



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 11(1), 19-28.

RESEARCH ARTICLE

"SIMBAS" PRINSIP PEMBELAJARAN SEJARAH DI MAN 1 SUKABUMI: SUATU LANGKAH PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN DI TENGAH TUNTUTAN REALISASI SDGS DAN ERA VUCA

Muhamad Yusril Saepul Rohman, Agus Mulyana

*Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia
myusrilsr@upi.edu.*

Naskah diterima : 10 Mei 2022, Naskah direvisi : 20 Juni 2022 Naskah disetujui : 30 Juni 2022

To cite this article: Rohman, M.Y.S., & Mulyana, A. (2022). "Simbas" prinsip pembelajaran sejarah di man1 sukabumi: Suatu langkah peningkatan kualitas pendidikan di tengah tuntutan realisasi sdgs dan era vuca. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 19-28. <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45838>.

Abstract

Indonesia's declining quality of education can be due to changes in education not coupled with adaptive and dynamic change in principles of learning, especially in history learning. During this time the learning of history continues to make teachers the only learning resource and does not make technology the primary tool to support learning activities. In this study, researchers use a qualitative approach to study by descriptive methods to help researchers understand deeply the issues that are the focus of the researcher. As for the data-collection techniques used by researchers, interviews, observations, and documentary studies. Based on research activities, history learning schemes by applying a blended learning, youtube based model could create a new learning principle that the author calls the SIMBAS (ready, interactive, independent and free). SIMBAS is a principle of learning offered by the writer to change the mindset of the teacher of history in understanding the essence of today's learning, of the rigidity of the mindset by making the teacher the sole source of learning, to an adaptive and dynamic mind-set by making the teacher a facilitator.

Keywords : Classroom action research; Double Loop Problem Solving (DLPS) method; information literacy skills; history learning.

Abstrak

Menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia disebabkan karena perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan tidak dibarengi dengan kesiapan perubahan prinsip pembelajaran yang adaptif dan dinamis. Selama ini proses pembelajaran sejarah masih menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar dan belum menjadikan teknologi sebagai perangkat utama untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif agar peneliti bisa memahami secara mendalam masalah yang menjadi fokus. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, skema pembelajaran sejarah dengan menerapkan model blended learning berbasis video youtube bisa menciptakan prinsip pembelajaran baru yang peneliti sebut dengan istilah SIMBAS (Siap, Interaktif, Mandiri dan Bebas). SIMBAS merupakan prinsip pembelajaran untuk mengubah mindset guru sejarah dalam memahami esensi pembelajaran dewasa ini, dari pola pikir yang bersifat kaku (rigidity) dengan menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, menuju pola pikir yang bersifat adaptif dan dinamis (agility) dengan menjadikan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Kata kunci : Penelitian tindakan kelas; metode *Double Loop Problem Solving* (DLPS); Keterampilan literasi informasi; pembelajaran sejarah.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan menjadi salah satu agenda yang ingin dicapai dalam tujuan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs). Agenda ini ditujukan agar semua anak di dunia memperoleh kesempatan yang sama untuk mengenyam pendidikan yang bersifat inklusif, setara, dan berkualitas (UCLG, 2018). Namun di Indonesia upaya peningkatan kualitas pendidikan sepertinya masih menuai berbagai persoalan, terutama seiring dengan menurunnya efektivitas pembelajaran pada masa pandemi yang masih belum bisa dikendalikan sepenuhnya.

Tuntutan pendidikan yang harus terus berjalan di tengah situasi yang penuh dengan ketidakpastian, membuat proses pembelajaran tidak bisa dilakukan secara optimal. Menurut Kennedy, dkk. (2021, hlm. 79) tantangan pandemi covid-19 sangat relevan dengan perkembangan dunia di era VUCA atau *Volatility, Uncertainty, Complexity, dan Ambiguity*. Istilah ini digunakan untuk menunjukkan suatu keadaan yang bersifat fluktuatif, rumit, tidak pasti, dan ditandai dengan adanya perubahan yang sulit diprediksi, sehingga menuntut setiap orang untuk terus berpikir kreatif dan berinovasi, agar perubahan yang terjadi tidak menimbulkan ancaman (disruptif), terutama dalam bidang pendidikan. Menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia menurut peneliti dapat disebabkan karena perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan tidak dibarengi dengan kesiapan perubahan prinsip pembelajaran yang adaptif dan dinamis. Selama ini proses pembelajaran masih menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar (*teacher oriented*) dan belum menjadikan teknologi sebagai perangkat utama untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Prawanti dan Sumarni (2020) bahwa kenyataannya pembelajaran jarak jauh yang ditetapkan pemerintah, dinilai kurang efektif karena dalam pelaksanaannya

guru dan peserta didik belum siap menerima perubahan yang terjadi. Selain itu, belum meratanya kompetensi dan pemahaman guru dalam mengartikan esensi perubahan pola pembelajaran, menjadikan pembelajaran jarak jauh masih dilaksanakan seperti ketika pembelajaran biasanya dengan menggunakan metode dan pendekatan yang kurang relevan. Padahal di tengah keterbatasan yang terjadi, proses pembelajaran hari ini menuntut kemampuan kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran yang paling sesuai.

Oleh karena itu guru harus mampu menjawab masalah pembelajaran yang terjadi saat ini, dengan memahami secara mendalam kebutuhan peserta didik, agar tercipta pembelajaran kreatif (*pedagogy creative*) yang bisa mengakomodasi perubahan yang terjadi, terutama dalam proses pembelajaran sejarah. Menurut Supriatna dan Maulidah (2020, hlm. 12) guru sejarah yang kreatif harus bisa menganalisis dan memecahkan masalah pembelajaran dengan menggunakan beragam upaya, agar kegiatan pembelajaran sejarah tetap bisa dilaksanakan secara menarik dan optimal. Guru sejarah harus memiliki pemahaman bahwa masalah pembelajaran itu bersifat unik, dan hanya bisa diselesaikan dengan cara yang unik pula. Oleh karena itu guru harus mampu mengembangkan segenap kemampuan dan pengalaman mengajarnya, untuk menghadirkan inovasi dan kreasi pembelajaran yang bisa menjawab masalah pembelajaran sejarah dewasa ini.

SIMBAS (Siap, Interaktif, Mandiri dan Bebas) merupakan gagasan yang ditawarkan oleh peneliti sebagai prinsip pembelajaran yang telah berkembang di MAN 1 Sukabumi. Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan skema pembelajaran sejarah dengan menerapkan model *blended learning* berbasis video *youtube* di MAN 1 Sukabumi menurut peneliti bisa menciptakan proses pembelajaran yang dapat memberikan kesiapan (*readiness*), interaktif (*interactive*), kemandirian (*self learning*) dan mendukung

adanya kebebasan belajar (*freedom of learning*). SIMBAS merupakan prinsip pembelajaran untuk mengubah mindset guru sejarah dalam memahami esensi pembelajaran dewasa ini, dari pola pikir yang bersifat kaku (*rigidity*) dengan menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, menuju pola pikir yang bersifat adaptif dan dinamis (*agility*) dengan menjadikan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Gagasan ini juga diharapkan dapat menyederhanakan hal-hal yang bersifat kompleks menjadi cara pembelajaran simplifikasi, meninggalkan metode pembelajaran lama yang kurang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan saat ini melalui pemanfaatan perkembangan teknologi digital.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif sebagai jenis penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan masalah yang menjadi fokus peneliti. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 8) penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang dilakukan pada kondisi alamiah (*natural setting*) yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti. Kedudukan peneliti menjadi instrumen kunci dalam kegiatan penelitian (*human instrument*) dengan bekal wawasan yang luas untuk mengkonstruksi informasi secara jelas dan penuh makna. Sementara itu menurut Creswell (2014, hlm. 23) penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menekankan pada interpretasi. Proses penelitian berkembang secara dinamis, melalui kegiatan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan unsur, ciri, sifat, peristiwa atau kejadian yang terjadi. Adapun teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan ialah model analisis yang dikembangkan oleh Milles dan Huberman, dimana proses pengolahan data dimulai dari kegiatan reduksi, penyajian, hingga verifikasi data melalui beberapa alternatif validasi seperti triangulasi, dan member check, sampai akhirnya peneliti bisa mendapatkan hasil penelitian.

PEMBAHASAN

Peningkatan Kualitas Pendidikan di Tengah Tuntutan Realisasi SDGS dan Tantangan VUCA

Berawal dari sebuah kutipan yang dikemukakan oleh Albert Einstein (dalam Hendarso, 2020) "The value of an education in a college or university is not the learning of many facts, but the training of the mind to think something that cannot be learned from textbooks". Nilai dari pendidikan di sekolah atau perguruan tinggi sebenarnya bukan terletak pada seberapa banyak kita mempelajari fakta, tetapi bagaimana cara kita melatih pikiran untuk memikirkan sesuatu yang tidak dapat dipelajari dari buku teks. Pemikiran esensial ini semestinya dapat direalisasikan dalam sistem pendidikan di Indonesia untuk membekali keterampilan peserta didik, sekaligus sebagai landasan untuk meningkatkan pendidikan berkualitas di Abad 21.

Menurut Annur, S. dkk. (2018, hlm. 252) *Quality Education* adalah bagian dari 17 program pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals (SDGs)*, untuk menjamin pemerataan pendidikan yang inklusif, dan berkualitas. Indikator peningkatan kualitas pendidikan pada hakikatnya dapat dilihat dari tiga aspek utama yakni input, proses, dan output pendidikan yang bermutu. Input pendidikan, dalam hal ini baik dalam bentuk sumber daya manusia seperti peningkatan kompetensi guru, maupun sumber daya lainnya seperti perencanaan, program, kurikulum, dan tujuan pendidikan yang hendak dicapai.

Proses pendidikan, dalam hal ini bagaimana proses pendidikan itu dilakukan dengan memaksimalkan input yang tersedia secara berkesinambungan, untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong kegiatan belajar peserta didik. Output pendidikan, dalam hal ini bagaimana kualitas lulusan yang dihasilkan itu dapat survive dan bersaing dengan kompetensi yang dimilikinya. Oleh sebab itu kegiatan pendidikan harus mampu memberikan keterampilan

yang dibutuhkan oleh peserta didik, untuk mempersiapkan segala kemungkinan yang bisa terjadi di masa depan.

Namun upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, sepertinya akan menuai beberapa kesulitan. Pasalnya perubahan yang disebabkan oleh pandemi covid-19 secara langsung maupun tidak langsung menuntut kita untuk mempersiapkan diri memasuki era VUCA (*Volatile, Uncertain, Complex* dan *Ambiguous*) yang semakin tinggi. Istilah VUCA sebenarnya pertama kali digunakan dalam bidang militer untuk menggambarkan medan perang pasukan Amerika di Irak dan Afghanistan yang dianggap bersifat *volatile* (mudah berubah), *uncertain* (tidak pasti), *complex* (rumit) dan *ambiguous* (tidak jelas). Istilah ini kemudian dikembangkan untuk menggambarkan keadaan di berbagai bidang, baik dalam bidang ekonomi maupun pendidikan. Menurut Alwi (dalam Kennedy, dkk. 2021, hlm. 80) Istilah VUCA dalam bidang ekonomi dan bisnis diartikan sebagai suatu keadaan yang bersifat fluktuatif, kompleks, dan tidak pasti.

Dengan adanya perubahan yang bersifat secara cepat dan sulit diprediksi, setiap orang dituntut untuk terus berpikir kreatif dan berinovasi, agar perubahan yang terjadi tidak menimbulkan kekacauan (*disruptif*). Pandemi covid-19 menjadikan kegiatan ekonomi dan bisnis harus bersahabat dengan perkembangan teknologi digital, dan perubahan perilaku konsumen seiring dengan munculnya kebijakan *physical distancing* yang menjadi landasan terbentuknya pola *stay at home economy*. Keadaan serupa ternyata juga terjadi dalam bidang pendidikan, sejak pandemi covid-19 ditetapkan sebagai salah satu bencana nasional, pemerintah secara terpaksa mengubah kegiatan pendidikan menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran daring, dimana kemampuan dalam mengelola pembelajaran berbasis digital menjadi keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh guru, akan tetapi kesenjangan kemampuan guru dalam memanfaatkan perkembangan digital saat ini

menyebabkan kualitas pembelajaran tidak bisa berjalan optimal.

Adanya relaksasi peraturan tentang proses pembelajaran yang diatur berdasarkan Surat Keputusan Bersama Empat Menteri Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, menyebutkan bahwa penyelenggaraan pembelajaran di Masa pandemi bisa dilakukan dalam pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan/atau Pembelajaran jarak jauh. Seakan membuka kembali pintu harapan terciptanya situasi pembelajaran tatap muka di sekolah, meski masih harus dilaksanakan secara terbatas. Keadaan ini menjadikan sebagian besar sekolah pada akhirnya menerapkan pembelajaran campuran atau *blended learning*, sebagai model pembelajaran yang paling mungkin untuk diterapkan. Namun, pada pelaksanaannya peneliti melihat penerapan model *blended learning* di sebagian besar sekolah belum didukung dengan penerapan prinsip dan metode pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan di MAN 1 Sukabumi, peneliti dapat memahami bahwa salah satu faktor penyebab menurunnya kualitas pendidikan saat ini, dapat disebabkan karena perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan tidak dibarengi dengan kesiapan perubahan prinsip, dan metode pembelajaran yang sesuai. Belum meratanya kompetensi dan pemahaman guru dalam mengartikan esensi perubahan pola pembelajaran, menjadikan kegiatan pembelajaran jarak jauh tidak berjalan secara efektif, padahal guru memegang peran penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Peningkatan kualitas pendidikan pada dasarnya hanya dapat tercapai jika guru sebagai ujung tombak pendidikan, memiliki kompetensi yang memadai baik dalam kegiatan perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran. Menurut Annur dkk. (2018, hlm. 253) kedudukan guru seharusnya dapat berfungsi meningkatkan kepekaan, inovasi,

kreasi, dan kemampuan beradaptasi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang paling sesuai. Di tengah menurunnya kualitas pendidikan, guru saat ini seharusnya mulai terbiasa bersahabat dengan perkembangan teknologi digital, dan mulai meningkatkan kompetensi pedagogik guna mencari cara efektif dalam melaksanakan pembelajaran. Karena menurut Bennet dan James (dalam Hendarso, 2020, hlm. 3) perkembangan VUCA sebenarnya tidak hanya memiliki konotasi negatif, tapi juga memiliki makna positif jika kita memaknainya sebagai peluang, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai perangkat yang bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Sekilas Tentang Pembelajaran Sejarah di MAN 1 Sukabumi

Kegiatan pembelajaran sejarah di MAN 1 Sukabumi pada hakikatnya berusaha memadukan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tetap bisa dilaksanakan sebagaimana mestinya. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kedua guru sejarah memilih model *blended learning* berbasis video youtube sebagai desain pembelajaran yang paling mungkin untuk diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa kedua guru sama-sama sudah memiliki sensitifitas terhadap masalah pembelajaran yang tengah terjadi, dengan berusaha menciptakan cara pembelajaran kreatif (*pedagogy creative*) yang dapat memberikan solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran sejarah saat ini.

Sebagai model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan di sekolah pada masa pembelajaran terbatas, model *blended learning* memang menjadi salah satu pilihan desain pembelajaran yang tepat untuk dilaksanakan oleh guru. Menurut Khan (dalam Chaeruman, 2013, hlm. 402) dalam perspektif yang lebih luas *blended learning* dapat diartikan sebagai kombinasi strategi penyampaian materi yang tepat, dalam format yang tepat, untuk

orang yang tepat, dan kondisi yang tepat. Model *blended learning* tidak hanya diartikan sebagai kombinasi pembelajaran yang bersifat tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi. Melainkan kombinasi pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa guna mendorong peserta didik belajar sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi.

Perkembangan teknologi informasi dan alat komunikasi saat ini bisa dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, baik sebagai media maupun sumber belajar yang bisa diakses secara leluasa oleh peserta didik. Dengan hadirnya penerapan teknologi, proses pembelajaran sejarah diharapkan bisa sesuai dengan karakteristik perubahan pembelajaran di abad 21 yang menjadikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai perangkat utama untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Pasalnya menurut Bakrun, dkk, (2018, hlm. 7) Kemajuan teknologi dewasa ini, telah mengubah paradigma pembelajaran menuju era informasi, komputasi, otomatisasi, dan komunikasi, yang membuat proses pembelajaran mengalami pergeseran ke arah penerapan ICT atau *Information Communication Technology*, dengan adanya penerapan model *blended learning* dan penggunaan video *youtube* sebagai media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah. Peneliti dapat mengidentifikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh kedua guru sama-sama berusaha memanfaatkan perkembangan ICT sebagai alat yang digunakan untuk menanggulangi permasalahan pembelajaran sejarah ketika proses pembelajaran harus dilakukan secara terbatas.

Proses penerimaan teknologi yang dilakukan oleh guru di MAN 1 Sukabumi menjadi salah satu temuan menarik bagi peneliti, ketika guru sejarah di Madrasah Aliyah mampu memadukan perkembangan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan kapasitas dan kualitas kedua guru dengan berusaha menciptakan

pembelajaran kreatif berbasis teknologi yang mudah diaplikasikan. Dilihat dari motifnya, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Sukabumi bisa dijelaskan melalui teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davies. Bahwa proses Guru Sejarah di MAN 1 Sukabumi menggunakan teknologi dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut:

1. Persepsi nilai manfaat (*perceived usefulness*): Persepsi ini muncul ketika guru sejarah di MAN 1 Sukabumi mampu melihat nilai kebermanfaatannya dari adanya perkembangan teknologi dan pemanfaatan layanan internet yang bisa dijadikan sebagai media untuk menunjang pembelajaran. Dengan mengintegrasikan *platform* digital *youtube*, proses pembelajaran sejarah diharapkan bisa disajikan secara menarik efisien dan sesuai dengan jiwa zaman peserta didik.
2. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*): Persepsi ini muncul ketika guru sejarah di MAN 1 Sukabumi mampu melihat nilai kemudahan penggunaan *platform* digital *youtube* sebagai sarana pembelajaran yang mudah diaplikasikan dalam penerapan *blended learning* di sekolah, sehingga diharapkan bisa memberikan kemudahan baik bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan.
3. Dari kedua persepsi ini lah kemudian lahir keinginan, niat atau perilaku guru sejarah di MAN 1 Sukabumi untuk memanfaatkan teknologi (*behavioral intention to use*) yang pada akhirnya mendorong guru sejarah benar-benar bisa menerima dan menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran (*actual technology use*), dalam skema pembelajaran *blended learning* berbasis video *youtube*.

Dilihat dari pelaksanaannya penerapan model *blended learning* berbasis video *youtube* dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Sukabumi, dilakukan dengan memadukan pola

pembelajaran daring, mandiri, dan tatap muka terbatas, sebagai skema pembelajaran langsung (*sinkronus*) dan tidak langsung (*asinkronus*).

Pelaksanaan pembelajaran sejarah di MAN 1 Sukabumi pada hakikatnya merupakan representasi dari pembelajaran berbasis *edutainment* dengan metode *flipped classroom* yang digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik, agar proses pembelajaran terbatas bisa dilakukan secara efisien dan menyenangkan. Istilah *edutainment* bisa diartikan sebagai proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa dengan mengombinasikan antara kegiatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara menyenangkan (Suryadi, 2010, hlm. 4). Belajar yang menyenangkan menurut konsep pembelajaran ini bisa dilakukan dengan mengintegrasikan kegiatan hiburan seperti games, role playing, dan pemanfaatan multimedia sebagai sarana hiburan yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Sementara menurut Herried (dalam Sutisna, Mulyadi, dan Alinawati, 2019) *Flipped Classroom* merupakan metode pengajaran ketika guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk secara aktif mempelajari materi yang telah disampaikan sebelumnya melalui media digital, baik dalam bentuk video, e-book atau bentuk sumber belajar lainnya sebagai materi awal untuk persiapan kegiatan pembelajaran tatap muka di kelas.

Hal ini selaras dengan pola pembelajaran yang telah dilakukan oleh kedua guru, dimana proses pembelajaran sejarah dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama kegiatan pengantar dan penyampaian materi pembelajaran dilakukan pada saat pembelajaran daring dengan menggunakan bantuan *learning management system* berupa *google classroom* dan media pembelajaran berupa video yang terintegrasi dengan *platform digital youtube*. Kegiatan ini biasanya dilakukan sehari sebelum proses pembelajaran tatap muka terbatas dilakukan, dengan tujuan agar peserta didik dapat mempersiapkan diri sebelum kegiatan

pembelajaran terbatas dilaksanakan dengan cara mempelajari, memahami dan mencatat terlebih dahulu materi yang akan dibahas melalui proses belajar mandiri. Kedua pada saat pembelajaran tatap muka terbatas peserta didik dianggap telah memiliki pemahaman awal terhadap materi yang akan dibahas, sehingga guru hanya memberikan ulasan terkait dengan materi yang belum dipahami oleh peserta didik dalam bentuk diskusi, dan penjelasan singkat kepada peserta didik. Terakhir kegiatan pembelajaran ditutup dengan refleksi dan penilaian pembelajaran untuk melihat bagaimana pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan. Penilaian pembelajaran dilakukan dalam bentuk tes melalui *google form* yang harus diisi oleh masing-masing peserta didik. Menurut peneliti pola pembelajaran sejarah yang telah dilakukan di MAN 1 Sukabumi bisa menjadi cara pembelajaran yang efisien dalam menjelaskan materi di tengah proses pembelajaran yang bersifat terbatas. Terutama dalam mengentaskan permasalahan yang sering nampak dalam pembelajaran sejarah selama ini yakni padatnya materi pembelajaran yang harus disampaikan dengan alokasi waktu yang terbatas.

Penerapan *blended learning* berbasis video youtube di MAN 1 Sukabumi tetap memiliki kelebihan dan kekurangan, ketika diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah yang bersifat terbatas. Kelebihan penerapan *blended learning* berbasis video youtube di MAN 1 Sukabumi misalnya, bisa membantu tugas guru sebagai fasilitator dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan partisipatif, karena penerapan model pembelajaran ini bisa mewujudkan proses belajar aktif, yang bersifat konstruktif, agar peserta didik bisa terlibat dalam kegiatan belajar. Pendekatan pembelajaran berbasis *edutainment* dengan memanfaatkan perkembangan multimedia dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Sukabumi, menurut peneliti dapat mengubah paradigma belajar pasif menuju proses belajar aktif (*active learning*) yang bisa membawa

perubahan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Shodiqin (2016, hlm. 43), *active learning* merupakan salah satu teori dan bentuk terapan dari konsep *edutainment*. *Active learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dalam mengakses informasi yang akan dibahas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga peserta didik bisa memperoleh pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman belajarnya. Dalam pendekatan *active learning* kedudukan guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, sementara peserta didik berperan sebagai objek sekaligus subjek belajar, dimana keduanya sama-sama memainkan peran penting agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Pembelajaran sejarah di MAN 1 Sukabumi menurut peneliti sudah memenuhi indikator pembelajaran aktif, hal ini dilihat dari beberapa indikator *active learning* yang dikemukakan oleh Zulfahmi (2013, hlm. 281) sebagai berikut:

1. Pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik (*student centered*)
2. Pembelajaran dilakukan berdasarkan tujuan yang jelas
3. Pembelajaran yang memungkinkan siswa bisa mengaitkan pengalaman atau kesiapan belajar yang telah dimilikinya dengan pengalaman baru yang ditawarkan oleh guru.
4. Pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan hasil belajarnya.
5. Pembelajaran yang mengintegrasikan bantuan media

Selain itu, menurut Sams dan Bergmann (dalam Farida dkk, 2019, hlm. 108) implementasi *blended learning* dengan metode *flipped classroom* juga dapat digunakan sebagai pola pembelajaran yang tepat untuk membiasakan kemandirian belajar (*Self Directed Learning*), karena peserta didik dapat mempelajari terlebih dahulu materi yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran sebelum proses pembelajaran dan kegiatan diskusi dalam kelas dilakukan.

Menurut Satrio dan Utami (2018, hlm. 33) secara sederhana *Self Directed Learning* (SDL) diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk belajar secara mandiri, sementara dalam pengertian yang lebih luas SDL dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk meningkatkan pengetahuan, kompetensi keterampilan atau prestasi yang dilakukan oleh dirinya sendiri dengan beragam upaya sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Pembiasaan belajar mandiri pada pola pembelajaran sejarah yang telah dilakukan di MAN 1 Sukabumi dapat terlihat dalam proses pembelajaran daring, dimana peserta didik dituntut memiliki kemandirian untuk mempelajari materi yang telah disampaikan tanpa adanya pengawasan langsung yang dilakukan oleh guru. Meskipun proses pembiasaan kemandirian belajar ini pada kenyataannya tidak bisa dicapai secara optimal tanpa adanya kesadaran belajar peserta didik itu sendiri dan dukungan dari lingkungan keluarga.

Selain kemandirian belajar, peneliti dapat memahami bahwa penerapan *blended learning* dengan metode *flipped classroom* juga bisa menjadi cara alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Karena menurut Widiara (2018, hlm. 55) penerapan *blended learning* memiliki beberapa kelebihan pertama penyampaian pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan layanan internet, kedua peserta didik memiliki kebebasan dan kesiapan belajar untuk mempelajari materi secara mandiri karena tersimpan secara online, ketiga kegiatan interaksi bisa dilakukan baik secara daring maupun luring, keempat guru dapat mengelola pembelajaran di luar jam pelajaran peserta didik dan yang terakhir proses pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku. Menurut Mujianto (2019, hlm. 137) dengan pemanfaatan video youtube peserta didik akan lebih tertarik untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan, dari pada disajikan dalam bentuk buku pembelajaran.

Namun penerapan model *blended learning* berbasis video youtube dalam pembelajaran

sejarah di MAN 1 Sukabumi juga ternyata tetap memiliki sejumlah kekurangan yang harus terus diantisipasi. Beberapa kekurangan dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Sukabumi diantaranya ialah pertama proses pembelajaran bergantung pada kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi, kedua pendidik memerlukan waktu yang cukup, dalam mengelola pembelajaran., ketiga terbatasnya sarana dan prasarana penunjang, dan yang terakhir media pembelajaran memainkan peran penting dalam kegiatan pembelajaran (Widiara, 2018).

Permasalahan lain yang sering muncul dalam penerapan *blended learning* berbasis video youtube diantaranya ialah, pertama baik sekolah maupun guru menyebutkan bahwa model pembelajaran ini bukanlah model pembelajaran yang tanpa memiliki kekurangan, keduanya sama-sama menjelaskan kegiatan penanaman nilai sikap dalam pola pembelajaran ini tidak bisa dilakukan secara optimal, karena proses belajar peserta didik lebih banyak dilakukan secara mandiri. Oleh karena itu sekolah membutuhkan kerjasama yang baik dengan orang tua agar proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Akan tetapi kenyatannya kita bisa melihat, keluarga terkadang gagal memainkan perannya sebagai salah satu agen pendidikan yang bisa membentuk karakter peserta didik, dalam konteks pembelajaran informal. Padahal peran keluarga dan lingkungan belajar yang kondusif dirumah, saat ini menurut peneliti menjadi salah satu faktor penting yang turut memengaruhi berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Kedua proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Sukabumi belum bisa dikatakan berhasil dan efektif sepenuhnya, karena proses pembelajaran sangat bergantung pada kesadaran belajar peserta didik dan ketersediaan sarana penunjang yang memadai.

SIMBAS (Siap, Interaktif, Mandiri dan Bebas)

SIMBAS (Siap, Interaktif, Mandiri dan Bebas) merupakan prinsip pembelajaran

baru yang lahir dan berkembang di MAN 1 Sukabumi. Prinsip pembelajaran ini diharapkan bisa menciptakan proses pembelajaran sejarah yang dapat memberikan kesiapan (*readiness*), meningkatkan partisipasi belajar (*interactive*), membiasakan kemandirian (*self learning*) dan mendukung adanya kebebasan belajar (*freedom of learning*) bagi peserta didik. SIMBAS diharapkan bisa menjadi prinsip pembelajaran alternatif yang dapat mengubah mindset guru lainnya dalam memahami esensi pembelajaran dengan mulai menerapkan cara-cara pembelajaran yang relevan dengan situasi dan kondisi yang terjadi. Prinsip pembelajaran ini diharapkan dapat mengubah pola pikir guru lainnya dari pola pikir yang bersifat kaku (*rigidity*) dengan menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, menuju pola pikir yang bersifat adaptif dan dinamis (*agility*) dengan menjadikan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Pasalnya perkembangan teknologi digital bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran baik sebagai media maupun sumber belajar yang bisa diakses secara leluasa oleh peserta didik.

Selain itu prinsip pembelajaran ini diharapkan dapat menyederhanakan hal-hal yang bersifat kompleks menjadi cara pembelajaran simplifikasi, dengan meninggalkan metode pembelajaran lama yang kurang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan saat ini (Atrup dan Putra, 2018). Pemanfaatan teknologi digital diharapkan bisa menunjang kinerja dan memberikan kemudahan bagi guru sejarah dalam mengelola pembelajaran yang lebih sederhana, menarik dan efektif.

SIMBAS sebagai prinsip pembelajaran di MAN 1 Sukabumi, bisa diterapkan melalui model *blended learning* dengan metode *flipped classrrom*. Proses pembelajaran ini menurut guru dan siswa di MAN 1 Sukabumi terbukti memiliki beberapa kelebihan yang bisa mewujudkan paradigma pembelajaran baru yang dapat mengubah orientasi pembelajaran dari kegiatan pembelajaran yang bersifat *teacher oriented* menuju pembelajaran yang bersifat *student oriented*. Pertama skema

pembelajaran ini bisa meningkatkan kesiapan belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara interaktif dan partisipatif, kedua membiasakan kemandirian belajar, karena siswa dituntut mempelajari terlebih dahulu materi yang telah disampaikan dan yang terakhir memberikan kebebasan belajar karena materi pembelajaran dapat diakses setiap saat, dan dipelajari sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu SIMBAS diharapkan bisa menjadi prinsip pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

SIMPULAN

Penerapan model *blended learning* berbasis video youtube di MAN 1 Sukabumi menurut peneliti dapat menjadi pilihan yang tepat dalam mengelola pembelajaran terbatas. Penerapan pembelajaran ini terbukti bisa memberikan kemudahan baik bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, maupun bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan, karena pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bisa digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan tanpa harus terikat oleh tempat dan waktu.

Proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Sukabumi pada dasarnya merupakan representasi dari pembelajaran berbasis *edutainment* dengan metode *flipped classroom*. Skema pembelajaran ini diharapkan bisa mewujudkan kegiatan pembelajaran aktif (*active learning*) yang bersifat konstruktif dengan menjadikan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Selain itu dengan adanya pemanfaatan multimedia sebagai sarana hiburan, proses pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran terbatas secara menyenangkan.

Menurut Peneliti jika SIMBAS dapat diterapkan sebagai prinsip pembelajaran yang tertanam dalam pola pikir semua guru, dengan

melihat nilai manfaat perkembangan teknologi digital melalui metode *flipped classroom*. Proses pembelajaran hari ini pasti akan jauh lebih berkualitas, karena kegiatan pembelajaran dapat diselenggarakan secara efektif dan efisien, untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan di abad 21 seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif serta keterampilan berkomunikasi dan kolaborasi.

REFERENSI

- Atrup, & Putra, A. D. (2018). *Pembelajaran di era vuca (volatility, uncertainty, complexity, ambiguity)*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Annur, S. dkk. (2018). Sustainable development goals (sdgs) dan peningkatan kualitas pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Bakrun, M. dkk. (2018). *Peningkatan proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan kualitas pembelajaran smk*. Kementerian pendidikan dan Kebudayaan.
- Creswell, J. (2014). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed (edisi ketiga)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Chaeruman, U. A. (2013). Merancang model blended learning. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 399-409.
- Farida, R. dkk. (2019). Pengembangan model pembelajaran flipped classroom dengan taksonomi bloom pada mata kuliah sistem politik indonesia. *Jurnal Kwangsan Teknologi Pendidikan*, 7(2), 104-122.
- Hendarso, P. (2020). Meningkatkan kualitas sumber daya manusia di perguruan tinggi menuju era vuca: studi fenomenologi pada perguruan tinggi swasta. *Prosiding Seminar Nasional, Institut Ilmu Sosial dan Manajemen Jakarta*.
- Kennedy, P.S. dkk. (2021). *New normal era-edisi ii*. Zahir Publishing.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159.
- Prawanti, L. T. & Sumarni, W. (2020). Kendala pembelajaran daring selama pandemi covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana*, Universitas Negeri Semarang.
- Supriatna, N. & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi kreatif menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah dan ips*. Remaja Rosdakarya.
- Suryadi (2010). Konsep edutainment dalam pembelajaran di tingkat sd/mi. *Jurnal Al-Bidayah*, 2(1), 1-16.
- Sutisna, M., Mulyadi, D. & Alinawati, M. (2019). Pengembangan blended learning dengan model flipped classroom. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 120-134.
- Shodiqin, R. (2016) Pembelajaran berbasis edutainment. *Jurnal Al Maqoyis*, 4(1), 36-52.
- Satrio, P. & Utami, A. (2018). Peningkatan self directed learning readiness mahasiswa dalam mata kuliah fotografi dasar melalui flipped classroom dan ict. *Jurnal Home Economic*, 1(2), 33-39.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Alfabeta.
- UCLG. (2018). *Tujuan pembangunan berkelanjutan yang perlu di ketahui oleh pemerintah daerah*. United Cities and Local Government.
- Widiara, I. (2018). Blended learning sebagai alternatif pembelajaran di era digital. *Jurnal Purwadita*, 2(2), 50-56.
- Zulfahmi. (2013). Indikator pembelajaran aktif dalam konteks pengimplementasian pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (pakem). *Jurnal Al Ta'lim*, 1(4), 278-284.