

Oetoesan - Hindia:

Telaah Pemikiran Kebangsaan

Volume 6 No 1 Tahun 2024 Hlmn. 43 - 50
Artikel Masuk 04 Juni 2024 I Artikel Diterima 29 Juni 2024

Urgensi inovasi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah

Anis Syatul Hilmiah¹

^aUniversitas Jember Jawa Timur, Indonesia

¹anisa.hilmiah@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran sejarah masih kerap dianggap membosankan, membuat mengantuk, menghafal, tidak penting, tidak menarik dan monoton. Hal ini mendorong guru-guru melakukan inovasi pembelajaran sejarah. Inovasi dalam segi sarana dan prasarana, metode, hingga media yang digunakan. Faktanya, inovasi tersebut mampu memberikan perubahan positif pada para peserta didik meski belum merata di seluruh Indonesia. Penelitian ini dilakukan guna memahami pentingnya inovasi pembelajaran sejarah dan memperkuat temuan peneliti terdahulu. Peneliti menggunakan metode *library research* dengan objek penelitian-penelitian inovasi pembelajaran sejarah pada berbagai jenjang sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran sejarah jelas penting untuk diterapkan dan diperbarui karena memiliki banyak manfaat. Adapun yang terdapat hambatan dalam berinovasi, para guru bisa meminimalisirnya dengan melihat situasi dan kondisi di sekolah masing-masing.

Kata Kunci : Pembaruan, Pembelajaran, Sejarah

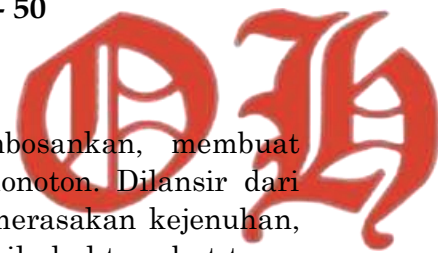
Abstract

History learning is still often considered boring, sleepy, memorizing, unimportant, uninteresting and monotonous. This encourages teachers to innovate in history learning. Innovation in terms of facilities and infrastructure, methods, and the media used. In fact, this innovation is able to provide positive changes to students even though it is not evenly distributed throughout Indonesia. This research was conducted to understand the importance of innovation in history learning and strengthen the findings of previous researchers. Researchers use the library research method with research objects on history learning innovations at various school levels. The research results show that history learning innovations are clearly important to implement and update because they have many benefits. As for obstacles to innovation, teachers can minimize them by looking at the situation and conditions in their respective schools.

Keywords : *Inovation, Teaching, History*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



Pembelajaran sejarah masih kerap dianggap membosankan, membuat mengantuk, menghafal, tidak penting, tidak menarik dan monoton. Dilansir dari Republika, Husni memaparkan bahwa sering kali pelajar merasakan kejenuhan, mengantuk, bosan dan masih ada banyak alasan lainnya. Apabila hal tersebut terus berlanjut, implementasi pendidikan yang berkualitas sulit tercapai salah satunya target pada *Sustainable Development Goal* poin 4. Target yang dimaksudkan ialah pada 2030 semua siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk meningkatkan pembangunan berkelanjutan, termasuk antara lain melalui pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan dan gaya hidup yang berkelanjutan, kesetaraan gender, hak asasi manusia, kampanye perdamaian dan tanpa kekerasan, kewarganegaraan global dan penghargaan terhadap keanekaragaman budaya, serta kontribusi budaya terhadap pembangunan berkelanjutan.

Padahal dalam materi pembelajaran sejarah sebagian besarnya dapat mendorong hal-hal tersebut. Hasan (2003) dalam Muis, A., dkk. (2023), menyatakan bahwa pembelajaran sejarah berperan membentuk karakter generasi bangsa melalui pendidikan formal dengan harapan mampu membentuk kesadaran bersejarah yang mana secara moralnya juga menumbuhkembangkan rasa nasionalisme peserta didik. Jika dipahami lebih dalam lagi, tidak ada kemustahilan untuk peserta didik dapat mengimplementasikan gaya hidup yang berkelanjutan, kampanye perdamaian dan tanpa kekerasan, hak asasi manusia, kesetaraan gender, kewarganegaraan global dan penghargaan terhadap keanekaragaman budaya, serta kontribusi budaya terhadap pembangunan berkelanjutan ketika karakternya terbentuk. Tentu untuk mewujudkan hal tersebut perlu didorong juga oleh guru yang melakukan inovasi pembelajaran.

Menurut Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Kurikulum, inovasi pembelajaran ialah upaya guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode dan teknik baru. Inovasi pembelajaran ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya mengubah desain pembelajaran, menggunakan teknologi pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan interaktif, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Tentu inovasi pembelajaran yang berhasil diterapkan dapat memberikan banyak manfaat. Manfaat dari inovasi pembelajaran ini antara lain meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, kreativitas dan inovasi keterampilan berpikir kritis, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan kepuasan siswa terhadap pembelajaran.

Hal tersebut selaras dengan temuan peneliti pada hasil analisis awal penelitian-penelitian terdahulu. Peneliti mendapati berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kemampuan memahami, analisis, dan imajinatif peserta didik. Pada penelitian Rustamana (2020) memperlihatkan terjadinya peningkatan kemampuan berpikir berada pada rentang tertinggi 90% dengan adanya inovasi pembelajaran sejarah. Inovasi yang digunakan adalah pembelajaran sejarah berbasis *discovery learning* dengan sasaran peserta didik kelas XII IPS SMAN I Cinangka. Penelitian yang lain dari Susilo & Sofiarini (2020) mendapati hasil bahwa anggapan mata



pelajaran sejarah yang membosankan mampu berkurang dengan hadirnya Bapak/Ibu Guru Sejarah dengan kreativitas dan inovasinya dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran sejarah. Lantas pada penelitian Fauzi (2019) menunjukkan bahwa penerapan strategi reading guide dan mind mapping mampu menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik di kelas.

Inovasi-inovasi tersebut sangat perlu diimplementasikan demi terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Penelitian ini dilakukan untuk memahami pentingnya berinovasi dalam pembelajaran sejarah. Metode yang diterapkan ialah studi kepustakaan. Harapan peneliti penelitian ini selain memperkuat bahwa inovasi sangat penting untuk dilakukan tetapi juga menjadi alternatif rujukan model pembelajaran sejarah bagi para guru.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif yang menerapkan metode kepustakaan atau *library research*. Penelitian kepustakaan merupakan serangkaian penelitian yang dilangsungkan dengan mengumpulkan data pustaka. Objek penelitiannya digali melalui bermacam-macam informasi kepustakaan (Arikunto, 2014) dalam Pusparani (2021). Analisis penelitiannya dengan memahami teori, tema, dan manfaat dari penelitian-penelitian terdahulu. Kemudian disajikan dengan cara deskriptif.

Hasil Dan Pembahasan

Inovasi pembelajaran merupakan upaya guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode dan teknik baru. Inovasi pembelajaran ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya mengubah desain pembelajaran, menggunakan teknologi pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan interaktif, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Tentu inovasi pembelajaran yang berhasil diterapkan dapat memberikan banyak manfaat. Manfaat dari inovasi pembelajaran ini antara lain meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, kreativitas dan inovasi keterampilan berpikir kritis, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan rasa puas peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini menampilkan bahwa peneliti mendapati 8 penelitian yang relevan dengan inovasi-inovasi pembelajaran sejarah. Peneliti pada penelitian ini juga berusaha menyajikan data terpenting dari penelitian-penelitian yang telah terselektif. Data terpenting yang juga akan dianalisis peneliti yakni hasil dan manfaat. Hal ini guna memudahkan pembaca ketika memilih alternatif inovasi pembelajaran sejarah. Beberapa data hasil yang disajikan tidak menyeluruh hanya terfokus pada kaitan inovasi pembelajaran karena beberapa penelitian memaparkan hasil yang luas dan kurang relevan dengan penelitian ini. Data hasil dan manfaatnya pun berbeda karena inovasinya berbeda-beda. Berikut data-data inovasi yang dimaksudkan:



1. Belajar Sejarah Menggunakan E-Learning yang Berbasis Discovery Learning

Inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh Nurkholif, dkk. (2021) mendapati hasil bahwa inovasinya layak dioperasikan pada saat pembelajaran Sejarah kelas X. Penyusunan materi pada media e-learning berbasis discovery learning Nurkholif, dkk. (2021) ini disusun berdasar pada silabus dan buku bahan ajar. Maka dari itu materinya pun sesuai dengan materi pelajaran dan berpotensi memudahkan keberlangsungan pembelajaran hingga meningkatkan minat belajar anak-anak kelas X.

2. SMA Negeri 11 Medan Memanfaatkan Media Film dalam Pembelajaran Sejarah

Media film yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar memiliki potensi untuk menaikkan kualitas pembelajaran. Karena terdapat daya tarik visual dan audio film yang mendorong siswa bisa terlibat dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui film, siswa juga bisa mengembangkan kemampuan kritis, mempelajari nilai-nilai penting dalam kehidupan, dan memperkaya pengetahuan (Shaleha, dkk, 2023).

3. Siswa SMA Negeri di Kota Semarang Memanfaatkan Museum Ranggawarsita Untuk Belajar Sejarah

Pembelajaran di Museum Ranggawarsita membuat guru dan siswa termotivasi dan mempunyai semangat baru dengan melakukan kegiatan pemanfaatan museum meski ada berbagai hambatan (Astuti & Suryadi, 2020).

4. Quizizz Guna Evaluasi Hasil Belajar Sejarah di SMA Negeri 2 Padang

Penelitian Putri & Aisiah (2021), menunjukkan bahwa penggunaan quizizz pada evaluasi hasil belajar sejarah peserta didik sangat efektif.

5. Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw

Penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dikategorikan efektif dan bisa diterapkan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Asda, Y., 2022).

6. Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Metode ini mampu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk kerja sama, kreatif, mampu berbicara di depan orang banyak dan meneladani tokoh pahlawan yang diperankan. Meski begitu, metode masih didapati kekurangan yakni membutuhkan waktu yang banyak, tempat atau ruang yang luas, menuntut keaktifan dan kreativitas peserta didik (Almahbubi, M.I.M., 2023).

7. Memotivasi Peserta Didik Melalui Media Komik

Media komik dapat meningkatkan motivasi peserta didik kelas VII pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini didapat hasil penelitian yang memperlihatkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan. Hasil ini juga didukung dengan hasil penelitian lapangan yang menampilkan keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab (Ginting, D., dkk., 2024).

8. Penerapan Metode Sosio Drama

Suryani (2023), mendapati hasil bahwa diterapkannya metode sosio drama dapat mendorong partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut selaras dengan temuan peneliti pada hasil analisis awal penelitian-penelitian terdahulu. Peneliti mendapati berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kemampuan memahami, analisis, dan imajinatif peserta didik. Pada penelitian terdahulu ini memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir berada pada rentang tertinggi 90%. Inovasi yang digunakan ialah penerapan model pembelajaran sejarah berbasis *discovery learning* pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri I Cinangka, Rustamana (2020). Penelitian terdahulu ini didukung oleh data inovasi nomor 2 yang memperlihatkan manfaat inovasinya yakni mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian terdahulu yang lain dari Susilo & Sofiarini (2020) mendapati hasil bahwa anggapan mata pelajaran sejarah yang membosankan mampu berkurang dengan hadirnya guru-guru sejarah yang memiliki kreativitas dan bersedia berinovasi terhadap teknologi dalam pembelajaran sejarah. Lantas pada penelitian milik Fauzi (2019) menunjukkan bahwa penerapan strategi *reading guide* dan *mind mapping* mampu menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik di kelas. Penelitian terdahulu ini lebih banyak dukungannya, karena hampir semua data inovasi mendapati hasil yang manfaatnya ialah peserta didik semakin minat belajar sejarah, aktif dalam proses belajarnya, semangat, kreatif, dan termotivasi. Data yang memperlihatkan manfaat tersebut terdapat pada nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9.

Data-data inovasi pembelajaran tersebut menegaskan bahwa banyak manfaat yang diperoleh dari adanya inovasi. Adapun kendala, masih tetap terdapat nilai positif yang diambil. Inovasi-inovasinya juga tidak seluruhnya melibatkan teknologi yang ada. Hal ini sangat bisa menjadi alternatif bagi guru-guru yang mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan teknologi. Namun, guru tetap harus berusaha beradaptasi dengan teknologi karena bukan tidak mungkin inovasi-inovasi pembelajaran tersebut ke depannya tak diminati lagi oleh para peserta didik.



Simpulan

Inovasi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah jelas penting untuk dilakukan. Karena melihat banyaknya manfaat setelah inovasi-inovasi tersebut diterapkan. Adapun yang terdapat hambatan, para guru bisa meminimalisirnya dengan melihat situasi dan kondisi di sekolah masing-masing. Hal itu dapat dilakukan setelah membaca inovasi pembelajaran secara utuh. Data-data yang digunakan peneliti dapat pembaca akses dengan mudah. Harapannya para pembaca betul-betul berusaha melakukan inovasi dalam pembelajaran sejarah karena begitu banyak manfaat yang didapat tidak hanya pada siswa tetapi juga guru maupun pihak lain yang terlibat.

Daftar Pustaka

- Aprianto, R., & Kumalasari, D. (2023). Pengaruh Tokoh Pahlawan Nasional Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Pembentukan Pendidikan Karakter Anak. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 4(2), 131–144.
- Djojoprajitno, S. (2005). *Kangean Dari Zaman Wilwatikta Sampai Republik Indonesia 1350-1950*. Pamekasan (Madura): Buletin KNM (Kangean Nyiur Melambai).
- Admin. (2023). Inovasi Pembelajaran. Retrieved May 24, from https://lppk.dinus.ac.id/2023/07/13/inovasi_pembelajaran/
- Almahbubi, M. I. M. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Quranic Science Boarding School Kabupaten Tasikmalaya. Universitas Siliwangi.
- Asda, Y. (2022). Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Siswa MAN Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 160-174.
- Astuti, A. D., & Suryadi, A. (2020). Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Negeri di Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(1), 9-21. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Fauzi, A. (2019). Inovasi Pembelajaran Aktif Melalui Penggunaan Strategi Reading Guide dan Mind Mapping pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 131-145.
- Ginting, D., Luqman, A. S., & Syahfitri, D. (2024). Pengaruh Media Komik dalam Memotivasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan. *JMI: JURNAL MILLIA ISLAMIA*, 2(2), 312-321. <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JMI>
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, 5(4), 13484-13497. <http://jonedu.org/index.php/joe>



- Nilawati, H. (2013). Belajar Sejarah? Ah Membosankan. Retrieved May 24, 2024, from <https://news.republika.co.id/berita/mjqh0o/belajar-sejarah-ah-membosankan>
- Nurcholif, D. M., Suartama, K., & Yuda, A. I. W. I. (2021). Belajar Sejarah Dengan E-Learning Berbasis Discovery Learning. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 225-232. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Pristiandaru, D. L. (2023). Mengenal Tujuan 4 SDGs: Pendidikan Berkualitas. Retrieved, May 24, from <https://lestari.kompas.com/read/2023/05/09/080000186/mengenal-tujuan-4-sdgs--pendidikan-berkualitas>
- Putri, N.E., & Aisiah. (2021). Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Quizizz di SMA Negeri 2 Padang. *Kronologi*, 3(4), 336-342.
- Rustamana, A. H. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Penyelidikan (Discovery Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Abad – 21 Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XII IPS SMA Negeri I Cinangka. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Shaleha, P. U., Sumantri, P., Hutauruk, A. F., Chandra, S., & Amalsyah, R. G. (2023). Analisis Proses Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Pemanfaatan Media Film sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMA Negeri 11 Medan. *Medan Resource Center*, 3(2), 117-124. <https://doi.org/10.57251/el.v3i2.1034>
- Suryani. (2023). Penerapan Metode Sosio Drama Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Materi Peristiwa Sekitar Kemerdekaan Kelas XI IIS SMA Negeri 9 Malinau. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 173-181.
- Susilo, A. & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93, <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik>.



Halaman Ini Sengaja Dikosongkan