

Received : 03-04-2021
Revised : 01-05-2021
Published : 08-05-2021

MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN ONLINE SEJARAH BERBASIS MEDIA PRESENTASI INTERAKTIF

Aries Eka Prasetya

SMA Negeri 22 Surabaya, Indonesia

aku22bingung@gmail.com

Abstrak:

Generasi muda sebagai penerus bangsa harusnya memiliki nasionalisme pada tinggi. Namun belakangan ini terjadi merosotnya jiwa patriotism dan semangat nasionalisme pada generasi muda. Hal ini diduga dikarenakan oleh globalisasi. Globalisasi menjadi pemicu memudarnya jiwa nasionalisme pada sebagian generasi muda bangsa. Merosotnya nasionalisme dan menurunnya prestasi belajar sejarah siswa tersebut diupayakan dipecahkan oleh guru melalui rancangan strategi dan inovasi pembelajaran yang terintegrasi dengan proses belajar mengajar di kelas. Inovasi yang dipilih ialah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis SWAY Sejarah. Pembelajaran sejarah melalui SWAY dalam pelaksanaannya menempatkan siswa sebagai subjek belajar dengan cara memberikan kesempatan siswa berperan sebagai seorang sejarawan sekaligus agen of change (agen perubahan). Siswa diajak melakukan kegiatan penelitian sejarah berdasarkan prinsip dan langkah metode penelitian sejarah. Hasil dari penelitian tersebut kemudian dituangkan dalam sebuah karya, yaitu narasi karya tulis, video, komik dan semuanya dikemas dalam aplikasi SWAY sejarah. Melalui kegiatan penelitian sejarah, siswa dapat secara mandiri merekonstruksi pengetahuannya. Strategi pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi SWAY dapat dijadikan inovasi pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah serta mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Seluruh karya SWAY siswa hasil dari pembelajaran dapat diunggah ke jejaring sosial untuk diperoleh respon, tanggapan, masukan dan penilaian dari masyarakat luas. Respon dan penilaian tersebut dapat dijadikan bahan dasar penilaian proses belajar bagi guru sejarah terhadap siswa.

Kata Kunci: nasionalisme; sway; sejarah; inovatif

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, dengan kecanggihan teknologi yang cepat, semua kalangan dapat menikmatinya. Begitupun dengan sekolah yang berada di pedesaan. Terlebih lagi beberapa tahun ini Ujian Nasional pun berbasis IT yang kita kenal dengan nama UNBK. Sehingga pembelajaran berbasis IT pun mutlak diperlukan dan wajib dilaksanakan. Disamping adanya penyempurnaan Kurikulum 2013 yang mengakibatkan buku ajar selalu ada revisi, sehingga mengakibatkan buku ajar terlambat sampai ke sekolah, sehingga menyebabkan siswa tidak mempunyai buku ajar. Penggunaan Internet, game online dan media sosial suatu hal yang tidak bisa dibendung dan dihalangi bagi siswa. Siswa lebih menikmati sosial media, game, youtube dibanding membaca buku. Alhasil waktu siswa terbuang di warnet atau melihat HP, Gadget, Laptop dan komputer mereka. Surabaya sebagai kota yang menggalakkan program ramah lingkungan, tentunya harus berperan serta aktif dalam merealisasikan penyelamatan lingkungan. Dalam hal ini tentunya dengan cara penghematan kertas, dimana untuk memproduksi 1 rim kertas diperlukan 1 batang pohon dengan usia minimal 5 tahun.

Melihat kondisi ini, maka diperlukan media yang mempermudah pemaparan materi sejarah, mengalihkan kesenangan siswa bermedia sosial menjadi belajar online dan tentunya bersifat ramah lingkungan. Selain itu pembuatan media ini tidak memerlukan biaya yang tinggi dan ketrampilan yang rumit. Ketersediaan bahannya belajar pun mudah untuk didapat dan tentunya media belajar ini dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar menjadi tolok ukur bagi keberhasilan seorang siswa. Sukses atau tidaknya seorang siswa dalam proses belajar, salah satu indikatornya terletak pada seberapa besar atau tinggi prestasi yang diraih. Begitu pentingnya sebuah prestasi belajar hingga semua siswa berusaha untuk meraih hal tersebut. Prestasi belajar menjadi hal mutlak yang harus diraih oleh seorang siswa, baik prestasi akademik maupun non akademik. Prestasi akademik meliputi prestasi di bidang-bidang akademik (pelajaran di sekolah) sedangkan prestasi non-akademik meliputi prestasi dalam bidang-bidang keahlian atau keterampilan tertentu yang dimiliki oleh para siswa (Sobur, 2003: 23). Hal inilah yang menjadi tujuan dari pendidikan.

Perkembangan zaman belakangan ini menuntut keterampilan yang lebih pada sumber daya manusia. Terutama kebutuhan tenaga kerja dan kemajuan. Menyikapi perubahan tersebut, sekolah harus disiapkan dan mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Pemahaman terhadap kecakapan abad ke-21 sangat penting untuk disampaikan kepada peserta didik agar peserta didik dapat menjawab tantangan tersebut dengan berhasil.

Di bidang pendidikan, implikasi tersebut terasa sekali pada perkembangan kurikulum yang di dalamnya termuat pengembangan isi atau materi pendidikan, pengembangan strategi dan media pembelajaran, penggunaan bahan ajar, serta penggunaan sistem evaluasi berbasis IT. Dengan percepatan pendidikan yang luar biasa, pendidikan pada saat ini berada pada masa pengetahuan (*knowledge age*). SMA Negeri 22 Surabaya sebagai salah satu sekolah negeri paling akhir di kota Surabaya dituntut pula untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang inovatif dan berujung pada kreasi yang berprestasi. Seluruh siswa SMA Negeri 22 Surabaya didorong untuk meraih beragam prestasi belajar setinggi mungkin. Sesuai dengan 4 pilar SMA Negeri 22 Surabaya yaitu, Ketuhanan, Keilmuan, KeIndonesiaan dan kepedulian sosial. Maka selain menciptakan generasi yang berprestasi diharapkan juga memupukan nasionalisme dalam diri siswa. Salah satu prestasi yang diharapkan ialah prestasi pada bidang pembelajaran sejarah. Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dapat ditunjukkan melalui nilai yang tinggi serta tuntas dalam belajar. Prestasi belajar lain meliputi prestasi dalam meraih kejuaraan

ataupun penghargaan pada berbagai kegiatan lomba yang berkaitan dengan tema-tema sejarah, seperti lomba olimpiade sejarah, lomba inovasi komik sejarah, dan LKTI (Lomba Karya Tulis Ilmiah) di bidang Sejarah. Meskipun dalam aspek ketuntasan belajar siswa menunjukkan pencapaian yang cukup baik, namun siswa di SMA Negeri 22 Surabaya belum mampu mencapai prestasi belajar sejarah dalam ajang kejuaraan lomba.

Bahkan sejak sekolah ini berdiri, sedikit sekali siswa di SMA Negeri 22 Surabaya yang berhasil menjuarai kejuaraan lomba bidang sejarah, baik di tingkat lokal (kota), regional (propinsi) maupun nasional. Prestasi yang diraih oleh siswa umumnya ialah prestasi belajar dalam ajang kejuaraan lomba bidang mata pelajaran MIPA (Matematika, Fisika, Kimia, Biologi), Agama dan Olahraga. Kurangnya prestasi belajar siswa dalam ajang kejuaraan lomba sejarah disebabkan oleh motivasi berprestasi siswa yang rendah serta ketidaktertarikan mengikuti lomba. Hal ini sejalan dengan teori motivasi berprestasi yang dikemukakan David Mc.Clelland dalam Hamzah B.Uno (2006:36), dinyatakan bahwa prestasi atau hasil usaha dapat diraih apabila memiliki motivasi yang tinggi. Sebagian besar siswa di SMA Negeri 22 Surabaya menyatakan bahwa ketidaktertarikan mengikuti kejuaraan lomba bertema sejarah karena beranggapan harus menguasai materi sejarah yang luas.

Penguasaan materi yang luas menjadi kendala utama bagi siswa. Hal ini karena siswa menganggap materi sejarah hanyalah berupa hafalan semata dengan mengingat nama-nama tokoh, tanggal, dan tahun terjadinya peristiwa. Pernyataan siswa ternyata sejalan dengan hasil kajian I Gde Widja yang mengungkapkan adanya empat kelemahan pembelajaran sejarah, salah satunya ialah kecenderungan untuk hafalan materi (I Gde Widja, 1989:56). Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu diadakan perubahan, yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa. Perlu dilakukan kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung akan mempermudah siswa untuk meningkatkan prestasi belajar.

Media teknologi dan informasi, pada zaman ini sangatlah akrab dengan kehidupan sosial siswa, dengan memanfaatkan media inovatif berupa SWAY sejarah sebagai bahan ajar. SWAY menjadi sarana siswa mengembangkan kemampuan belajar sejarah sekaligus menguji kemampuan berkarya dalam ajang kejuaraan lomba. Berpijak dari hal tersebut, maka strategi yang digunakan untuk mendongkrak prestasi belajar siswa ialah dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis SWAY. Masalah yang sering dihadapi guru adalah prestasi belajar dan minat pelajaran sejarah yang kurang. Metode ceramah yang sering digunakan guru berdampak pada prestasi dan minat siswa pada pelajaran sejarah. Kegiatan belajar yang monoton tanpa ada inovasi strategi pembelajaran baik berupa model atau pun metode, maupun media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Di SMA Negeri 22 Surabaya tempat peneliti mengajar sudah berupaya memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran, baik dalam memperoleh maupun mengolah informasi. Peserta didik juga sering dibimbing dalam PBM yang menggunakan akses IT seperti PBM berbasis android atau evaluasi menggunakan barcode. Pada penelitian ini peneliti memanfaatkan teknologi SWAY dalam Sejarah untuk memperbaiki pembelajaran sejarah serta keterampilan akademik dan kecakapan hidup peserta didik. Di SMA Negeri 22 Surabaya pembelajaran sejarah dianggap kurang menarik bagi peserta didik. Pengalaman peserta didik juga terbatas. Peserta didik belum lahir di masa itu tentunya mereka tidak memiliki pengalaman yang dirasakan di saat masa itu. Hal ini dibutuhkan inovasi untuk menyajikan materi masa lalu dengan pendekatan kreatif. Pembelajaran dengan menggunakan metode yang baru sangat dibutuhkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan akan membentuk kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan. Untuk

membantu siswa memahami pelajaran sejarah dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal yang bisa dilakukan guru dalam memperbaiki pembelajarannya adalah dengan inovasi. Metode pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan pemahaman siswa. Metode kooperatif SWAY dapat diterapkan oleh guru untuk menyampaikan mata pelajaran sejarah agar lebih menarik dan membuat siswa terpacu untuk meningkatkan semangat nasionalisme dan jiwa patriotisme. Strategi pembelajaran sejarah berbasis SWAY ini diterapkan dengan mengacu pada satu Kompetensi Dasar (KD) atau materi yang sedang dipelajari siswa di kelas.

Pembelajaran sejarah melalui SWAY dalam pelaksanaannya menempatkan siswa sebagai subjek belajar dengan cara memberikan kesempatan siswa berperan sebagai seorang sejarawan sekaligus agen of change (agen perubahan). Siswa diajak melakukan kegiatan penelitian sejarah berdasarkan prinsip dan langkah metode penelitian sejarah. Hasil dari penelitian tersebut kemudian dituangkan dalam sebuah karya, yaitu narasi karya tulis, video, komik dan semuanya dikemas dalam aplikasi SWAY sejarah. Melalui kegiatan penelitian sejarah, siswa dapat secara mandiri merekonstruksi pengetahuannya. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivistik, bahwa belajar bukanlah sekedar aktifitas menghafalkan materi, namun lebih merupakan hasil dari proses rekonstruksi yang dilakukan oleh setiap individu melalui pengalaman.

Berdasarkan penjelasan di atas maka permasalahan di SMA Negeri 22 Surabaya adalah minimnya prestasi belajar siswa-siswi SMA Negeri 22 Surabaya dan menurunnya rasa nasionalisme generasi bangsa seiring dengan modernisasi dan semakin mengglobalisasi. Minimnya prestasi belajar sejarah siswa tersebut berupaya dipecahkan oleh guru melalui rancangan strategi dan inovasi pembelajaran yang terintegrasi dengan proses belajar mengajar di kelas. Inovasi yang dipilih ialah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis SWAY Sejarah. Berdasarkan hal tersebut, maka permasalahan yang dipilih yaitu, bagaimana penerapan strategi pembelajaran sejarah berbasis proyek menggunakan media SWAY Sejarah di SMA Negeri 22 Surabaya serta hasil yang dicapai dari penerapan strategi pembelajaran tersebut.

Metode

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 22 Surabaya selama bulan Januari 2021-Februari 2021. Pengamatan dilakukan pada kelas-kelas yang diampu, yaitu 4 kelas XI IPS, yaitu XI IPS-1, XI IPS-2, XI IPS-3 dan XI IPS-4. Penelitian menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif analitis. Data informasi yang diperlukan dengan menggunakan prinsip 5 W + 1 H. Desain model ADDIE cocok diterapkan di SMA Negeri 22 Surabaya masa pandemi. Ada 5 tahapan dalam desain ini, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Desain ini menjadi acuan dalam membangun perangkat program latihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja itu sendiri. Dalam bukunya Rudi Prihantoro (2012:162) bahwa pengendalian mutu perlu adanya sebuah sistem yang mampu berinteraksi antar elemen untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Pembelajaran berbasis SWAY memberikan dasar-dasar pemikiran cara modern dalam pembelajaran jarak jauh dan mampu memberikan umpan balik antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran SWAY mampu meningkatkan praktikalitas dan efektifitas dalam pembelajaran jarak jauh di SMA Negeri 22 Surabaya terutama pelajaran sejarah.

SWAY Sebagai Solusi

Strategi pembelajaran sejarah menggunakan SWAY merupakan strategi pembelajaran berbasis proyek yang diarahkan bagi siswa untuk meneliti dan dituangkan dalam sebuah karya poster, video dan narasi yang dikemas dengan aplikasi SWAY berdasarkan sumber-sumber sejarah. Siswa diberikan kepercayaan untuk merancang, mengeksplorasi, menyusun naskah, menggali sumber sejarah, observasi lapangan, proses editing, dan penyajian hasil penelitian dalam bentuk aplikasi SWAY. Melalui strategi pembelajaran berbasis SWAY, siswa tidak hanya belajar terkait materi-materi sejarah semata namun juga belajar berbagi tugas dan peran dalam proyek pengerjaan proyek SWAY.

Langkah Operasional Pelaksanaan

Strategi pembelajaran sejarah berbasis SWAY untuk mendongkrak prestasi belajar dan menumbuhkan nasionalisme siswa di SMA Negeri 22 Surabaya dilaksanakan melalui 5 tahapan yang dilaksanakan dalam 3 langkah proyek.

1. **Persiapan**, meliputi pembentukan kelompok, pembagian tema, dan menyusun rencana kerja proyek pembuatan SWAY.
2. **Pengumpulan Sumber Sejarah**, yaitu pengumpulan sumber-sumber sejarah terkait tema/topik yang dijadikan fokus penelitian.
3. **Pengobservasian dan Perekaman**, yaitu kegiatan observasi dan perekaman video di lapangan bersama-sama audien dan masyarakat umum.
4. **Proses Editing**, yaitu kegiatan pengolahan informasi data, sumber sejarah, dan hasil perekaman menjadi berbagai media seperti Poster, Video dan aplikasi SWAY.
5. **Pengkomunikasian dan Publikasi**, yaitu proses penyampaian laporan dalam bentuk presentasi, tanya jawab dan mengunggah hasil SWAY pada akun jejaring sosial untuk mendapat respon masyarakat.

PEMBAHASAN

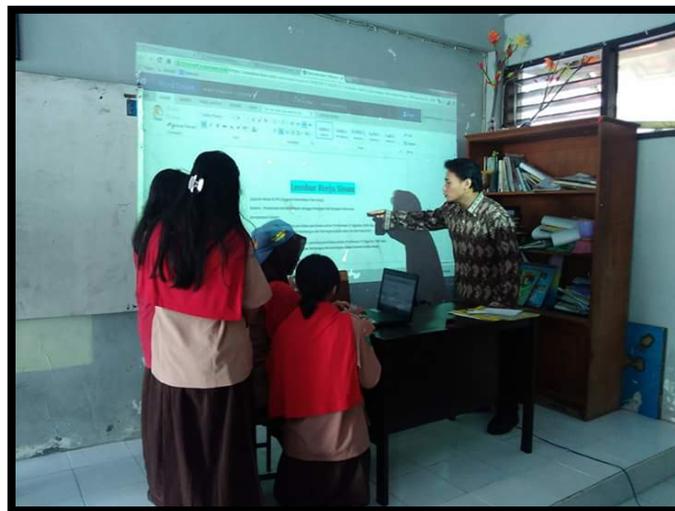
Pembelajaran sejarah melalui SWAY menjadi strategi pembelajaran yang diterapkan di SMA Negeri 22 Surabaya untuk mendongkrak prestasi belajar sejarah dan menumbuhkan nasionalisme siswa. Pemilihan strategi pembelajaran ini karena dalam tahapan operasionalnya mampu memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara kreatif. Melalui pembelajaran berbasis SWAY mampu memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan keahlian, kreatifitas, ide dan gagasan siswa dalam sebuah produk pelaporan berbasis SWAY. Pengembangan satu keahlian siswa inilah yang menjadi strategi khusus untuk mendongkrak prestasi belajar sejarah siswa. Di satu sisi, pembelajaran melalui SWAY diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sesuai hasil penelitian dari Brigida (2014) dan Nurjanah (2013) dinyatakan bahwa pembuatan film yang ada pada proyek SWAY sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan prestasi hasil belajar dan motivasi siswa sebesar bila dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Adapun rekaman mengenai PBL yang dilaksanakan penulis dalam PBM Sejarah di Penerapan pembelajaran sejarah melalui SWAY di SMA Negeri 22 Surabaya adalah sebagai berikut :

1. Persiapan

Pada awal pertemuan dikemukakan tujuan dan manfaat pembelajaran sejarah melalui SWAY. Dalam PBM sejarah siswa melalui pembelajaran berbasis SWAY mampu memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan keahlian, kreatifitas, ide dan gagasan siswa dalam sebuah produk pelaporan berbasis SWAY. Tahapan-tahapannya sebagai berikut :

1. Setiap siswa diminta mengamati materi yang dipresentasikan guru.
2. Kelas dibagi menjadi 5 kelompok untuk membahas permasalahan-permasalahan. Setelah dilaksanakan diskusi selanjutnya tiap kelompok menulis hasil diskusi kelompok menggunakan fasilitas Microsoft Word, kemudian diupload di One Drive.
3. Hasil karya siswa ini kemudian akan dijadikan LKS Digital (menggunakan Ms. Word Online) tentang Peristiwa Proklamasi.



Gambar 1. Guru menjelaskan langkah kerja kepada perwakilan tiap kelompok agar saat melaksanakan proyek nantinya mempunyai persepsi yang sama dan berjalan lancar.

4. Selama diskusi setiap anggota kelompok memfoto semua kegiatan kelompok sebagai bahan dokumentasi. Selain itu dokumentasi kerja kelompok juga akan digunakan untuk pembuatan presentasi SWAY.

2. Pengumpulan Sumber Sejarah

Setelah terbentuk kelompok dan pembagian tema lalu tiap kelompok ditugaskan mengumpulkan sumber sejarah atau referensi-referensi terkait tema penelitian. Mengingat salah satu ciri sejarah adalah berdasarkan sumber sejarah, maka meskipun siswa diberi kebebasan berkreasi, namun kreasi tersebut tetap dibatasi oleh data, fakta pada sumber-sumber sejarah.

Pada tahap ini siswa mencari referensi sumber sejarah di perpustakaan dan *online*. Siswa merancang draft narasi dan alur cerita yang dikreasikan dalam SWAY. Tiap kelompok diberikan pula buku catatan laporan kegiatan yang harus diisi. Buku laporan berisi informasi terkait kegiatan apa yang sedang dilakukan, kendala yang muncul serta solusi pemecahan masalahnya. Buku laporan wajib dibawa tiap kelompok ketika pertemuan pembelajaran di kelas. Pada pertemuan di kelas itulah diketahui sejauh mana perkembangan kemajuan hasil kerja siswa.

3. Pengobservasian dan Perekaman

Kegiatan siswa berikutnya adalah observasi ke lapangan untuk pengambilan gambar atau objek serta mencari data. Pengambilan gambar dilakukan siswa dengan menggunakan kamera video, digital, *handycam*, dan *smartphone*. Tiap kelompok memulai penelitian masing-masing sesuai jadwal dan tema yang diangkat selama 1 minggu per proyek, karena ada 3 proyek maka 3 minggu.



Gambar 2. Tiap kelompok melaksanakan pengambilan gambar presentasi mengenalkan produk yang mereka buat dalam upaya mensosialisasikan Nasionalisme dan Patriotisme pada warga sekolah

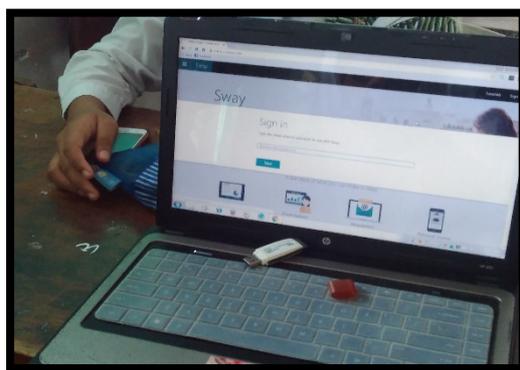
Proses pengambilan gambar dan data lebih banyak dilakukan diluar jam pembelajaran umum. Artinya siswa melakukan observasi disekitar sekolah setelah pulang sekolah atau saat jam istirahat. Hal ini dilakukan siswa agar tidak mengganggu proses pembelajaran harian dengan mata pelajaran lain. Berdasarkan catatan observasi guru terhadap siswa menunjukkan tingkat keaktifan siswa yang tinggi dalam belajar.

Siswa menunjukkan motivasi tinggi dalam proses penggarapan proyek SWAY. Siswa di dalam kelompok saling bahu-membahu untuk menyelesaikan tanggung jawabnya. Diantara siswa terlihat adanya rasa kerjasama, toleransi, kejujuran, dan tanggungjawab yang tinggi terhadap tugas yang dibebankan. Hal ini terlihat dari catatan tugas perjalanan yang dikumpulkan oleh tiap kelompok kepada guru sebagai bentuk laporan harian. Indikator lainnya adalah ketepatan waktu proses pengerjaan komik dokumenter sesuai dengan target yang ditetapkan. Berikut akan dijelaskan secara singkat tahapan ke-2 proyek SWAY tersebut.

Setelah siswa memahami tentang peristiwa Proklamasi, maka selanjutnya siswa harus mendeskripsikan dampak apa saja yang dapat di ketahui serta hal-hal apa saja yang seharusnya dilakukan generasi muda untuk mengisi kemerdekaan dan menumbuhkan jiwa kepahlawanan di tengah masyarakat (khususnya sekolah).

4. Proses Editing

Tahap editing SWAY oleh siswa dilakukan di sekolah dan rumah mengingat proses editing video dan aplikasi SWAY membutuhkan waktu yang lama. Pada tahap ini siswa juga diberikan waktu selama satu minggu. Pemberian waktu yang lama untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk kembali ke lapangan apabila data atau gambar objek yang diambil masih mengalami kekurangan. Siswa diberikan kebebasan pula memilih program yang digunakan untuk proses editing video, seperti *Movie Maker*, *AVS Video Editor*, *Pinnacle*, *Ulead* atau editing video yang telah familier digunakan.



Gambar 3. Proses Editing Laporan menggunakan SWAY dibimbing langsung oleh guru dan siswa melaksanakan dengan atusias tinggi.

Bahan hasil editing foto, editing video dan data yang didapatkan dari kegiatan proyek tahap 1 dan 2 selanjutnya akan diolah untuk dimasukkan dalam aplikasi SWAY. Tahapan ke-3 dari proyek SWAY adalah membuat Presentasi SWAY dari semua kegiatan Proyek 1 dan 2. Produk dari proyek tahap 3 ini adalah karya Presentasi memaparkan hasil proyek menggunakan aplikasi SWAY. Setelah siswa melaksanakan proyek 1 dan proyek 2, mulai mendiskusikan hingga mengkampanyekan “Menumbuhkan Jiwa Kepahlawanan Generasi Muda” maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan presentasi hasil semua yang telah kelompok laksanakan dan hasilkan.

5. Pengkomunikasian dan Publikasi



Gambar 4

Tiap kelompok presentasi hasil proyek yang telah mereka lakukan dan dinilai oleh guru serta mendapatkan tanggapan dari kelompok lainnya

Tahap pengkomunikasian dilakukan siswa melalui presentasi, tanya jawab, dan mengunggah hasil karya secara *online*. Saat presentasi tiap kelompok diberikan waktu 20-30 menit, termasuk kegiatan sesi tanya jawab sesama siswa. Urutan presentasi dilakukan secara acak dengan didahului pengambilan nomor urut oleh ketua kelompok. Setelah semua kelompok menyajikan presentasi, maka hasil karya siswa yang terbaik diunggah di jejaring sosial, untuk mendapatkan respon yang lebih luas dari masyarakat.

HASIL

Pelaksanaan pembelajaran sejarah berbasis proyek menggunakan media SWAY di SMA Negeri 22 Surabaya menunjukkan hasil pencapaian yang tinggi bagi siswa. Hal ini terlihat dari berbagai indikator pencapaian prestasi belajar siswa. Selain tuntas dalam hasil belajar, pencapaian prestasi siswa di pelajaran lainnya juga turut baik, serta perubahan pola perilaku siswa yang mulai bijak dalam menggunakan sosial media dalam keseharian.

Selain hasil prestasi belajar siswa dalam pemahaman pelajaran sejarah, penerapan pembelajaran sejarah berbasis proyek menggunakan media SWAY mampu pula meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran serta kesetiakawanan sosial dalam usaha menumbuhkan nasionalisme di kalangan siswa dan seluruh warga SMA Negeri 22 Surabaya pada umumnya. Mereka semakin sering menunjukkan pada warga sekitar tentang pentingnya nilai-nilai nasionalisme. Bahkan mereka secara mandiri bisa menginspirasi kawan-kawan lainnya dalam usaha menumbuhkan nasionalisme pada generasi muda seperti dalam kegiatan :

Refleksi sejarah

Siswa sangat antusias dalam kegiatan kunjungan ke situs bersejarah, membaca buku sejarah dan melihat film documenter sejarah. Terlihat setelah kegiatan proyek sejarah ini, banyak siswa yang menginginkan (angket) untuk sering diadakan kegiatan kunjungan ke situs sejarah dan diselenggarakan pemutaran film sejarah dalam setiap kesempatan PBM Sejarah

Melalui upacara bendera

Melalui kegiatan upacara bendera siswa SMA Negeri 22 Surabaya semakin tertib dan disiplin mengikutinya. Hal ini adalah hasil dari pembelajaran sejarah yang pernah mereka ikuti.

Memperkenalkan keragaman budaya bangsa

Kegiatan pembelajaran menggunakan proyek SWAY ini mampu memberikan pemahaman dan pengenalan akan keragaman budaya bangsa Indonesia. Hal ini terbukti melalui kegiatan pembelajaran sejarah, siswa semakin cinta pada lingkungannya terlebih pada lokasi sekolahnya hal ini terlihat dari kampanye beberapa kelompok yang mengenalkan tentang penggunaan kostum pakaian daerah. Siswa juga mengenalkan tentang pentingnya menjaga lingkungan dengan budaya buang sampah pada tempatnya.

Menggunakan produk hasil produksi dalam negeri

Melalui kegiatan pembelajaran proyek sejarah menggunakan media SWAY siswa tidak hanya sekedar mengenal produk dalam negeri tapi juga berupaya memanfaatkan produk-produk karya anak bangsa untuk dijadikan karya kreasi. Siswa juga berkampanye tentang pentingnya mencintai produk hasil karya anak bangsa melalui contoh langsung demonstrasi di lapangan. Hal inilah yang menjadi upaya pembiasaan dan akhirnya setelah proyek sejarah selesai mereka tetap terbiasa menggunakan karya bangsa.

Kendala-kendala yang Dihadapi

Pembelajaran sejarah melalui strategi ini membutuhkan waktu yang lebih lama. Hal ini mengingat proses penelitian dan pengambilan objek gambar di lapangan banyak dilakukan oleh siswa di luar jam pembelajaran. Artinya, pengambilan gambar banyak dilakukan setelah pulang sekolah. Jam pembelajaran tatap muka di sekolah lebih banyak digunakan sebagai sarana komunikasi dan konsultasi mengenai kemajuan proyek.

Kegiatan pengambilan gambar dan kampanye juga dilakukan di tempat-tempat umum sebagian berada jauh dari tempat tinggal siswa. Kendala lain adalah sedikitnya pengalaman siswa dalam proses produksi sebuah video dan SWAY. Sebab itu proses pembelajaran melalui SWAY membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan kesiapan guru dalam membimbing siswa. Kendala berikutnya terkait perlengkapan pengambilan gambar yang tidak dimiliki. Sebagian siswa ada yang meminjam peralatan ke teman atau saudara karena menginginkan hasil gambar yang bagus.

Faktor-faktor Pendukung

Pembelajaran sejarah melalui proyek SWAY mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa. Keberhasilan proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 22 Surabaya didukung oleh kebijakan sekolah yang memberikan keleluasaan bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Selain itu, ijin dari orangtua/wali siswa sangat membantu dalam pembelajaran sejarah. Faktor lain yang menjadi pendukung proses pembelajaran sejarah melalui proyek SWAY adalah kepemilikan sarana oleh siswa. Sebagian besar siswa di SMA Negeri 22 Surabaya sudah memiliki alat komunikasi atau *smartphone* dengan teknologi canggih sehingga mampu digunakan untuk membantu proses perekaman dan alat bantu upload karya ke sosmed.

Smartphone siswa juga dapat digunakan dalam mengedit karya dalam tahapan proyek SWAY. Sebagian siswa juga memiliki laptop sebagai alat proses editing. Di sisi lain, adanya ekstrakurikuler jurnalistik yang berbasis olah komputer turut memperlancar siswa dalam proses penulisan dan editing karya SWAY. Berbekal kemampuan awal tersebut maka proses editing SWAY yang meliputi pemindahan gambar, ilustrasi tulisan dan video ke aplikasi SWAY menjadi lebih mudah.

Alternatif Pengembangan

Pengalaman pembelajaran sejarah melalui proyek SWAY di SMA Negeri 22 Surabaya merupakan langkah awal yang telah dilakukan dalam rangka inovasi pembelajaran sejarah. Inovasi pembelajaran sejarah semacam ini perlu dilakukan secara terus menerus agar tercipta kemajuan dalam pembelajaran sejarah serta memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Beberapa alternatif pengembangan pembelajaran sejarah melalui kreasi SWAY dapat pula dilaksanakan untuk semua jenjang tingkatan. Bahkan di semua jenjang pendidikan mulai SD, SMP, hingga SMA/SMK.

Berkat perkembangan teknologi yang pesat, siswa dapat pula melakukan pengambilan gambar atau objek sejarah dengan menggunakan kamera *smartphone*. Pengembangan pembelajaran sejarah melalui SWAY dapat dilakukan dengan meminta siswa mengunggah semua hasil karya SWAY nya ke jejaring sosial agar diperoleh respon dan tanggapan umum masyarakat. Tanggapan yang positif tentu membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar sejarah. Terlebih tanggapan-tanggapan dari masyarakat tersebut dijadikan salah satu komponen penilaian hasil belajar.

PENUTUP

Strategi pembelajaran sejarah berbasis SWAY (Menumbuhkan nasionalisme pada generasi muda di Era Globalisasi dan Modernisasi) yang diterapkan di SMA Negeri 22 Surabaya mampu menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Strategi pembelajaran ini memberikan pengembangan pemahaman serta keterampilan siswa. Proses pembelajaran proyek SWAY dilakukan melalui lima tahapan atau disebut dengan 5P. Tahapan-tahapan dari 5P yang dimaksud meliputi a). *Persiapan*, b). *Pengumpulan sumber sejarah*, c). *Pengobservasian dan perekaman*, d). *Proses editing*, dan e). *Pengkomunikasian dan publikasi*.

Proses tahapan tersebut terbagi menjadi 3 proyek yaitu tahapan 1 pemahaman materi dan pembuatan LKS Online, tahapan 2 melaksanakan kampanye mensosialisasikan tentang pentingnya nasionalisme di era modernisasi dan globalisasi, tahapan 3 yaitu menghasilkan dan mempublikasikan karya SWAY dengan presentasi serta penilaian masyarakat umum. Strategi pembelajaran sejarah berbasis SWAY dapat dijadikan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah serta mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Bagi guru yang ingin menggunakan strategi pembelajaran berbasis SWAY, maka harus mampu memilih KD-KD (Kompetensi Dasar) yang tepat. Selain itu, guru harus sudah mengidentifikasi siswanya terkait keahlian dan keterampilan yang dimiliki serta dapat dikembangkan dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Mengingat proses pembuatan proyek berbasis SWAY membutuhkan biaya dan waktu pengerjaan yang tidak sedikit maka hendaknya disusun rencana kerja secara matang agar biaya tidak berlebihan dan waktu yang telah ditetapkan tidak lama. Seluruh karya SWAY siswa hasil dari pembelajaran dapat diunggah ke jejaring sosial untuk diperoleh respon, tanggapan, masukan dan penilaian dari masyarakat luas. Respon dan penilaian tersebut dapat dijadikan bahan dasar penilaian proses belajar bagi guru sejarah terhadap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ijarian, Ehsan. (2012). The effect of student teams chievement division technique on English achievement of Iranian EFL learners. *Journal of Theory and Praticice in Language Studies*. Vol. 2, No. 9, pp. 1971-1975, September 2012.
- Barnawi dan Moh Arifin, 2012. *Etika dan Profesi Kependidikan*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Dimiyati, Midjiono. (2006) *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2007). *Cooperative learning: analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno. (2009). *Model pembelajaran: menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Intan Printina, Brigida. 2014. *Pemanfaatan Media Film Dokumenter dalam Pembelajaran Sejarah Studi Kasus Pada Siswa Kelas X Ilmu Sosial 1 Mata Pelajaran Sejarah Peminatan SMA Regina Pacis Surakarta*. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research reader*. Australia: Deakin University Press.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character*. New York: Bantam Books.
- Rudy Prihantoro, 2012. *Konsep Pengendalian Mutu*. Bandung : Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Rini Sefriani dan Rina Sefriana, 2020. *Jurnal Pendidikan Volume 2 Bulan April berjudul Pengembangan Media E-Learning Berbasis Pembelajaran Pada Kurikulum Darurat*, Padang : Universitas Putra Indonesia
- SWAY Sebagai Media Presentasi Modern. Diakses tanggal 27 Januari 2021, Pukul 11.00 WIB dari <https://microsoft.com>