

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sistem dan tata cara untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang pada semua aspek kehidupannya. Pendidikan memiliki nilai yang sangat strategis dalam pembentukan dan menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa. Dari pendidikanlah lahir manusia manusia yang berkualitas yang mempunyai ilmu pengetahuan, mampu membaca sekaligus menjawab tantangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan berfungsi sebagai sarana *learning to know, learning to do, learning to live together*, dan *learning to be* (Jacques, 1998. *et al*, hlm. 37).

Pendidikan memegang peranan penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas yang terefleksi dari tujuan pendidikan, sehingga untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, segala macam upaya dilakukan oleh pemerintah termasuk melakukan berbagai pembaharuan dalam bidang pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman.

Beberapa tantangan pendidikan dewasa ini adalah membangun keterampilan abad 21, diantara keterampilan abad 21 yang dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah kemampuan berpikir secara kritis, pemecahan masalah, kecakapan dalam mengambil keputusan, kecakapan berkomunikasi, kreativitas, inovasi, kolaborasi, kemampuan metakognitif yaitu keterampilan seseorang dalam mengatur dan mengontrol proses berpikirnya (Griffin dan Care, 2015, hlm. 11).

Paradigma pembelajaran abad 21 salah satunya menumbuhkan kreativitas yaitu 1) menggali, mengolah dan memproduksi informasi yang tersedia di era kemajuan teknologi informasi; 2) memanfaatkan teknologi digital atau komputasi yang semakin cepat; 3) memanfaatkan otomasi yang menggantikan pekerjaan pekerjaan rutin; 4) berkomunikasi dan berkolaborasi dengan siapapun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Litbang Kemdikbud dalam Supriatna dan Maulidah, 2020, hlm. 27-28). Dalam pembelajaran abad 21

teknologi menempati posisi urgen sebab arus perkembangan teknologi yang begitu cepat harus diimbangi oleh kreativitas dan potensi manusia. Teknologi merupakan hasil produk dari pengetahuan manusia sendiri, oleh karena itu teknologi harus dimanfaatkan sebaik mungkin guna hal yang positif dan bermanfaat. Singkatnya manusia harus menguasai teknologi bukan teknologi yang menguasai manusia. Sebelumnya pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional misalnya ceramah dan tanya jawab namun seiring berjalannya waktu metode dan model pembelajaran semakin inovatif dan bervariasi. Guru harus memiliki kreativitas dalam memanfaatkan teknologi sebagai peluang yang berharga untuk membuat pembelajaran menjadi menarik, aktif serta efisien.

Badan Standar Nasional Pendidikan (2010, hlm. 44-45) menjelaskan tentang *framework* pembelajaran abad 21 yaitu 1) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skills*) artinya mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; 2) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*communication and collaboration skills*) artinya mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif; 3) Kemampuan mencipta dan memperbaharui (*creativity and innovation skills*) artinya mampu mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif; 4) Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*information and communications technology literacy*) artinya mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempermudah aktivitas; 5) Kemampuan belajar kontekstual (*contextual learning skills*) artinya mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi; 6) Kemampuan informasi dan literasi media (*information and media literacy skills*) mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak.

Dapat diketahui bahwa tantangan pendidikan abad 21 adalah kecakapan dalam berpikir yang merupakan aspek paling penting dalam pembelajaran. Hal

ini dikarenakan berpikir merupakan tahapan awal untuk mencapai kemampuan (*skill*) lainnya misalnya kemampuan memahami, menguji, menyimpulkan, mengambil keputusan dan sebagainya, tanpa kecakapan dan kemauan dalam berpikir maka proses pembelajaran tidak akan terjadi serta pemanfaatan teknologi untuk mengumpulkan berbagai macam informasi, menggunakannya untuk keperluan pembelajaran merupakan kecakapan yang juga menjadi sorotan dalam pembelajaran abad 21.

Keterampilan keterampilan tersebut menuntut pula suatu perubahan dalam pendidikan nasional. Secara khusus pada mata pelajaran sejarah yang secara lebih luas mempunyai peranan penting dalam praktik berbangsa dan bernegara sebagai warga negara yang berbudi luhur. Namun kenyataan yang menyedihkan beberapa permasalahan dalam dunia pendidikan sejarah diantaranya sejarah dianggap kurang menarik, tak bermakna, penuh dengan hafalan yang tak mampu mengembangkan kemampuan berfikir, tak berkaitan dengan realita kehidupan, tidak membangkitkan rasa ingin tahu siswa.

Masalah ketidaktertarikan siswa pada mata pelajaran sejarah disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor faktor tersebut meliputi latar belakang siswa, latar belakang guru yang mengajar, strategi dan metode mengajar yang diterapkan, ketersediaan sarana dan prasarana, rendahnya motivasi dan ekspektasi untuk sukses. Pembelajaran sejarah yang monoton seperti hanya memaparkan fakta peristiwa sejarah, peran tokoh, pelaku, tanggal dan tahun kejadian lebih banyak terekam pada otak kiri siswa dan akan menimbulkan kejenuhan. Sebaliknya guru mengolah materi pelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, menantang dan menghadapkan siswa pada materi yang dianggap problematis dan juga memiliki realita dengan kehidupan siswa (Supriatna dan Maulidah, 2020, hlm. 13-19). Namun faktanya masih banyak guru yang gagap teknologi dan tidak melek teknologi, guru guru muda biasanya lebih akrab dengan teknologi karena sezaman dengan kehidupannya namun beberapa guru belum pandai menggunakan teknologi untuk pembelajaran terutama guru yang mengajar di pedesaan sangat jauh tersentuh oleh teknologi.

Kendala utama dalam pemanfaatan teknologi yang dihadapi guru adalah sarana dan prasarana yang terbatas. Sarana dan prasarana yang dimaksud seperti komputer, laptop, dan infokus. Kendala berikutnya adalah minimnya ketersediaan jaringan internet dan sinyal yang lamban untuk mengakses informasi menggunakan gadget. Kendala berikutnya adalah ketersediaan listrik yang belum merata ke berbagai daerah terpencil sehingga terdapat gap atau kesenjangan yang tinggi antara fasilitas yang tersedia di sekolah yang berada di kota besar dengan sekolah yang berada di daerah-daerah kecil. Kemudian, muncul ketakutan dan pertimbangan dampak negatif dari penggunaan alat berupa *handphone* (HP) dan laptop di sekolah menjadi kendala guru memanfaatkan teknologi sehingga beberapa sekolah menerapkan kebijakan untuk melarang membawa *handphone* bagi siswa. Selain itu masalah lainnya terletak pada minimnya kompetensi guru dalam mengakses teknologi, beberapa penelitian menyebutkan bahwa masih terdapat beberapa guru yang gagap teknologi dan juga kurang diadakannya sosialisasi dan pelatihan mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kepada guru. Tantangan lainnya dilaporkan oleh para guru, misalnya kurangnya waktu yang dimiliki untuk mendesain dan menjelajah website untuk kepentingan pembelajaran karena guru masih disibukkan dengan hal-hal yang bersifat administratif dalam pembelajaran bukan hal yang bersifat esensial dari pembelajaran tersebut, dibutuhkan waktu yang lebih banyak untuk merancang proyek yang memanfaatkan teknologi daripada menyiapkan pembelajaran dengan cara tradisional dengan buku dan lembar kerja.

Pada saat dilakukan observasi awal di tempat penelitian dilakukan, pembelajaran sejarah masih dianggap sebagai pembelajaran yang mengutamakan hapalan atas suatu peristiwa mulai dari tanggal, nama orang (pelaku sejarah), tempat kejadian hingga tahun-tahun tanpa memahami peristiwa tersebut secara runtut dan sistematis serta sebab-akibat dari suatu peristiwa dan hikmah atau pelajaran apa yang dapat diambil dari suatu peristiwa. Selain itu pada observasi awal, siswa di kelas masih bersikap *teacher oriented* artinya masih berpaku kepada guru dalam menerima ilmu

pengetahuan, menunggu materi saja dari guru tanpa menggali sendiri pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia mengingat sekarang siswa lekat dengan teknologi yang ada namun tidak dipergunakan sebagaimana mestinya. Pembelajaran sejarah seharusnya memberikan peluang besar bagi guru sejarah untuk mengembangkan kreatifitas dan inovasi agar pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang tidak tertinggal dengan pembelajaran yang lain. Guru dapat mendesain pembelajaran “sejarah yang kekinian” sehingga pengertian sejarah bukan tentang masa lalu tetapi rangkaian peristiwa yang berkelanjutan dari waktu ke waktu, oleh sebab itu dibutuhkan kreatifitas dan imajinasi dari guru sejarah untuk memanfaatkan teknologi.

Keunggulan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah misalnya dengan mengintruksikan siswa untuk membawa *handphone* masing masing dapat membuat siswa menjadi lebih akrab dan dekat dengan sejarah sehingga pembelajaran sejarah menjadi tidak berjarak dengan siswa, selain itu tentu membuat pembelajaran sejarah yang tadinya monoton menjadi lebih menarik dengan desain pembelajaran yang telah dirancang oleh guru sejarah. Pada akhirnya muncul semangat dan motivasi yang kuat dari dalam diri siswa untuk belajar secara mandiri dan siswa dapat memahami sejarah menjadi lebih bermakna. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah memiliki banyak keuntungan yaitu meningkatkan produktivitas guru dan siswa, menghemat penggunaan kertas sehingga menjadi pembelajaran sejarah yang ramah lingkungan, mengoptimalkan waktu pembelajaran, guru tidak perlu panjang lebar dalam menjelaskan sejarah cukup dengan menyampaikan kompetensi yang perlu dicapai oleh siswa sehingga waktu yang tersisa dapat dialokasikan untuk membuka diskusi dan tanya jawab mengenai hal hal yang belum dipahami oleh siswa sehingga akan tumbuh kemampuan untuk berpikir kesejarahan, selain itu juga pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan mobilitas, fleksibilitas, produktivitas dan kepuasan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Singkatnya, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan amanat Kurikulum 2013 dan paradigam pembelajaran abad 21, pembelajaran

dilaksanakan berbasis aneka sumber belajar. Guru tidak lagi menjadi satu satunya sumber belajar. Di samping itu, pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, oleh karena itu penting bagi guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian hasil belajar.

Untuk mendukung penelitian, peneliti telah melakukan observasi serta *pretest* untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah serta *pretest* untuk melihat bagaimana kemandirian siswa dalam belajar. Pada kegiatan observasi awal diperoleh hasil *pretest* angket untuk mengukur kemandirian belajar yaitu Sig.2 tailed 0,314 > 0,05 yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol atau sama sedangkan hasil *pretest* soal untuk mengukur kemampuan berpikir sejarah diperoleh Asymp Sig.2 tailed 0,885 > 0,05 yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau sama. Adapun dari hasil *pretest* angket diperoleh rata rata 39,28 untuk kelas eksperimen dan 36,8 untuk kelas kontrol sedangkan skor maksimal yang dapat diperoleh siswa yaitu 60. Lalu rerata *pretest* soal diperoleh 20,14 untuk kelas eksperimen dan 19,88 untuk kelas kontrol sedangkan skor maksimal yang dapat diperoleh siswa yaitu 36. Dapat disimpulkan hasil *pretest* yang diperoleh siswa belum dapat dikategorikan baik, sehingga dilakukannya penelitian ini dengan harapan terdapat peningkatan hasil atau skor siswa.

Pendidikan sejarah seharusnya tidak dipandang sebagai pelajaran hapalan tentang masa lalu saja. Tetapi sejarah adalah mata pelajaran yang kompleks bahkan perkembangan ilmu pengetahuan lainnya adalah hasil dari proses kesejarahan yang terefleksi pada hari ini. Sejarah memuat tiga dimensi waktu yakni masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang yang ketiganya tidak dapat dipisahkan dan saling berkesinambungan. Sejarah juga berkaitan dengan segala macam aktivitas manusia sebagai pelaku sejarah dalam konteks peristiwa yang dianggap mempunyai dampak cukup besar dalam kehidupan manusia serta tidak terlepas dari ruang tempat terjadinya suatu peristiwa

sejarah yang tentunya berkaitan dengan aspek sosiologis, geografis bahkan demografis.

Tujuan pembelajaran sejarah berdasarkan kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013, hlm. 89) adalah sebagai berikut: 1) Membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya konsep ruang dan waktu dalam kaitannya dengan aktivitas manusia; 2) Mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif; 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia; 4) Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini; 5) Menumbuhkan kesadaran sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa; 6) Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa; 7) Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Daliman (2012, hlm. 56) pengajaran sejarah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Melalui pengajaran sejarah, siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpola secara kronologis dan memiliki 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.

Pentingnya keterampilan berpikir kesejarahan (*historical thinking*) adalah dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Berpikir kesejarahan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan verifikasi siswa terhadap data. Siswa menjadi terfokus pada penyelesaian masalah dan diharapkan dapat bertanggung jawab dengan mencari solusi dari masalah yang

ada. Dengan berpikir kesejarahan diharapkan dapat menjadi pijakan dalam pemecahan masalah dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Menurut Yeager dan Foster (2001, hlm. 13) kemampuan berpikir kesejarahan adalah kemampuan yang paling utama untuk memahami sejarah, kemampuan tersebut bertujuan untuk membedakan mana fakta yang signifikan dan tidak signifikan. Kemampuan berpikir kesejarahan adalah kemampuan agar dapat memahami sejarah secara lebih utuh dan esensial.

Keterampilan berpikir sejarah dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi ide baik yang kompleks maupun abstrak. Melalui keterampilan ini siswa akan berperan layaknya seorang sejarawan yang menggunakan sumber otentik dalam rangka merekonstruksi peristiwa masa lalu untuk mengetahui tanggal, karakter, peristiwa, lokasi dan kegiatan masa lalu manusia dan pelajaran apa yang dapat diambil. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa menjadi lebih kritis dan analitis (Abdullah, Awang dan Ahmad (2014, hlm. 199).

Pemikiran sejarah melibatkan kemampuan untuk berpikir, menganalisis, menggambarkan, dan mengevaluasi berbagai cara sejarawan menafsirkan dan meninterpretasikan masa lalu (AP U.S. History, 2016, hlm. 10).

Dapat disimpulkan bahwa berpikir kesejarahan (*historical thinking skill*) adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki agar dapat memahami sejarah. Berpikir kesejarahan melibatkan kemampuan dalam memahami teks, menganalisis, membandingkan, menguji, mengevaluasi, mengambil keputusan, menyimpulkan, mengkontekstualisasikannya dengan pengetahuan dan kenyataan yang ada. Melalui berpikir kesejarahan akan mengantarkan siswa untuk melakukan pendekatan berpikir sesuai dengan karakteristik keilmuan. Dalam hal ini, siswa diajak terlibat memikirkan mengapa peristiwa itu terjadi, pola kausalitas dari satu peristiwa dan keterkaitannya dengan konteks sekarang. Adapun konsep dasar dalam berpikir kesejarahan adalah pemahaman tentang tiga unsur sejarah itu sendiri yaitu manusia, ruang dan waktu, hal tersebut merupakan pintu masuk dalam memahami sejarah agar pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna.

Penggunaan e-modul dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat membangun kemampuan berpikir kesejarahan siswa. e-modul didesain dalam penelitian ini disusun berdasarkan materi materi yang dianggap problematis atau kontroversial terkait dengan pertanyaan pertanyaan yang juga mengajak siswa untuk berpikir secara kritis. Materi yang dibahas dalam modul adalah materi kelas XI semester 2 berkaitan dengan peran dan nilai tokoh tokoh sekitar proklamasi dan masa revolusi nasional atau masa mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Materi disusun dengan bahasa yang sederhana, komunikatif, singkat, padat dan jelas. Dimana siswa akan diajak berpikir dan berimajinasi tentang masa masa tersebut, membayangkan menjadi seorang tokoh, lalu memahami motif pelaku sejarah, mengambil keputusan bahkan menyelami ideologi atau pemikiran seorang tokoh.

Saat Indonesia mengalami era pandemi Covid-19, proses pembelajaran mengalami perubahan yang tadinya dilaksanakan secara tatap muka dialihkan menjadi daring atau pembelajaran jarak jauh, sehingga peran teknologi sangat penting pada proses pembelajaran jarak jauh apalagi setelah pandemi Covid 19, orientasi pembelajaran juga mengalami perubahan yaitu mulai mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa tantangan dalam pembelajaran yang harus memanfaatkan teknologi mulai dari ketersediaan perangkat komputer, *handphone*, kelancaran sinyal, kelancaran komunikasi, serta materi pembelajaran yang disusun sesederhana mungkin agar pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan juga melihat pada pemanfaatan waktu sebaik baiknya. Sehingga guru mau tidak mau harus memikirkan berbagai strategi dan cara yang dapat dilakukan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Sebagai salah satu langkah strategis atas apa yang sedang terjadi, maka terjadi sejumlah inovasi pada semua tingkat pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi untuk memudahkan praktik pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai platform digital yang tersedia seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Edmodo Digital Learning*, *I Spring Learning*, *Quizizz* *Online Learning* dan sebagainya. Adapun penggunaan berbagai *platform*

tersebut adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa merasa terbebani (Darmawan dan Ruhimat, 2021, hlm. 1-4).

Jika dipandang secara bijak masa pandemi Covid-19 telah mengajarkan siswa untuk belajar secara mandiri bahkan di luar kelas belajar guna untuk menggali pengetahuan dan agar tidak ketinggalan materi pelajaran, sehingga selain dari faktor guru yang harus menyusun strategi pembelajaran baru, siswa juga dituntut mandiri untuk mencari, menggali dan membangun pengetahuannya sendiri dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Kemandirian belajar meliputi perhatian, konsentrasi penuh, kesadaran, introspeksi diri, penilaian diri yang jujur, keterbukaan, disiplin dan sikap bertanggung jawab pada diri siswa (Zimmerman, dalam Nilson, 2013, hlm. 4).

Kemandirian belajar membiarkan siswa untuk menentukan gaya belajar siswa dengan kecepatan belajar masing masing, menggali kemampuan siswa sesuai minatnya. Sehingga siswa akan mampu memahami, mengorganisasi, serta menyajikan baik pelajaran maupun dirinya secara personal serta mampu membuat keputusan dan bertanggung jawab atas keputusannya tersebut (Mulyono, 2017, hlm. 691).

Menurut Yamin (2010, hlm. 115) belajar mandiri adalah cara belajar aktif dan partisipatif untuk mengembangkan diri masing masing individu yang tidak terkait dengan kehadiran guru, pengajar, pertemuan tatap muka dikelas.

Dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah sebuah sikap yang harus dimiliki oleh siswa khususnya pembelajaran abad 21 yang menuntut siswa agar aktif dalam menggali dan mengembangkan kemampuannya sendiri. Khususnya era pandemi Covid 19 yang memberi jarak antara guru dan siswa sehingga siswa diharapkan memiliki sikap mandiri dalam belajar. Siswa dapat menentukan sendiri cara belajar, pembelajaran seperti apa yang disukai oleh siswa tersebut.

Kemandirian erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Kemandirian akan menentukan seseorang dalam bertindak baik maupun buruk dan bertanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukan. Hal ini juga terjadi

pada dunia pendidikan, dalam konteks proses belajar mengajar, siswa sebaiknya mau dan mampu belajar secara mandiri serta tidak tergantung pada orang lain sehingga siswa akan dapat memahami suatu materi pelajaran secara kompleks karena siswa dapat menyusun materi sesuai dengan gaya belajar, strategi, pengalaman dan pemahaman siswa sendiri.

Kemandirian dalam belajar cocok dengan karakteristik sebuah modul pembelajaran. Adapun karakteristik modul yaitu: 1) *Self instructional*, artinya siswa mampu belajar secara mandiri dengan atau tanpa guru; 2) *Self contained*, keseluruhan materi pelajaran dari satu sub kompetensi ke sub kompetensi lainnya terdapat dalam modul secara utuh; 3) *Stand alone*, artinya modul ini dikembangkan tidak tergantung kepada suatu media lain atau tidak harus menggunakan bersama-sama dengan media pembelajaran yang lainnya; 4) *Adaptive*, modul dapat dikatakan adaptive jika modul dapat menyesuaikan perkembangannya dengan ilmu pengetahuan dan juga teknologi, serta fleksible untuk digunakan; 5) *User friendly*, artinya penggunaan dan paparan informasi yang terdapat didalam modul bersifat mudah untuk dipahami oleh siswa (Rahdiyanta, 2010, hlm: 2-3)

Penyusunan e-modul ditujukan untuk memudahkan siswa belajar secara mandiri dan menjadi stimulus dalam meningkatkan kemampuan berpikir kesejarahan siswa karena melalui penggunaan modul siswa mampu memahami materi pelajaran, menyeleralaskannya dengan kehidupan sehari-hari, menyelesaikan masalah masalah yang terdapat dalam lembar kerja modul, latihan soal, menarik kesimpulan, melakukan penilaian mandiri dan sebagainya yang disusun berdasarkan struktur atau kerangka modul sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan alur modul. Penyusunan e-modul berisikan materi pokok yang bisa dikembangkan lebih lanjut, berisi bahan instruksi atau petunjuk bagi siswa serta sebagai bahan pelengkap dengan ilustrasi dan foto yang komunikatif sehingga menjadi pembelajaran yang efektif bagi siswa.

Modul pembelajaran merupakan satuan program belajar mengajar yang dapat dipelajari siswa secara perseorangan (*self instructional*) (Winkel, 2009, hlm. 472).

Penggunaan e-modul dalam pendidikan dapat menjadi suatu alternatif dan memberikan kontribusi yang signifikan. E-modul bukan sekedar lembar kerja atau bab buku dengan pertanyaan yang ditambahkan. E-Modul adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan cermat untuk membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu (Kiong, Tee *et al* 2012, hlm. 705).

Menurut Triyono (2021, hlm. 7-8), manfaat penggunaan e-modul dalam pembelajaran adalah bermanfaat bagi guru dan siswa. Bagi Guru tentunya dalam mendesain modul harus mengembangkan kemampuan mengumpulkan data melalui berbagai sumber yang tersedia misalnya segala macam buku, artikel, jurnal, internet dan sebagainya sehingga guru menjadi kreatif dalam mengelola pembelajaran, serta dengan menggunakan modul akan mengurangi miskomunikasi dalam penyampaian materi pelajaran sedangkan bagi siswa, penggunaan e-modul dapat mengurangi ketergantungan siswa dengan keberadaan guru di kelas, siswa dapat belajar secara mandiri dengan mengikuti instruksi yang ada dalam e-modul, siswa dapat mengukur kemampuan penguasaan materi secara langsung melalui latihan soal yang disediakan dan pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

E-modul dalam penelitian ini disusun menggunakan bahasa yang komunikatif, sederhana, singkat, padat dan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa dan tidak menimbulkan salah tafsir selama pembelajaran. Selain itu penggunaan huruf (*font*) yang disesuaikan, penggunaan gambar dan warna pada teks dapat membangkitkan motivasi siswa untuk membaca. Materi dan soal disusun dengan tujuan untuk menggali argumen siswa dalam berpendapat sehingga pembelajaran sejarah tidak sekedar menghafal fakta tanggal dan waktu kejadian sebuah peristiwa, tetapi juga dapat menggali pemahaman siswa dengan lebih kompleks. Penggunaan e-modul dapat menyesuaikan gaya belajar tiap siswa, apabila siswa sudah memahami sub materi, maka siswa

tersebut dapat melanjutkannya ke sub materi yang lainnya sebaliknya apabila siswa belum memahami suatu materi maka siswa dapat mengulanginya lagi. Penggunaan e-modul dapat menyesuaikan waktu siswa dalam belajar.

Adapun beberapa penelitian yang dijadikan rujukan oleh peneliti adalah penelitian dari Fadli, Rijal *et al* (2020) yang berjudul “*The Effectiveness of E-Module Learning History Inquiry Model to Grow Student Historical Thinking Skills Material Event Proclamation of Independence.*” Relevansi penelitian Rijal Fadli dkk dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada kesamaan salah satu variabel judul yang mencoba penggunaan e-modul dalam rangka menggali atau melihat pengaruh kemampuan berpikir kesejarahan siswa sehingga instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan dapat menjadi rujukan bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Kesamaan lainnya adalah terletak pada metode penelitiannya yang menggunakan metode eksperimen semu untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh.

Selanjutnya ada penelitian dari Urmilah (2019) yang berjudul “Pengembangan e-modul Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Historical Analysis Dalam Pembelajaran Sejarah.” Peneliti merujuk persamaannya pada variabel penggunaan e-modul dalam pembelajaran sejarah, kemudian variabel historical analysis juga merupakan salah satu indikator dari historical thinking skill, sehingga peneliti juga merujuk kepada modul penelitian tersebut agar siswa tertarik dalam melakukan analisis terhadap satu narasi sejarah.

Selanjutnya ada penelitian dari Evitasari (2020) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Kemandirian Belajar Siswa.” Peneliti merujuk pada kesamaan yang terletak pada penggunaan modul dalam pembelajaran yang diharapkan peneliti juga dapat menyusun desain modul yang baik, serta kesamaan pada variabel kemandirian belajar siswa dengan menggunakan modul. Metode penelitian yang digunakan juga sama dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode eksperimen semu.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan melihat bagaimana pengaruh penggunaan e-modul dalam pembelajaran sejarah terhadap

kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kesejarahan siswa di SMA Negeri 1 Indralaya. Sehingga penelitian ini diberi judul “Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Kemandirian Belajar dan Kemampuan Berpikir Kesejarahan Siswa di SMA Negeri 1 Indralaya (*Penelitian Quasi Experiment*)”. Variabel bebas pada penelitian ini menggunakan media berupa e-modul (Modul Elektronik) yang dapat diakses menggunakan perangkat komputer ataupun *handphone*. Diharapkan penggunaan e-modul tersebut dapat memberikan solusi dari permasalahan pembelajaran yang ada. Untuk mengukur variabel variabel tersebut maka disusun instrumen penelitian yang jelas yaitu pada variabel kemandirian belajar siswa diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket lalu pada variabel kemampuan berpikir sejarah diukur menggunakan instrumen tes berupa soal essay. Dalam hal ini guru juga mengamati sikap dan tingkah laku siswa melalui lembar observasi sebagai data pendukung.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan utama dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan e-modul terhadap kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kesejarahan siswa. Selanjutnya masalah utama penelitian diturunkan menjadi pertanyaan khusus penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan e-modul terhadap kemandirian belajar siswa ?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan e-modul terhadap kemampuan berpikir kesejarahan siswa ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan e-modul terhadap kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kesejarahan siswa. Selanjutnya dijabarkan ke dalam tujuan khusus sebagai berikut.

1. Mengukur dan menganalisis pengaruh penggunaan e-modul terhadap kemandirian belajar siswa.
2. Mengukur dan menganalisis pengaruh penggunaan e-modul terhadap kemampuan berpikir kesejarahan siswa.

1.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang perlu diuji kebenarannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan e-modul terhadap kemandirian belajar siswa.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan e-modul terhadap kemampuan berpikir kesejarahan siswa.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan dan bagi beberapa pihak lainnya khususnya dalam pembelajaran sejarah. Adapun manfaat penelitian yang lebih rinci sebagai berikut.

1.5.1. Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan pemikiran bagi penggunaan bahan ajar dengan menggunakan E-Modul dalam pembelajaran sejarah.
2. Memberikan sumbangan ilmiah mengenai keterkaitan antara teori belajar, strategi belajar, metode belajar dengan memanfaatkan bahan ajar berupa E-Modul dalam pembelajaran.
3. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran atau bahan ajar sejarah yang efektif dan efisien di sekolah.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman serta wawasan kepada peneliti mengenai pengaruh penggunaan e-modul terhadap kemandirian belajar siswa dan kemampuan berpikir kesejarahan siswa. Pengalaman tersebut akan sangat bermanfaat untuk memahami permasalahan permasalahan dalam pembelajaran dan rumusan solusi yang dapat ditawarkan untuk penelitian berikutnya.
2. Bagi guru, penelitian ini akan memberikan rujukan kepada guru dalam mengidentifikasi masalah masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan salah satu cara meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kesejarahan siswa dengan bantuan suatu media pembelajaran.
3. Bagi siswa, merasakan pembelajaran sejarah yang berbeda dari biasanya dengan menggunakan suatu modul yang dapat membuat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa menjadi lebih mandiri dalam pembelajaran karena tersedia modul pembelajaran yang dapat membantu siswa selama proses pembelajaran.

1.6. Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi penulisan memuat penjelasan singkat mengenai struktur isi dari keseluruhan karya tulis yang didalamnya terdiri dari lima bab disertai dengan daftar pustaka dan lampiran pada bagian akhir. Adapun uraian tiap bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan terdiri dari enam sub bab yakni: 1) Latar belakang penelitian yang menjelaskan alasan peneliti dan urgensinya dalam melakukan penelitian, 2) Rumusan masalah yang memuat pernyataan pernyataan penelitian, 3) Tujuan penelitian yang menyebutkan tujuan dari dilaksanakannya penelitian, 4) Hipotesis penelitian yang terdiri dari pernyataan pernyataan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian, 5) Manfaat

penelitian yakni uraian mengenai manfaat yang diharapkan dari penelitian, 6) Struktur organisasi penulisan yang menjelaskan struktur isi dari keseluruhan karya tulis.

Bab II Kajian Pustaka

Berisi penjelasan tentang dasar-dasar teoretik yang melandasi penelitian serta mengupas sumber teori dari para ahli di bidangnya. Kajian pustaka berisikan definisi atau hakikat dari variabel-variabel penelitian, langkah-langkah, indikator dan sebagainya. Pemaparan kajian pustaka dalam penulisan tesis biasanya lebih bersifat analitis dan sumatif, mencakup isu-isu teoretis, metodologis serta topik-topik yang dianggap berkaitan dengan penelitian.

Bab III

Metode Penelitian Bab yang bersifat prosedural di mana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah analisis data penelitian. Secara keseluruhan Bab III memuat sub-bab antara lain; metode dan desain penelitian, lokasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur dan tahap penelitian serta analisis data penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab IV terdiri dari dua sub-bab pokok yakni; 1) Temuan hasil penelitian berdasarkan hasil dari analisis data yang ditemukan; 2) Pembahasan terhadap data dan hasil penelitian. Data yang telah dikumpulkan, kemudian dibahas dan dianalisis untuk kemudian membuktikan hipotesis yang telah dirancang. Pada bab pembahasan, hasil temuan juga dihubungkan dengan kajian teoritik yang dipaparkan.

Bab V Kesimpulan

Bab V berisi simpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya. Pada bagian kesimpulan peneliti menguraikan mengenai kesimpulan yang diperoleh setelah dilakukannya penelitian dampak yang diharapkan setelah dilaksanakannya penelitian serta menarik kesimpulan dari hipotesis penelitian sementara pada bagian saran peneliti mengemukakan saran dan masukan serta membuka jalan bagi peneliti berikutnya untuk dapat mengembangkan penelitian lanjutan.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka memuat kumpulan sumber rujukan yang digunakan dalam penulisan.

Lampiran

Lampiran memuat berkas atau lembaran lembaran penunjang data penelitian.