

MODEL PRAKTIKUM SEJARAH INDONESIA BARU DENGAN *E-JOURNEY*¹

Oleh:
Sariyatun², Riyadi,³

ABSTRACT

In the archives of historical research and historical sources are so important because both of these things is impossible without history can be written. Diselenggrakan lectures on History Education Studies Program, is not only done indoors, but also on the object's history. Ideally, every student of History Education Studies Program FKIP UNS should follow the field work in the history of historical objects directly. The problems that arise namely the University of March notebene as PTN BLU, already apply Tuition Single (UKT) where students are not charged a fee beyond the UKT. Whereas for field work activity History New Indonesia in Jakarta and Bandung object requires significant funding.

Solutions that want to be found through this research that want to formulate scientific studies, empirical, and systematically to bridge the existing conditions, by e-journey. Maksud concept of e-journey in replacing the field work to make electronic simulation-based information technology (IT) through composing object in a digital form of video. The concept of e-lab this journey is not just replace a visit with the video playback however, the video only as a material to be processed with software that is tailored to the demands of basic competence in the New Indonesian history curriculum.

Keywords: *History, practicum, e-journey*

¹ Artikel hasil penelitian kompetitif UNS tahun 2015

² Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

³ Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FISH UNESA

RINGKASAN

Dalam penelitian sejarah arsip dan sumber sejarah menjadi begitu penting karena tanpa kedua hal tadi mustahil sejarah dapat ditulis dengan baik. Kegiatan perkuliahan yang diselenggarakan di Program Studi Pendidikan Sejarah, tidak hanya dilakukan di dalam ruangan, namun juga di objek sejarah. Idealnya setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS harus mengikuti praktikum lapangan sejarah di objek sejarah langsung. Permasalahan yang muncul yakni Universitas Sebelas Maret yang notebene sebagai PTN BLU, sudah menerapkan Uang Kuliah Tunggal (UKT) dimana mahasiswa sudah tidak dipungut biaya apapun di luar UKT. Padahal untuk kegiatan praktikum lapangan Sejarah Indonesia Baru yang objeknya di Jakarta dan Bandung membutuhkan pendanaan yang besar.

Solusi yang ingin ditemukan melalui penelitian ini yakni ingin merumuskan kajian ilmiah, empiris, serta sistematis untuk menjembatani kondisi yang ada, yakni dengan *e-journey*. Maksud konsep *e-journey* dalam menggantikan praktikum lapangan yakni dengan membuat simulasi elektronik berbasis teknologi informatika (TI) melalui menyusun komposisi objek secara digital berbentuk video. Konsep praktikum *e-journey* ini bukan sekedar menggantikan kunjungan dengan pemutaran video namun, video hanya sebagai bahan yang akan diolah dengan software yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi dasar pada kurikulum sejarah Indonesia Baru.

Kata kunci: Sejarah, praktikum, *e-journey*

I Pendahuluan

Kurikulum Program Studi Pendidikan Sejarah disusun untuk mencapai visi, misi, dan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan Surat Keputusan (SK) Menteri Pendidikan Nasional (Mendiknas) Nomor 232/U/2000 dan Nomor 045/U/2002, kurikulum memuat kompetensi utama, kompetensi pendukung, dan kompetensi lainnya. Kurikulum Program Studi Pendidikan Sejarah disusun berdasarkan relevansinya dengan tujuan, cakupan dan kedalaman materi, yang mendorong terbentuknya hard skills dan kepribadian/perilaku (*soft skills*) sehingga terwujud guru yang berkarakter kuat dan cerdas.

Perangkat kurikulum yang disusun, didukung oleh silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, hand out, bahan ajar, dan media pembelajaran berbasis IT. Untuk memenuhi kebutuhan pasar kerja dan minat mahasiswa, maka disediakan mata kuliah pilihan. Saat ini di Program Studi Pendidikan Sejarah berlaku kurikulum 2009 mulai tahun angkatan 2009/2010. Penggunaan kurikulum 2009 menyesuaikan dengan kebutuhan stakeholders dan user, dalam hal ini yang berhubungan dengan pasar kerja bidang pendidikan dan non-pendidikan.

Kurikulum Program Studi Pendidikan Sejarah dijabarkan menjadi beberapa mata kuliah, kemudian dikelompokkan yang menunjukkan integrasi materi baik inti maupun disiplin ilmu. Hal ini dilakukan untuk menopang kompetensi utama lulusan. Kelompok pengembangan kepribadian diintegrasikan dalam materi pembelajaran MPK. Kelompok pengembangan keilmuan dan keterampilan kependidikan diintegrasikan dalam pembelajaran MKK. Kelompok pengembangan keahlian berkarya sejarah diintegrasikan dalam pembelajaran MKB. Kelompok pengembangan perilaku berkarya diintegrasikan dalam pembelajaran MPB. Kelompok pengembangan berkehidupan bermasyarakat diintegrasikan dalam pembelajaran MBB. Dalam kelompok mata kuliah MKB pada Program Studi Pendidikan Sejarah diperlukan praktikum lapangan yang lebih dikenal dengan Kuliah Kerja Lapangan (KKL).

Praktikum lapangan dilakukan sebagai bentuk pengembangan pengajaran sejarah agar lebih fungsional dan terintegrasi dengan berbagai bidang keilmuan

lainnya, yang akan mengutamakan konsep sejarah sebagai ilmu yang berdiri pada metodologi sendiri bukan sekedar alat legitimasi penguasa. Sejarah sebagai ilmu, harus dipadukan dalam konsep yang jelas tanpa mengorbankan prinsip-prinsip salah satunya atau keduanya. Hal tersebut penting, agar kekhawatiran tentang subyektifitas sejarah dalam pembelajaran sejarah tidak mengorbankan ilmu sejarah. Sebagaimana pandangan Taufik Abdullah (1996: 8) bahwa sejarah sebagai alat pemupuk ideologi, betapapun luhurnya mempunyai resiko yang bisa meniadakan validitas dari apa yang akan disampaikan. Pemisahan kurikulum antara sejarah “*kognitif*” (pengetahuan) dengan yang “*afektif*” (perasaan) yang pernah dilakukan, bukan saja artifisial, tetapi juga memperlihatkan kemandulan dalam pemikiran kesejarahan. Seakan-akan, sejarah yang diketahui tidak bertolak dari keingintahuan yang subyektif, demi didapatkan kearifan yang afektif.

Solusi yang ingin ditemukan melalui penelitian ini yakni ingin merumuskan kajian ilmiah, empiris, serta sistematis untuk menjembatani kondisi yang ada, yakni dengan *e-journey*. Maksud konsep *e-journey* dalam menggantikan praktikum lapangan yakni dengan membuat simulasi elektronik berbasis teknologi informatika (TI) melalui menyusun komposisi objek secara digital berbentuk video. Konsep praktikum *e-journey* ini bukan sekedar menggantikan kunjungan dengan pemutaran video namun, video hanya sebagai bahan yang akan diolah dengan software yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi dasar pada kurikulum sejarah Indonesia Baru. Urgensi diselenggarakannya praktikum lapangan sejarah Indonesia Baru sebagai ciri khas kesejarahan, maka penelitian ini akan merumuskan solusi melalui *e-journey*.

II. Metode Penelitian

Penelitian yang direncanakan selama setahun ini bertujuan untuk merumuskan model praktikum lapangan sejarah Indonesia Baru dengan *e-journey* yang ditempuh dengan metode campuran (*mix method*) antaradiskriptif kualitatif dengan penyusunan media ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Sehingga

penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R & D).

Tahap pertama, penelitian ini dilakukan dengan melakukan identifikasi, pada tahap ini dilakukan identifikasi objek-objek sejarah melalui silabus, sebagai objek praktikum sejarah Indonesia Baru. Hasil yang dicapai pada tahap ini yakni Adanya daftar objek sejarah sesuai silabus mata kuliah. *Kedua*, Pengembangan materi objek sejarah sesuai materi perkuliahan, sehingga dapat disusun materi objek praktikum lapangan, sebagai bahan narasi dan *shooting script*. *Ketiga*, Pengambilan dokumentasi objek sejarah Indonesia Baru di Jakarta dan Bandung sebagai bahan untuk *e-Journey*. *Keempat*, Penyusunan *story board* sesuai kompetensi dan materi mata kuliah dalam proses editing dengan *software windows movie maker*. Proses tersebut menghasilkan materi *e-Journey* sesuai urutan materi perkuliahan. *Kelima*, Implementasi *e-journey* dalam praktikum sejarah Indonesia Baru. *Output* yang dihasilkan yakni adanya media video yang dikonsepsikan dengan *e-Journey* sebagai pengganti praktikum lapangan di objek sejarah langsung di Jakarta dan Bandung. *Profit* yang diperoleh yakni adanya efisiensi dalam pembiayaan praktikum lapangan karena mahasiswa sesuai dengan konsep UKT PTN BLU UNS tidak boleh lagi dipungut biaya diluar SPP sehingga Praktikum di Jakarta dan Bandung dimana objek peninggalan sejarah Indonesia Baru berada. Komponen biaya praktikum yang belum masuk dalam komponen UKT, sehingga selaras dengan peraturan yang ada praktikum tetap dilaksanakan namun di gantikan dengan model *e-Journey*. *Benefit*, adanya solusi untuk mengatasi masalah biaya kegiatan praktikum lapangan yang besar dengan penggunaan media *e-Journey*. *Outcome* adanya model *e-Journey* yang dapat meningkatkan proses perkuliahan serta pemahaman mahasiswa terhadap objek sejarah Indonesia baru.

III. Materi Objek Praktikum Sejarah Indonesia Baru

Dalam bagian ini akan dibahas tentang temuan penelitian sejarah Indonesia baru, sebagai bahan kajian praktikum, pada bagian selanjutnya dibahas tentang pengembangan praktikum sejarah dengan *e-journey* serta dibagian akhir diuraikan tentang justifikasi efektivitas praktikum sejarah Indonesia Baru dengan

e-Journey.

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Ayo Kita Mengenal Museum ; 2009).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan menurut Internasional Council of Museum (ICOM) : dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008. museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Dengan pemahaman museum yang demikian itu, museum akan punya makna lebih humanis, lebih menyentuh persoalan sosial, ekonomi, budaya, dan politik masyarakatnya. Hanya dengan makna yang demikian, museum akan lebih dikenal masyarakat. Museum tak lagi menjadi rumah tua yang hanya berisi barang tua yang tak memiliki relevansi makna dengan kehidupan masyarakat.

Sebaliknya, museum akan menjadi tempat menarik untuk dikunjungi anak-anak, remaja, orangtua, juga para ilmuwan, seniman, sejarawan, bahkan ahli hukum. Mereka bisa melakukan penelitian, belajar tentang masa lalu, atau mengembara bersama nenek moyang. Masyarakat kita benar-benar butuh sejumlah museum yang mampu memperluas wawasan, memperkaya pengalaman, membangkitkan kesadaran, serta memberi hiburan rohani.

Museum merupakan salah satu objek wisata yang berfungsi untuk melayani masyarakat serta tidak berorientasi untuk mencari keuntungan semata. Salah satu tugas museum adalah mengumpulkan benda-benda koleksi, merawat dan mengawetkannya, serta memamerkan benda-benda koleksi. Lewat koleksi-koleksi yang dimiliki oleh sebuah museum, pihak museum berusaha untuk

menanamkan nilai edukatif di dalam museum tersebut.

Museum Joang '45 merupakan saksi perjuangan yang menyimpan cukup banyak sejarah tentang berbagai peristiwa ketika kemerdekaan RI akan berlangsung. Museum yang di bawah pengawasan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta ini lokasinya berada di Jl. Menteng Raya 31, Jakarta. Bentuk museum yang telah tertata dengan sangat baik, menjadikan Museum Joang '45 ini sangat menarik untuk dikunjungi. Museum dengan standar internasional, lengkap dengan fasilitas bilingual, membuat Museum Joang '45 tak hanya dikunjungi oleh wisatawan domestik namun juga wisatawan mancanegara. Setiap tahunnya jumlah pengunjung di Museum Joang '45 ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Salah satu bagian dari Museum Joang '45 yang juga banyak menyimpan koleksi sejarah adalah Museum MH Thamrin. Museum MH Thamrin berperan mendokumentasikan perjuangan MH Thamrin. MH. Thamrin telah banyak berjasa kepada bangsa dan negara. Maka atas jasa-jasanya ia ditetapkan sebagai Pahlawan Nasional, dan namanya diabadikan sebagai nama Museum tersebut. Museum MH. Thamrin menyimpan banyak koleksi foto-foto kiprah perjuangannya, dan foto suasana kota Jakarta tempo dulu. Ada juga koleksi radio yang dulu digunakan oleh MH. Thamrin, blankon, piring hias, meja kursi, dan kepustakaan yang meliputi buku-buku naskah tentang Mohammad Hoesni Thamrin dan pidato-pidatonya di Volksraad.

IV. Penyusunan e-Journey

Dalam e-journey ini disusun dengan editing video dengan movie maker, kemudian video diupload ke youtube, link drai youtube dihubungkan ke blog, kemudian di link ke presentasi bagan dalam bentuk pdf. Sehingga kronologis peristiwa akan tersaji dalam bentuk video. Pendidikan merupakan wahana yang tepat untuk menumbuhkembangkan karakter bangsa yang baik. Melalui pendidikan dapat membangun karakter generasi muda dalam menghadapi era globalisasi. Karena di dalam pendidikan ada proses pembelajaran yang pada

akhirnya diharapkan terjadi transformasi yang dapat menumbuhkembangkan karakter positif serta mengubah watak dari yang tidak baik menjadi baik.

Peran penting dari generasi muda dalam menghadapi berbagai permasalahan di era globalisasi ini adalah sebagai pembangun kembali karakter (character enabler), pemberdaya karakter (character builders) dan perekayasa karakter (character enginee).

V. Justifikasi efektivitas Praktikum dengan e-Journey

Praktikum sejarah Indonesia baru dapat dilakukan langsung pada objek sejarah di Jakarta dan Bandung. E-journey ini dapat diaplikasikan untuk menggantikan kunjungan langsung ataupun digunakan sebagai pengantar sebelum mahasiswa datang ke objek. Berikut justifikasi efektivitas praktikum lapangan sejarah Indonesia baru dengan e-journey. Media pembelajaran sebagai alat komunikasi antara pengajar dan peserta didik sehingga proses belajar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi diharapkan dapat mengatasi sikap pasif siswa. Sehingga menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung antara siswa, lingkungan, kenyataan, dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Media pembelajaran sebagai salah satu unsur dari proses belajar mengajar adalah sangat penting posisinya, karena pada waktu sekarang media tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, akan tetapi sudah menjadi bagian yang integral dalam proses tersebut, disamping itu media juga bisa berfungsi sebagai pengantar informasi yang efektif (Darwanto, 1992:78), dalam proses penyaluran ilmu kepada siswa. Model pembelajaran akan lebih menarik apabila disertai dengan media pembelajaran. Hal ini mengingat media pembelajaran dapat mendukung peserta belajar memahami penyampaian

materi yang disampaikan oleh pengajar. Nana dan Rivai (2005 : 1)

Brown, Lewis dan Hareleroad (1977) menyatakan juga bahwa media pendidikan merupakan sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa agar terciptanya efektifitas proses pembelajaran. Kreatifitas dalam penggunaan berbagai macam media tentunya akan meningkatkan kemungkinan siswa belajar lebih banyak, apa yang mereka pelajari dapat diingat dengan lebih baik, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkembang.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat tentunya membuat bertambahnya pilihan guru dalam membuat media pengajaran, namun untuk mensiasati pemilihan tersebut para guru baiknya memilih teknologi terapan yang hasil media tersebut merupakan hasil karya guru. Teknologi kependidikan (educational technology) merupakan pengembangan, penerapan, serta penilaian dari semua sistim, teknik dan peralatan yang digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar

Pemanfaatan multimedia dalam pengajaran sejarah memang telah membuktikan mempunyai pengaruh terhadap kemajuan siswa, baik dari segi penghayatan maupun dari segi pencapaian tujuan belajar, selama ini pemanfaatan media film dan internet contohnya, kedua media ini telah memberikan kontribusi, setidaknya itu yang tergambar dalam penelitian Sylvia (2005;141). Penelitian lain yang dilakukan Ahmad (2001) dan Suwirta (2004) juga mengungkapkan penggunaan komputer (internet), dimana komputer memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kemajuan belajar siswa.

Penggunaan media komputer yang selama ini cenderung tidak maksimal, pemanfaatan media komputer yang monoton dan terpaku pada satu jenis komponen saja. Pada zaman yang kemajuan teknologi sangat pesat seperti saat sekarang perlu pensiasatan oleh guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan teknologi, untuk itu guru perlu memahami konteks kejiwaan siswa yang masih diliputi oleh nuansa kesenangan pada tekonolgi yang tidak monoton, sehingga proses belajar lebih bisa mengoptimalkan hasil dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosda karya
- Anita Woolfolk. 2009. *Educational Psikology: Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Arief Furchan. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bambang Purwanto. 2006. *Gagalnya Historiografi Indonesiasentris?!*. Yogyakarta: Ombak
- Bambang Purwanto dan Asvi Warman Adam. 2005. *Menggugat Historiografi Indonesia*. Yogyakarta. Ombak
- Borg, W.R. and Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Christensen, L. 1978. *Experimental Methodology*. London: Allyn and Bacon, Inc.
- Consuelo Sevilla, dkk.1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: UI Press.
- Creswell, Jhon W. 2007. *Designing and Conducting: Mixed Methodology Research*. London: Sage Publications.
- _____, 2008. *Educational Research*. New Jersey: Pearson.
- Depdikbud. 2009. *Bintek KTSP*. Jakarta: Depdikbud
- Dick, W. And Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Harper Collin Publishers.
- Duffy, Thomas M., David H. Jonassen (ed.). 1992. *Constructivism and the Technology of Instruction*. London; New Jersey: Laurence Erlbaum Associates Publishers.
- Driscoll, marcy P. 1994. *Psicological of Learning for Instruction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Elliott, Stephen N, Thomas R. Kratochwill, Joan Litlefield Cook, jhon F. Travers. 2000. *Educational Psikology: Effective Teaching, Effective learning Third Editions*. Boston: Mc. Graw Hill.
- Elly M. Setiadi, Kama A. Hakam, Ridwan Effendi. 2007. *IlmuSosial dan BudayaDasar*. Cetakan ke-2. Jakarta: KencanaPrenada Media Group.
- Gardiner, Patrick. 1959. *Theories of History*. London: Collier Macmillan Publishers.
- Gagne dan Briggs. 1979. *Principles of Instructional Design*. Ne York: Holt, Rinnehart and Winston.

- Gottschalk, Louis. 1975. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: UI Press
- Hackbarth, Steven. 1996. *The Educational Technology Handbook*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Hariyono. 1995. *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Hegel, Charles. 1956. *The Philosophy of History*. New York: Dover Publications, inc.
- I Gde Widja. 1989. *Dasar - Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Debdikbud
- Ihalauw, John J.O.I. 2008. *Konstruksi Teori: Komponen dan Proses*. Jakarta: 2008.
- Imam Ghozali. 2008. *Desain Penelitian Eksperimnetal*. Semarang: UNDIP Press
- Januszewski, Alan. And Michael Molenda. 2008. *Educational Tecnology*. London: Lawrence Erlbaum associates.
- Jacobsen, D. David. 2009. *Methods for teaching*. New Jersey: Pearson Educations Inc.
- Jensen, Eric. 2011. *Deeper Learning*. Jakarta: Indeks
- Johnson, B. Elaine. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwn Press, inc.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, Emily Calhoun. 2009. *Models of Teaching*. New Jersey: Pearson Inc.
- Kochar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo
- Koentjaraningrat, 1984. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Cetakan ke-11. Jakarta: Gramedia.
- _____, 1986. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Cetakan ke-6. Jakarta: Aksara Baru.
- Lever, Judy and Donald End. 2003. *Teaching and Learning with Tecknology*. Ohio. Columbus: Perason Educational Inc.
- Mayer, Richard E., 2008. *Learning and Instruction*. Ohio, Columbus: Pearson.
- _____. 2009. *Multimedia Learning*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Reigeluth, Charles M., Alison A.C.C. 1999. *Instructional-Design Teories and Models: Volume II*. London; New Jersey: Laurence Erlbaum Associates Publishers.
- Widja, G. (1988). *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana.
- Winneburg, Sam. 2006. *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

