di atas, mereka mengakui adanya *software* lain yang dirancang khusus untuk pengguna tunanetra yang berfungsi untuk mengalihkan tulisan awas ke tulisan Braille ataupun mengalihkan isi buku dari tulisan awas ke dalam hardisk komputer untuk kemudian digunakan sesuai kebutuhan baik untuk dibaca maupun untuk dicetak dalam bentuk tulisan Braille atau awas tu fungsi indera penglihatan. *Software* tersebut yaitu *Braille Translation software*, seperti *MBC* dan *Converter/scanning*. Tarsidi (2005) mengemukakan bahwa “dengan bantuan teknologi akses printer Braille atau *braille Embosser*, *software MBC*, *Scanner*, maka memungkinkan orang tunanetra membaca buku-buku biasa secara mandiri”.

Peserta didik tunanetra yang telah terampil menggunakan komputer dan mengadaptasi suara JAWS dapat mengakses internet seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian setelah halaman situs tampil, mereka dapat menelusuri halaman situs tersebut dengan menggunakan tombol anak panah. Dalam membaca halaman situs, lebih dianjurkan menggunakan anak panah atas/bawah baru kemudian bila kurang jelas dapat diperjelas dengan membaca per kata atau per huruf. Dengan panah/bawah, maka JAWS akan membaca bila di dalam baris tersebut terdapat tmereka link. Baris yang oleh JAWS didahului atau diakhiri dengan “*link*”, ini merupakan baris yang terhubung dengan bagian lain. Artinya

bila Mereka menekan *enter* pada baris yang didahului atau diakhiri dengan kata “*link*”, internet akan membukakan isi dari *link* tersebut.

Setelah menelusuri halaman utama dalam sebuah situs, mereka dapat menekan *enter* pada *link* yang menarik. Untuk menuju ke isi *link*, tekan panah bawah beberapa kali sampai JAWS membaca isi *link* yang mereka *enter*. Setelah selesai membaca isi sebuah *link*, mereka dapat menekan Alt-panah kiri (*back*) untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan kepada peserta didik tunanetra yang menjadi mitra penelitian ini dan berdasarkan pengalaman sehari hari, untuk dapat mengolah informasi yang berasal dari internet dilakukan dengan menggunakan *system manual*, yaitu pemanfaatan komputer tanpa *mouse* dan hanya mengandalkan *keyboard* sebagai komponen masukan utama, dilakukan beberapa kegiatan berikut ini:

1. Menyimpan Artikel atau Bacaan Menarik ke dalam Microsoft Word

Ketika menyusuri di internet, mungkin tunanetra menemukan artikel atau bacaan yang menarik yang ingin disimpan ke dalam pengolah kata. Untuk itu mereka dapat lakukan langkah-langkah berikut:

- Masuk ke salah satu *website* yang diperkirakan terdapat bacaan menarik.
- Cari *link* yang sesuai, tekan *enter*.
- Cari bacaannya dengan menekan panah bawah.
- Setelah ditemukan, tempatkan kursor di awal bacaan tersebut.
- Tekan Shift-Ctrl-End untuk mengeblok bacaan tersebut.

- Tekan Ctrl-C untuk menyalin bacaan tersebut ke dalam *clipboard*.
- Aktifkan *Microsoft Word*, dan tekan Ctrl-V setelah *Microsoft Word* aktif, maka teks yang telah disalin ke *clipboard* akan ditempatkan pada layar *Microsoft Word*, yang selanjutnya dapat disimpan seperti biasa.

## 2. Menggunakan Mesin Pencari atau *Search Engine*

Bagaimana caranya jika suatu saat mereka ingin mencari tentang sesuatu hal di internet tapi tidak tahu alamat web sitenya? Daftar *website* yang ada di dunia tidak dapat ditampilkan oleh internet, jadi kedengarannya sangat sulit untuk mendapatkan *website* yang isinya seperti yang diinginkan. Akan tetapi janganlah heran bila hal ini menjadi mungkin bagi mereka. Dengan kemajuan teknologi dalam bidang internet, itu sangat memungkinkan. Caranya yaitu dengan menggunakan *website* yang menyediakan fasilitas pencarian.

Ada banyak *website* yang menyediakan fasilitas pencarian seperti google, altavista, yahoo, incari dan masih banyak lagi, namun yang paling banyak dipakai adalah Google. Di sini akan diambil contoh misalnya peserta didik tunanetra ingin mencari informasi kesejarahan, namun tidak tahu di mana alamatnya baik alamat *blognya* maupun *websitenya*. Untuk mencarinya di internet mereka dapat melakukan langkah-langkah berikut:

- Aktifkan *internet explorer*.
- Tekan Alt-D atau Ctrl-O untuk menuju ke *address box*, ketik [www.google.com](http://www.google.com).

- Setelah halaman web aktif, tekan panah bawah sampai JAWS mengatakan “*edit*”, tekan enter.
- Ketikkan sejarah nusantara, tekan enter.

Setelah proses ini, internet akan menampilkan situs-situs mengenai sejarah nusantara seperti jaman pendudukan jepang, ataupun situs yang bukan secara khusus menerangkan tentang kesejarahan, tapi di dalamnya terdapat artikel mengenai kesejarahan. Untuk menelusurinya gunakan panah bawah/atas. Setelah menemukan situs yang dimaksud, mereka dapat menekan enter pada baris yang terdapat bacaan *Cash-* untuk langsung menuju ke situs yang dimaksud. Setelah situs yang dimaksud itu terbuka mereka dapat membacanya dengan panah. Setelah selesai mengunjungi situs tersebut, Mereka dapat menekan Alt-panah kiri (*back*) untuk kembali pada situs Google dalam tampilan situs-situs yang dicari. Di sini mereka dapat menekan panah atas/bawah untuk beralih ke situs yang lain.

Dari satu topik pencarian mungkin akan berganti topik pencarian maka tekan Alt-panah kiri lagi untuk kembali ke Google dengan tampilan seperti semula. Dari sini tekan panah bawah/atas, cari kata edit dan tekan enter. Hapus kata yang sudah diketik dengan tombol *delete*, lalu ketik topik pencarian yang lain, dan tekan enter. Begitu seterusnya.

Tapi bagaimana bila hendak menuliskan *internet resource*? Sebab, salah mengetik satu huruf pun tidak akan bisa diakses. Seperti menuliskan URL yang susah diingat atau walaupun ingat, sangat meragukan, seperti hendak mengakses URL:

- <http://www.nationalismproject.org/>
- <http://www.refdesk.com/facthist.html>
- <http://commhum.mccneb.edu/PHILOS/phileduc.htm>
- <http://members.aol.com/TeacherNet/World.html#Imperialism>

Peneliti mempunyai tips, yaitu dengan cara membuat *shortcut* pada tampilan *desktop*. Langkahnya:

1. Posisikan kursor pada *desktop*. Usahakan jangan *terselect*. Caranya dengan menekan *control-spasi*.
2. Tekan tombol aplikasi dan gerakan panah bawah/atas hingga menemukan *new submenu*, lalu tekan enter, gerakan panah bawah hingga ketemu pilihan *shortcut*, lalu tekan enter. Tuliskan nama *internet resource* yang akan di akses. Bila lupa atau ragu-ragu, sangat dianjurkan untuk *mengcopy* alamat *internet resource* nya atau alamat URL kemudian di *paste* pada kotak *dialog shortcut*.
3. Tab hingga menemukan kotak dialog untuk memberi nama *shortcut*, tab sampai tombol *finish* lalu tekan enter.
4. Dengan cara tersebut diatas, anda akan terhindar dari kesalahan menuliskan alamat *internet resource* atau alamat URL.
5. Bila sudah tampil pada tayangan *desktop*, maka akan mudah di akses.
6. Keuntungan lainnya anda tidak akan lupa, mudah, cepat mengakses sepanjang *shortcut* tersebut tidak dihapus.



7. Dalam memberikan nama *shortcut* usahakan serasi dengan nama alamat URL misal, alamat URL: <http://www.nationalismproject.org/>, Kita beri nama *shortcut* nasionalisem. Untuk URL: <http://commhum.mccneb.edu/philos/phileduc.htm> kita beri nama *shortcut* filsafat pendidikan. Inilah yang membedakan antara otomatis sistem dan *manual system*.

### **C. Evaluasi Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan E-Learning Pada Peserta Didik Tunanetra Dalam Mata Pelajaran Sejarah**

Sistem pembelajaran sejarah yang dikembangkan sebenarnya tidak lepas dari pengaruh budaya cara pembelajaran yang telah mengakar dan menjamur ditubuh pendidikan di Indonesia. Model pembelajaran yang bersifat satu arah di mana skema pembelajarannya yakni *teacher center* atau guru menjadi sumber pengetahuan utama dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadi sangat sulit untuk dirubah. Pembelajaran sejarah seperti itu yang terjadi saat ini mengakibatkan peran peserta didik sebagai pelaku sejarah pada zamannya menjadi terabaikan dan terlupakan.

Pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta didik sebelumnya atau lingkungan sosialnya tidak dijadikan bahan pelajaran di kelas, sehingga menempatkan peserta didik sebagai peserta pembelajaran sejarah yang

pasif (Martanto, dkk, 2009:10). Dengan kata lain, kekurangcermatan pemilihan strategi mengajar akan berakibat fatal bagi pencapaian tujuan pengajaran itu sendiri (Widja, 1989:13).

Pembelajaran sejarah yang menggunakan metode e-learning akan lebih memacu kreatifitas peserta didik dalam berekspresi, megekspose dirinya dan mencari materi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga dengan demikian kelebihan metode ini dalam upaya peningkatan prestasi peserta didik di sekolah, di samping peserta didik lebih kreatif dan inovatif serta memiliki wawasan luas baik itu dalam pendalaman atau materi pembelajaran maupun dalam peraktek pemahaman informasi dan komunikasi.

Dengan terus dilatih dalam menggunakan perangkat komputer peserta didik akan lebih memahami dan mengerti tentang cara-cara menggunakan perangkat komputer dalam hal ini yakni internet yang dewasa ini seakan menjadi suatu badai informasi menerpa setiap orang di dunia, maka apabila peserta didik tuna netra tidak mahir adan cakap dalam menggunakan perangkat komputer ini, sudah dapat ditebak bahwa mereka akan miskin informasi yang hampir setiap detik berubah dan berganti. Dengan demikian melalui pembelajaran sejarah yang menggunakan metode e-learning ini dapatlah diprediksi bahwa peserta didik tunanetra tidak lagi ketinggalan dalam penguasaan ilmu komputer dibandingkan dengan orang awas pada umumnya.

Dalan pembelajaran Sejarah yang dijadikan alat untuk membangun paradigma berfikir masyarakat mengenai perjalanan sejarah bangsa dengan mengagung-agungkan rezim yang berkuasa. Sistem pembelajaran yang diterapkan

harus mengarahkan peserta didik untuk berfikir kritis dan peka terhadap gejala yang terjadi mengenai suatu peristiwa sejarah, sehingga peserta didik jangan hanya menerima begitu saja mengenai pelajaran tentang masa lalu dan hanya menghafalkan tanpa ada proses pembelajaran yang dapat diambil oleh peserta didik. Murjoko (2005: 81), mengemukakan bahwa: “ketertarikan tunanetra untuk dapat melakukan semua aktivitas yang dapat dilakukan oleh orang awas seperti dalam mempelajari komputer menimbulkan motivasi belajar yang tinggi”. Motivasi inilah yang akan meningkatkan hasil belajar peserta didik tunanetra.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan oleh peneliti disaksikan mitra dua dan tiga pada bulan maret 2010 diperoleh hasil sebagai berikut:

Data *pretest* terhadap instrument penelitian yang dipilih oleh peneliti berdasarkan kompetensi yang tercantum dalam permendiknas 22./23./24 tahun 2007 yang menjadi acuan dan berpedoman pada buku sumber SMA yaitu:

**Standar Kompetensi : Pendudukan jepang dan upaya  
mempersiapkan kemerdekaan**

**Kompetensi Dasar : Pergerakan nasional pada masa pendudukan jepang  
Upaya-upaya mempersiapkan kemerdekaan  
Indonesia**

**Indikator**

Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan:

- Pergerakan nasional pada masa pendudukan jepang
- Upaya-upaya mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

Kemudian diturunkan instrument pre test sebagai alat ukur untuk mengeksplor keadaan peserta didik saat itu.

1. Jelaskan kronologis jepang menduduki wilayah Indonesia?
2. Jelaskan dampak pendudukan jepang terhadap bidang pendidikan di Indonesia pada waktu itu?
3. Jelaskan dampak pendudukan jepang terhadap bidang birokrasi dan militer di Indonesia pada waktu itu?
4. Sebutkan nama-nama penyair yang muncul pada masa pemerintahan pendudukn Jepang?
5. Pada tanggal berapa di Jakarta di bentuknya pusat kebudayaan pada masa pemerintahan Jepang?

Dari *pretest* ini diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.2

Data nilai *pretest* peserta didik

NO	NAMA SISWA	JAWABAN SISWA					KET			
		1	2	3	4	5	B	S	K	NILAI
1	Saeful Bahri.	v	x	V	V	X		V		6
2	Riskar Aditia Putra.	V	V	X	x	X		V		4
3	Lingga.	x	x	X	X	X			v	0
4	Sendi.	V	x	X	X	X			V	2
5	Femi.	V	x	V	x	x		V		4
Jml peserta didik yang jawab benar		4	1	2	1	0				
Jml peserta didik yang jawab salah		1	4	3	4	5				
Jml % benar		80	20	40	20	0				
Nomor soal/materi yang harus diremidial		x	v	V	v	V				
Nilai rat rata kelas		3,2								

Setelah dilakukan bimbingan *browsing* dan analisis fakta sejarah diberikan *posttest* pada akhir jam pelajaran sejarah, dengan soal yang sama diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3  
Data nilai *posttest* peserta didik

NO	NAMA SISWA	JAWABAN SISWA					KET			
		1	2	3	4	5	B	S	K	NILAI
1	Saeful Bahri.	v	v	V	V	V	V			10
2	Riskar Aditia Putra.	v	v	V	v	x	V			8
3	Lingga.	V	v	V	x	x		V		6
4	Sendi.	v	v	V	x	x		V		6
5	Femi.	v	v	V	v	v	V			10
Jml peserta didik yang jawab benar		5	5	5	3	2				
Jml peserta didik yang jawab salah		0	0	0	2	3				
Jml % benar		100	100	100	60	40				
Nomor soal/materi yang harus diremedial										
Nilai rata rata kelas		8								

Dari data di atas, diperoleh keterangan bahwa terjadi peningkatan prestasi yang dapat dilihat dari nilai rata rata kelas yang naik 4,8 poin atau sebesar 150%.

Menerut analisis peneliti, mengacu pada pendapat mitra #2 dan mitra #3, pada pertemuan pertama, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran sejarah sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum, karena materi yang dimuat sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak. Selain itu, perencanaan juga sudah sistematis, realistis dan berbasis teknologi. Pola pembelajaran seperti ini, dapat diterapkan pada tunantra dengan memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung serta pemahaman anak mengenai akses internet. Secara umum, dapat dikatakan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia di SLB Negeri Bagian A Kota Bandung telah memadai bila dibandingkan dengan jumlah

siswa, hanya saja perlu antisipasi dalam permasalahan tehnik. Sementara dalam hal motivasi dan pencapaian prestasi, dapat dikatakan bahwa peningkatan motivasi tidak terlalu terlihat karena peserta didik sudah terbiasa menggunakan tehnik *browsing* untuk menjawab pertanyaan sedangkan dari segi prestasi, terdapat peningkatan dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Penggunaan fasilitas internet oleh peserta didik tunanetra memang masih dihadapkan pada beberapa hambatan seperti peserta didik yang masih lamban dan kaku dalam menguasai tehnik pengoperasian komputer serta masalah tehnik yang berhubungan dengan peralatan dan koneksi internet. Untuk itu perlu dilakukan antisipasi terhadap masalah-masalah teknis yang mungkin terjadi dalam penggunaannya.

Pada tahap dua peneliti menggunakan metode bimbingan *browsing* dan diskusi, bertujuan agar mendorong peserta didik berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang serta mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat (Pusat Kurikulum, 2002). Untuk itu peneliti memilih materi “Peristiwa penting di sekitar proklamasi Indonesia dengan metode diskusi membawa masalah atau tema “Bagaimana bila ada pihak atau kalangan yang mengatakan bahwa kemerdekaan Indonesia adalah hadiah dari Jepang?”

Berikut akan diuraikan mengenai pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi terhadap peserta didik.

**Standar Kompetensi : Pendudukan Jepang dan upaya mempersiapkan kemerdekaan**

**Kompetensi Dasar : Proklamasi kemerdekaan Indonesia dan upaya menegakan kedaulatan**

**Alokasi Waktu : 80 menit (2 jam pelajaran)**

**Indikator**

Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan dapat:

- Menjelaskan dan menghayati proses proklamasi kemerdekaan Indonesia dan upaya menegakan kemerdekaan

Soal soal

Diskusikanlah bersama teman sekelas!

Bagaimana bila ada pihak atau kalangan yang mengatakan bahwa kemerdekaan Indonesia adalah hadiah dari Jepang? Kemukakan argumen-argumenmu yang logis, kritis dan sesuai dengan fakta sejarah!

Dalam pertemuan kedua ini, peneliti meminta peserta didik untuk mencari materi pembelajaran secara *online*, kemudian menganalisisnya dalam kelompok. Penilaian diberikan berdasarkan proses yang telah dilakukan dengan pedoman penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.4

**Pedoman Penilaian Laporan Hasil Diskusi**

Kelas	: 2 SMALB
Mata Pelajaran	: IPS Sejarah
Semester	: 2
Pertemuan ke	: 2

no	Aspek yang dinilai	Saepul			Riskar			Lingga			Femi			Sendi		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Melakukan browsing sesuai tujuan	v				v				v	v				v	
2	Menemukan fakta sejarah	v			v					v	v				V	
3	Melakukan analisis fakta sejarah	v			v				v		v				v	
4	Menyajikan hasil temuan di depan kelas	v			v			v			v			v		
5	Mengemukakan argumen sesuai fakta sejarah	v			v				v		v				v	

Keterangan:

Nilai 3 : bisa melakukan tanpa bantuan

Nilai 2 : bisa melakukan dengan sedikit bantuan

Nilai 1 : bisa melakukan dengan banyak bantuan

Pada tahap kedua, berdasarkan hasil observasi dan test yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh data bahwa metode *e-learning* dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk peserta didik tunantra. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh peserta didik dalam evaluasi. Dari skor tersebut, dapat dikatakan bahwa peserta didik tunanetra di kelas 2 SMALB sudah bisa melakukan browsing dan menemukan fakta sejarah. Selain itu, melalui diskusi kelas yang dilakukan oleh siswa, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kebiasaan berfikir kesejarahan, karena kejadian masa lampau berkaitan dengan kejadian di masa kini. Menurut Kamarga H (2009), kunci untuk mengembangkan



kebiasaan berpikir kesejarahan adalah dengan memberikan pengalaman berulang kali dalam kegiatan inkuiri. Maka dengan mencari, diharapkan peserta didik juga dapat menemukan secara mandiri fakta-fakta sejarah yang diminta untuk kemudian menganalisisnya bersama teman agar kebiasaan berfikir peserta didik dapat berkembang.

Kamarga (2009) menyatakan bahwa “Sumber atau *resource* yang paling kaya ada di internet, dan inilah gudangnya *resource* untuk bahan belajar siswa.” Seperti juga yang diungkapkan oleh Purwanto, 2006:268, “hampir seluruh buku ajar, baik yang diterbitkan oleh swasta maupun pemerintah sebenarnya tidak layak untuk dijadikan referensi. Hampir seluruh penulis buku hanya membaca dokumen kurikulum secara harfiah dan tidak mampu memahami jiwa kurikulum dengan baik. Sebagian besar penulis buku juga tidak paham sejarah sebagai ilmu, historiografi, dan tertinggal sangat jauh dalam referensi mutakhir penulisan”. Dengan demikian kemampuan untuk mencari sumber belajar dari internet akan sangat bermanfaat bagi siswa. Tidak hanya untuk mata pelajaran sejarah saja, tapi juga untuk keperluan lain yang berhubungan dengan pengembangan akademik, maupun sosial.

Selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran tahap ke tiga. Pada tahap ini, peneliti meminta peserta didik untuk kembali mencari fakta sejarah secara *online* melalui internet, kemudian mendiskusikannya bersama teman dalam kelompok. Hasil diskusi dilaporkan secara *online* melalui *e-mail* kepada peneliti selaku guru. Berikut standar kompetensi dan kompetensi dasar yang peneliti ambil untuk materi pembelajaran tahap ke tiga:

**Standar Kompetensi : Pendudukan Jepang dan upaya mempersiapkan kemerdekaan**

**Kompetensi Dasar : Upaya perjuangan Rakyat dan pengakuan kedaulatan Indonesia**

**Alokasi Waktu : 80 menit (2 jam pelajaran)**

**Indikator**

Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan dapat:

- Menjelaskan Upaya perjuangan Rakyat dan pengakuan kedaulatan Indonesia

Pada tahap ke tiga ini, untuk bahan diskusi, peneliti mengambil materi dan soal soal sebagai berikut:

**Soal soal**

1. Diskusikanlah bersama temanmu!

Apakah Kedatangan ANFEI bentukan PBB untuk mendamaikan konflik Indonesia dan Jepang, merugikan atau menguntungkan Indonesia? Kemukakan argumenmu sesuai fakta-fakta sejarah yang ditemukan.

2. kirimkanlah hasil diskusimu melalui *e-mail* ke [asibediseukarsa@gmail.com](mailto:asibediseukarsa@gmail.com)

Penilaian diberikan berdasarkan proses yang telah berlangsung selama kegiatan pembelajaran dan berdasarkan laporan hasil diskusi yang diminta peneliti. Berikut pedoman penilaian untuk kegiatan pembelajaran tahap ketiga:

Tabel 4. 5  
Pedoman Penilaian Laporan Hasil Diskusi

Kelas : 2 SMALB  
Mata Pelajaran : IPS Sejarah  
Semester : 2  
Pertemuan ke : 3

no	Aspek yang dinilai	Saepul			Riskar			Lingga			Femi			Sendi		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Melakukan browsing sesuai tujuan	v				v				v	v				v	
2	Menemukan fakta sejarah	v			v					v	v				V	
3	Melakukan analisis fakta sejarah	v			v				V		v				v	
4	Menyajikan hasil temuan di depan kelas	v			v			v			v			v		
5	Mengirim e mail hasil diskusi kelompok	v			v				V		v				v	

Keterangan:

Nilai 3 : bisa melakukan tanpa bantuan

Nilai 2 : bisa melakukan dengan sedikit bantuan

Nilai 1 : bisa melakukan dengan banyak bantuan

Untuk pembelajaran pada tahap ketiga ini, pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Penilaian juga dilakukan dengan berkelompok, meskipun demikian, penilaian secara individu diberikan berdasarkan proses yang telah dilakukan sebelumnya. Dari observasi selama kegiatan tahap ketiga ini berlangsung, dapat dikatakan bahwa setiap peserta didik telah mampu melakukan kegiatan browsing untuk mencari fakta-fakta sejarah yang diminta oleh peneliti. Seperti juga pada pembelajaran tahap kedua, kegiatan belajar dilakukan dengan cara diskusi

berkelompok dengan materi diskusi yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kebiasaan berfikir kesejarahan. Namun, pada kegiatan tahap ketiga ini, laporan hasil diskusi dilakukan melalui surat elektronik atau *e-mail*. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa menurut mitra #3 selaku guru mata pelajaran TIK, peserta didik peserta didik tersebut telah mendapatkan keterampilan mengirim *e-mail* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

#### **D. Upaya Mengatasi Kendala-Kendala Yang Muncul Dalam Penerapan E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tunanetra Dalam Mata Pelajaran Sejarah**

Hambatan atau kendala yang ditemukan dalam pembelajaran sejarah yang menggunakan metode e-learning, baik itu dari perspektif guru maupun dari perspektif peserta didik. Pertama dari perspektif atau faktor siswa, yakni:

1. Peserta didik yang memiliki gangguan pada pendengarannya, sehingga mereka tidak bisa secara optimal dalam menanggapi suara yang dikeluarkan oleh suara JAWS.
2. Peserta didik yang belum menguasai komputer, apalagi harus mengoperasikan komputer untuk layanan internet. Sebab metode *e-learning* ini di tujukan untuk peserta didik yang secara mendasar telah menguasai keterampilan komputer. Maka sebenarnya cukup sulit untuk menggunakan metode ini sedangkan keterampilan komputernya di bawah rata-rata.

Dari faktor *software*, bahwa *screen reader* yang digunakan masih terbatas pada teks saja. Beberapa keterbatasan dari *software* ini diantaranya :

1. Tidak bisa membaca bagan
2. Tidak bisa membaca peta peristiwa atau kejadian
3. Tidak bisa membaca gambar

Dari faktor *hardware*, masih dirasakan sangat mahal, karena keluarga peserta didik kebanyakan termasuk golongan ekonomi lemah sehingga untuk membeli perangkat komputer masih sulit sedangkan bila menggunakan komputer yang ada di sekolah, waktunya terbatas dan tidak bisa dibawa ke rumah.

Dari segi kebijakan, hambatan yang terlihat adalah lambannya pihak sekolah untuk mendatangkan *software original*. Bila *software* terkena virus dan tidak kompatibel lagi dengan *hardware* yang ada, sangat lama untuk mendapatkan penggantinya, karena harus melalui tender proyek.

Dilihat dari perspektif atau faktor guru yang bersangkutan, telah dijelaskan di awal bahwa pembelajaran sejarah itu harus didesain dengan landasan menarik dan tidak membosankan.

Menurut Hamid Hasan dalam Martanto(2009) bahwa kenyataan yang sekarang terjadi yakni, pembelajaran sejarah jauh dari harapan untuk memungkinkan anak melihat relevansinya dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Mulai dari jenjang SD hingga SMA, pembelajaran sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Tidak aneh bila pendidikan sejarah terasa kering, tidak menarik, dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah.

Maka di sini guru sebagai pengelola tindakan kelas harus cermat dalam mengembangkan metode *e-learning*. Namun seakan di sini yang menjadi kendala masih banyak sampai saat ini berkembang kesan dari para guru, pemegang kebijakan di sekolah bahwa pelajaran sejarah dalam mengajarkannya tidak begitu penting memperhatikan masalah keprofesian, sehingga tidak jarang tugas mengajar sejarah diberikan kepada guru yang bukan profesinya. Akibatnya, guru mengajarkan sejarah dengan ceramah mengulangi apa isi yang ada dalam buku (Anggara dalam Martanto, 2009)

Disamping itu permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran sejarah baik itu dengan mengaplikasikan metode *e-learning* ini maupun metode pembelajaran yang sekarang diterapkan pada pembelajaran sejarah adalah kurangnya media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik dalam memahami suatu materi tertentu. Kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa jarang sekali Pemerintah membuat variasi dan inovasi alat peraga untuk mata pelajaran IPS khususnya mata pelajaran sejarah, kebanyakan alat peraga dibuat untuk mata pelajaran IPA,

Masalah yang tak kalah pentingnya adalah masalah materi dan buku ajar/buku teks sejarah. Menurut Lerissa (dalam Martanto, 2009),

‘masalah buku ajar ini sudah ada sejak sistem pendidikan nasional mulai diterapkan di Indonesia tahun 1946. Saat buku ajar yang dipakai sebagai bahan ajar sejarah adalah karangan Sanusi Pane yang berjudul Sejarah Indonesia (4 Jilid) yang ditulis atas permintaan pihak Jepang pada tahun 1943-1944, yang kemudian dicetak ulang pada tahun 1946 dan 1950. Pada tahun 1957 Anwar Sanusi menulis buku sejarah Indonesia untuk sekolah menengah (3 Jilid). Setelah itu kemudian muncul berbagai buku ajar lainnya yang ditulis oleh berbagai pihak, terutama oleh guru, salah satunya buku yang dikarang oleh Subantardjo.’

Pada tahun 1970, para ahli sejarah yang terhimpun dalam Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI) mengadakan “Seminar Sejarah II” di Jogjakarta dan menghasilkan sebuah keputusan untuk menulis buku sejarah untuk keperluan perguruan tinggi dan bisa dijadikan sumber buku ajar di SMP dan SMA. Buku yang terdiri dari 6 jilid itu, kemudian juga tidak luput dari permasalahannya dan sempat memunculkan pertentangan. Tidak semua penulis menggunakan metodologi yang sama yang telah ditentukan oleh editor umum, Prof. Sartono Kartodirdjo (pendekatan struktural); masing-masing penulis membawa tradisi ilmiah yang telah melekat pada dirinya (i struktural atau naratif/kisah).

Hampir seluruh buku ajar, baik yang diterbitkan oleh swasta maupun pemerintah sebenarnya tidak layak untuk dijadikan referensi. Hampir seluruh penulis buku hanya membaca dokumen kurikulum secara harfiah dan tidak mampu memahami jiwa kurikulum dengan baik.

Masalah profesionalisme guru sejarah juga masih dipertanyakan, sampai saat ini masih berkembang kesan dari para guru, pemegang kebijakan di sekolah bahwa pelajaran sejarah dalam mengajarkannya tidak begitu penting memperhatikan masalah keprofesian, sehingga tidak jarang tugas mengajar sejarah diberikan kepada guru yang bukan profesinya. Akibatnya, guru mengajarkan sejarah dengan ceramah mengulangi apa isi yang ada dalam buku. Selain itu, sebagian besar penulis buku juga tidak paham sejarah sebagai ilmu, historiografi, dan tertinggal sangat jauh dalam referensi mutakhir penulisan (Purwanto, 2006:268).

Sementara itu terlalu banyak sekolah yang memposisikan guru sejarah sebagai orang buangan, dan mata pelajaran sejarah sekedar sebagai pelengkap. Bahkan banyak kasus ditemukan, guru sejarah menjadi sasaran untuk menaikkan nilai peserta didik agar yang bersangkutan dapat naik kelas. Selain itu, sebagian besar guru juga tidak mengikuti perkembangan hasil penelitian dan penerbitan mutakhir sejarah Indonesia. Hal yang terakhir itu juga berkaitan dengan adanya kenyataan bahwa institusi resmi yang menjadi tempat pendidikan tambahan bagi guru sejarah itu hanya berkutat pada substansi historis dan metode pengajaran sejarah yang tertinggal jauh (Purwanto, 2006:268).

Beranjak dari permasalahan dan hambatan yang timbul dalam pembelajaran sejarah yang menggunakan metode e-learning sekarang peneliti menyuguhkan suatu identifikasi problematika dalam pembelajaran sejarah pada ranah kurikulum. Karena kurikulum adalah salah satu komponen yang menjadi acuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Secara umum dapat dikatakan bahwa kurikulum adalah rencana tertulis dan dilaksanakan dalam suatu proses pendidikan guna mengembangkan potensi peserta didik menjadi berkualitas. Dalam sebuah kurikulum termuat berbagai komponen, seperti, tujuan, konten dan organisasi konten, proses yang menggambarkan posisi peserta didik dalam belajar dan *asesment* hasil belajar. Selain komponen tersebut, kurikulum sebagai suatu rencana tertulis dapat pula berisikan sumber belajar dan peralatan belajar dan evaluasi kurikulum atau program.

Berkaitan dengan beberapa hambatan bersifat teknis yang ditemukan pada waktu kegiatan mengoperasikan komputer, maka berbagai upaya yang dapat



dilakukan untuk mengatasinya sesuai dengan tingkat dan jenis kesulitan yang dihadapi. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh mitra #3, tentang cara mengatasi masalah-masalah tersebut bahwa, “..., ya, tergantung kesulitannya. Misalnya, untuk kesulitan yang berkaitan dengan aksen JAWS cara yang dapat saya lakukan untuk mengatasinya yaitu dengan latihan mendengar terus menerus dan bila tak menangkap isi suara yang diucapkan JAWS kita bisa melakukan dengan cara membaca baik dengan mengeja, membaca kata atau kalimat. Pokoknya hingga kita dapat menangkap isi yang diucapkan JAWS. Atau bila cara tersebut masih belum mengerti maka untuk latihan mendengar kita bisa mengatur kecepatan JAWS sesuai kemampuan *user* misalnya bertahap dari yang lambat, sedang dan cepat. Pendapat mitra #2 pun sama seperti pendapat mitra #3, bahwa, “..., berbagai upaya untuk mengatasi kesulitan tersebut misalnya mengenai aksen JAWS, siswa diminta untuk mengulangi isi suara JAWS, siswa diminta untuk membaca dengan cara mengeja seperti membaca huruf, kata, kalimat dan sebagainya. Selain itu bisa juga dengan memberi tugas latihan mendengarkan agar dapat beradaptasi dengan aksen JAWS.

Hambatan lain yang muncul dalam kegiatan pembelajaran berbasis elektronik ini adalah mengenai profesionalisme guru sejarah sendiri yang masih dipertanyakan. Untuk itu, kita sebagai pelaku pendidikan di bidang sejarah, harus bisa membuang kesan yang kurang baik tersebut dan mengembangkan cara belajar aktif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Terlebih bagi peserta didik tunanetra. Upaya lain yang bisa dilakukan untuk mengatasi hambatan dalam penerapan *e-learning* di sekolah

tunanetra demi meningkatnya hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran sejarah, diantaranya :

1. Mengajukan pada peserta didik untuk lebih banyak membaca baik secara *online* maupun melalui media cetak. Persoalannya bagaimana orang tunanetra dapat membaca? Menurut mitra #2 tunanetra dewasa ini mau membaca apapun sangat mungkin bila dia dapat mengoperasikan komputer. Sebab sudah banyak sekali surat kabar yang *online*, sangat mudah dibaca dengan bantuan *screen reader* (*software* pembaca layar) dan internet sekarang sudah sangat mudah didapat bisa diakses dimanapun berada dengan menggunakan *modem mobile* yang dimilikinya. Disekolah juga sudah disediakan secara gratis asal mau.
2. Disarankan untuk banyak membaca buku. Adapun buku yang bisa diunduh misal buku elektronik sekolah di web [www.depdiknas.go.id](http://www.depdiknas.go.id) atau mendaptar ke [www.kebi.or.id](http://www.kebi.or.id) (komunitas elektronik braille indonesia) agar bisa mengunduh buku-buku yang dibutuhkan. Atau bisa juga dengan cara *scanning* buku-buku awas ke dalam komputer dengan menggunakan *software* tambahan yaitu *open book*, dan tentu saja *hardware* tambahannya yaitu *scanner*. Ini pun sudah disediakan oleh pihak sekolah.
3. Mengkombinasikan media pembelajaran yang ada. Dengan mengkombinasikan media elektronik dengan media tradisional, pengalaman belajar peserta didik dapat lebih beragam dan lebih nyata. Dengan kombinasi ini, diharapkan dapat saling melengkapi satu sama lain sehingga hasil belajar peserta didik dapat lebih optimal.