



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 13(1), 73-82



RESEARCH ARTICLE

E-LEARNING SMANPAR: SEBUAH INOVASI PEMBELAJARAN SEJARAH

Elfa Rizkia Maulida, Tarunasena

*Prodi. Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia
elfamaulida0@gmail.com*

To cite this article: Maulida, E. R., & Tarunasena. (2024). E-Learning smanpar: sebuah inovasi pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 13(1), 73-82. <https://doi.org/10.17509/factum.v13i1.62181>.

Abstract

The development of information and communication technology has an impact on education, such as in the implementation of learning in schools. This is evidenced by the existence of E-learning SMANPAR as one of the outcomes of utilizing technology in education. E-learning SMANPAR offers features that support history learning. The conclusion of this research is that the presence of E-learning SMANPAR makes history learning more effective, provides diverse material presentation for students, and offers practical learning management for teachers. This is part of the innovation in history education through the utilization of technology to create engaging, relevant, and effective history learning for students, as well as presenting history materials in a more interactive format. For teachers, it makes learning management from planning, execution, to assessment more organized, efficient, and effective.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak terhadap dunia pendidikan, salah satunya dalam penyelenggaraan pembelajaran di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan adanya *E-learning* SMANPAR sebagai salah satu hasil pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. *E-learning* SMANPAR menawarkan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian ini adalah dengan hadirnya *E-learning* SMANPAR menjadikan pembelajaran sejarah lebih efektif, menyediakan penyajian materi yang beragam bagi siswa, dan menawarkan pengelolaan pembelajaran yang praktis bagi guru. Hal ini merupakan bagian dari inovasi dalam pendidikan sejarah melalui pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang menarik, relevan, dan efektif bagi siswa, serta menyajikan materi sejarah dalam format yang lebih interaktif. Bagi guru, menjadikan pengelolaan pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian menjadi lebih terorganisir, efisien, dan efektif.

© 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

Article Info

Article History:
Submitted/Received 05 Sept. 2023
First Revised 30 January 2024
Accepted 01 April 2024
First Available online 30 April 2024
Publication 30 April 2024

Keyword:

E-learning,
History Learning
Technology
SMANPAR

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, masyarakat hingga bangsa. Pendidikan memberikan pengetahuan dalam menjalani kehidupan yang lebih baik, mengembangkan keterampilan yang berguna di masyarakat, serta keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah menjadi salah satu tempat utama berlangsungnya pendidikan. Pembelajaran menjadi jantung dari pendidikan karena dari proses inilah terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran menjadi sarana transformasi dan regenerasi budaya. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana perancangan dan pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pada abad ke-21 ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kian berkembang dengan pesat.

Peningkatan teknologi pada masa kini memberikan kesempatan untuk dapat memfasilitasi siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar dengan cakupan yang lebih meluas. Dalam pandangan Dowses (dalam Puruhito, 2006, hlm. 4-5), teknologi memiliki potensi untuk mengubah metode dan pola pembelajaran melalui: 1) penyebaran global, yakni memberikan kesempatan belajar bagi siswa tanpa terikat oleh lokasi peserta didik berada; 2) penyampaian materi belajar berkesinambungan, yaitu menyediakan pembelajaran yang berlangsung terus menerus serta pengalaman dan pengetahuan yang berkelanjutan bagi peserta didik; 3) pengembangan cara pembelajaran yang cepat, yaitu kemampuan untuk mempercepat proses dari konsep ke penyampaian; 4) cukup, yaitu memberikan materi yang cocok dengan keperluan dan kemampuan masing-masing peserta didik.

Pentingnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran saat ini adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan, membuka wawasan baru, dan

memberikan akses lebih luas ke pengetahuan di era penyelenggaraan pendidikan. Hal ini juga untuk mendukung peningkatan kualitas dalam pembelajaran, salah satunya adalah pada pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah adalah proses pembelajaran yang mengutamakan pemahaman, analisis, dan tafsiran terhadap suatu peristiwa masa lampau manusia. Fokus utama dari pembelajaran sejarah adalah untuk mendidik peserta didik mengenai peristiwa masa lalu dan menyadari dampaknya terhadap perkembangan kehidupan politik, ekonomi, sosial dan budaya pada masa kini dan mendatang. Pendekatan pembelajaran sejarah bukan hanya mencakup fakta historis, tetapi juga melibatkan interpretasi dan refleksi terhadap peristiwa-peristiwa tersebut.

Melalui pembelajaran sejarah, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai identitas, nilai-nilai, dan evolusi masyarakat, sekaligus mengambil hikmah dari kesalahan dan keberhasilan manusia pada masa lalu. Seperti yang diungkapkan oleh James B. Brow bahwa tugas dan peranan guru adalah menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, mempersiapkan dan merencanakan mata pelajaran, mengontrol serta mengevaluasi kegiatan peserta didik (Suryosubroto, 2009, hlm. 2). Diharapkan bahwa dengan penggunaan teknologi dapat membantu tugas dan peranan guru tersebut, sehingga terjadinya peningkatan kualitas dalam proses pengajaran.

Bentuk perwujudan dari teknologi pada pembelajaran sejarah adalah dengan digunakannya *E-learning*. Pembelajaran menggunakan *E-learning* mampu mendukung upaya guru dalam memahami karakteristik peserta didik melalui kemandirian belajar, kreativitas dalam menyajikan dan menyampaikan materi kepada peserta didik, hingga terus belajar dan memperbaharui keterampilan dalam menggunakan teknologi. *E-learning* adalah salah satu bentuk dari produk LMS (*learning management system*) yang digunakan pada pembelajaran. Rusman dkk (2013) memberikan pendapatnya bahwa

E-learning merupakan bentuk penerapan teknologi informasi yang memfasilitasi proses pembelajaran dalam bentuk konten digital dan pelaksanaannya memerlukan komputer dan jaringan internet. Pembelajaran digital melalui *E-learning* untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah, salah satunya dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Sejarah pada tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas).

Pada pembelajaran sejarah, penggunaan *E-learning* dapat dijadikan sebagai salah satu metode atau pendekatan dalam proses pengajarannya. Pendekatan pembelajaran sejarah secara digital akan memperkuat model pembelajaran melalui pengayaan konten dan pengembangan pada teknologi pendidikan. *E-learning* SMANPAR menjadi salah satu contoh dari pelaksanaan pembelajaran sejarah digital. Pengayaan konten melalui *E-learning* diimplementasikan pada penyajian konten atau materi sejarah, pemberian tugas proyek, diskusi mendalam, mentoring, hingga pembelajaran berbasis proyek. Pengembangan pada teknologi pendidikan dalam *E-learning* SMANPAR meliputi fitur-fitur yang digunakan untuk menunjang pengayaan konten sebelumnya. Adapun *E-learning* SMANPAR memiliki 5 fitur yang terdiri dari *fitur Questionable*, *fitur Lesson*, *fitur Assignment*, *fitur Quiz*, dan *fitur Forum*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dalam bidang penelitian, dengan judul “Pembelajaran Sejarah Digital: *E-learning* SMANPAR”. Adapun peneliti mendapatkan beberapa sumber yang dijadikan sebagai kajian pustaka, antara lain buku, artikel, skripsi, prosiding seminar yang relevan dengan topik.

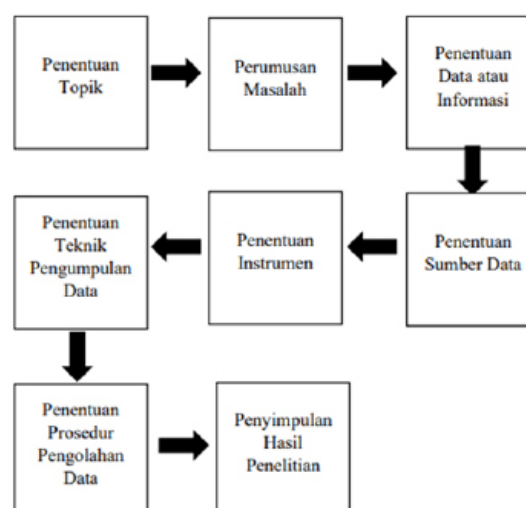
METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini menggambarkan suatu fenomena sosial yang terjadi dengan sebenarnya. Hal ini didukung oleh karakteristik penelitian kualitatif yang diungkapkan oleh Creswell (dalam Suyitno, 2018, hlm. 25-26)

yaitu penelitian deskriptif kualitatif bersifat ilmiah tidak ada manipulasi data; peneliti sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data; data penelitian bersumber dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; data dianalisis secara induktif; makna hasil penelitian berdasarkan pandangan partisipan; rancangan penelitian dapat berubah karena kondisi partisipan; menggunakan perspektif teoritis sebagai langkah awal penelitian; peneliti menafsirkan temuan dan penjelasan hasil penelitian; serta temuan penelitian dimaknai secara utuh menggunakan pandangan yang menyeluruh.

Penelitian ini akan menggambarkan kondisi secara alamiah mengenai pembelajaran sejarah secara digital melalui *E-learning*. Pemilihan desain dalam penelitian studi deskriptif ini berdasarkan pada fenomena pembelajaran saat ini yang berkaitan dengan pembelajaran digital, sehingga langkah penelitiannya dapat diuraikan sebagai berikut.

Gambar 1. Desain Penelitian



Sumber: Suyitno, 2018

Penelitian ini berfokus pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada aspek pendidikan, dalam hal ini adalah pembelajaran sejarah. Guru dan peserta didik sebagai pihak yang menggunakan *E-learning* dalam pembelajaran sejarah secara digital. Guru merancang dan melaksanakan

pembelajaran dengan mengintegrasikan materi ajar pada teknologi. Peserta didik mengakses pembelajaran sejarah secara digital. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan pedoman dokumentasi. Wekke dkk (2019, hlm. 48) mengungkapkan bahwa peneliti sebagai human instrument berperan menetapkan fokus penelitian, mencari informan, mengumpulkan data, menganalisis dan menafsirkan data, hingga membuat kesimpulan. Untuk melihat realita atau kondisi yang sebenarnya dilakukan observasi dengan pencatatan lapangan.

Pada penelitian ini digunakan bentuk observasi non partisipan, yaitu observer melakukan pengamatan tanpa mengambil peran dan tidak terlibat secara langsung dengan aktivitas penelitian (Herdiansyah, 2013, hlm. 146). Saat pengamatan dilakukan, catatan lapangan menjadi hal yang penting agar peneliti dapat mendeskripsikan kondisi yang relevan dengan fokus penelitian yang akan diamati. Wawancara juga dilakukan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan dan mengetahui kejelasan dari responden (Sugiyono, 2016, hlm. 317). Setelah itu dilakukan studi dokumentasi untuk mendukung data yang telah didapatkan dari pengamatan dan wawancara. Dokumen tertulis maupun tidak tertulis dikumpulkan sebagai pelengkap informasi. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Suyitno (2018, hlm. 141) bahwa data dari studi dokumentasi berasal dari lapangan dan diperlukan dalam penelitian, akan tetapi tidak dipersiapkan secara khusus bagi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kapasitas untuk membentuk karakter dan perkembangan budaya Indonesia melalui pemahaman mengenai aspek-aspek sejarah. Wineberg (dalam Susanto, 2014, hlm. 65) mengungkapkan bahwa mata pelajaran sejarah pada jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas)

dianggap sebagai bank pengetahuan dalam melakukan kontemplasi masalah kekinian. Sejarah berusaha untuk menggali berbagai sudut pandang manusia. Ilmu sejarah membahas mengenai peristiwa yang sudah berlalu. Sejarah menghadirkan peristiwa yang sudah tidak bisa kita saksikan secara langsung, sehingga sejarah hanya bisa dipahami melalui bacaan dan interpretasi terhadap sumber sejarah. Kartodirdjo (dalam Hartono dan Huda, 2019, hlm. 2) mengartikan sejarah sebagai konstruksi yang disusun oleh sejarawan sebagai suatu cerita atau uraian kesatuan yang meliputi fakta-fakta yang terangkakan dalam menggambarkan gejala sejarah, baik proses maupun struktur. Mata pelajaran sejarah oleh Agung dan Wahyuni (dalam Pernantah, 2020, hlm. 50) didefinisikan sebagai mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia serta dunia dari masa lampau sampai masa kini.

E-learning merupakan singkatan dari *Electronic Learning*, yang berarti pembelajaran berbasis elektrik. Elektrik dalam pembelajaran ini memiliki makna bahwa kegiatan dalam pendidikan yang dilakukan oleh individu atau kelompok akan tergabung dalam perangkat elektronik atau jaringan komputer (Chitra & Raj, 2018, hlm. 11). Penggunaan media cetak dalam pembelajaran dinilai sudah tidak praktis sehingga beralih pada pemanfaatan teknologi. Hal tersebut menjadi bukti pergeseran dalam pendekatan pembelajaran dari media cetak pada media digital. Hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, misalnya aksesibilitas, interaktivitas, visual, dan keterbaruan yang ditawarkan oleh produk berbasis teknologi. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Wahyuningsih dan Makmur (2017, hlm. 7) bahwa *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran menggunakan komputer dan teknologi berjaringan internet. Teknologi dalam pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik untuk dapat mengakses materi pelajaran, berinteraksi dengan guru maupun peserta

didik lain, hingga melaksanakan tugas berbasis internet. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengikuti perkembangan teknologi, memperoleh berbagai macam sumber belajar dan media pembelajaran. Sumber belajar dan media pembelajaran yang bervariasi memungkinkan peserta didik mengeksplorasi materi ajar dari berbagai pendekatan sesuai dengan gaya dan minat belajar (Baroya, 2018, hlm. 113).

Karakteristik *E-learning* menurut Cisco (dalam Darmawan, 2014, hlm. 27) adalah 1) penyampai informasi, komunikasi, pelatihan serta pendidikan secara online; 2) menyediakan perangkat alat yang memperkaya hasil belajar saat pembelajaran konvensional; 3) memperkuat model pembelajaran melalui pengayaan dan pengembangan konten maupun teknologi dalam pendidikan; 4) memiliki kapasitas yang bervariasi pada penyampaian ataupun bentuk konten. Sebelum digunakan dalam pembelajaran sejarah, *E-learning* harus dirancang berdasarkan tiga syarat yang diungkapkan oleh Purbo (dalam Rusman dkk., 2013, hlm. 289) yaitu personal, sederhana, dan cepat. Personal dalam konteks ini mengacu pada kualitas interaksi yang efektif antara guru dengan peserta didik. Sederhana berarti peserta didik memiliki pemahaman yang baik dan kemudahan dalam menggunakan sistem *E-learning* dalam proses pembelajaran. Cepat mengindikasikan respons yang segera terhadap kebutuhan maupun hambatan yang mungkin muncul dalam penggunaan sistem ini.

E-learning SMANPAR adalah salah satu produk pembelajaran digital yang digunakan di salah satu Sekolah Menengah Atas, yaitu SMA Negeri 1 Parongpong. *E-learning* SMANPAR digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan mengkombinasikan metode pembelajaran di kelas dengan pembelajaran mandiri secara digital. Penggunaan *E-learning* SMANPAR dilihat pada fungsinya termasuk pada fungsi complement (pelengkap). Dalam *E-learning* SMANPAR, fungsi komplementer digunakan untuk melengkapi proses pembelajaran yang

berlangsung secara tatap muka. Pembuatan materi pembelajaran pada *E-learning* berupa format digital atau file dalam berbagai format, termasuk dokumen docs/pdf/xls/txt, powerpoint, gambar jpg/png/gif, suara mp3/au/wav, video dan animasi.



Gambar 2. *E-learning* SMANPAR

Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti

E-learning SMANPAR dapat diakses melalui website seperti *google chrom* ataupun melalui aplikasi *Moodle* dalam *smartphone* dan perangkat komputer atau laptop. Adapun langkah atau tahapan guru dan peserta didik dalam mengakses atau masuk ke *E-learning* SMANPAR sebagai berikut.:

- (1) Menyiapkan perangkat *handphone* dan menghubungkan koneksi internet;
- (2) Masuk pada aplikasi pencarian (*browser*), seperti *google chrome*;
- (3) Dalam kolom pencarian, ketik <https://elearning.smanparkbb.sch.id/> untuk masuk pada laman *E-learning* SMANPAR;
- (4) Beranda *E-learning* SMANPAR akan muncul, peserta didik memasukkan *username* dan *password* yang dimiliki.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran sejarah, *E-learning* harus dirancang berdasarkan 3 syarat yang diungkapkan oleh Purbo (dalam Rusman dkk., 2013, hlm. 289) yaitu personal, sederhana, dan cepat. *E-learning* SMANPAR dirancang secara personal artinya *E-learning* memfasilitasi dengan baik interaksi antara guru dengan peserta didik. *E-learning* SMANPAR juga dirancang dengan sederhana, artinya pengguna (peserta didik dan guru) mampu memahami dan menggunakan sistem dengan mudah. Selain itu, *E-learning* SMANPAR dirancang dengan syarat cepat, maksudnya

layanan atau respon yang diberikan *E-learning* harus cepat terkait kebutuhan maupun kendala yang ada selama pembelajaran.

Ketiga syarat dalam merancang *E-learning* telah terlaksana dengan baik, dibuktikan dengan fitur-fitur yang terdapat pada sistem *E-learning* SMANPAR. Fitur-fitur pada *E-learning* SMANPAR yang digunakan dalam pembelajaran sejarah sebagai berikut:

1. Fitur *Questionable* (Mulai Dari Diri)



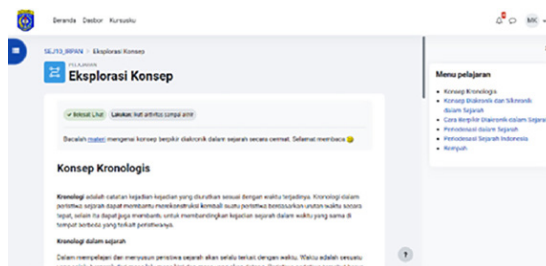
Gambar 3. Tampilan Fitur *Questionable*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Fitur *Questionable* (Mulai Dari Diri) adalah fitur yang di dalamnya berisikan pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk mengukur kemampuan atau pemahaman awal peserta didik. Selain itu, fitur ini juga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan penelusuran lanjutan mengenai materi sejarah pada pertanyaan-pertanyaan tersebut. Penggunaan fitur ini di kelas dipandu atau diinstruksikan oleh guru saat pembelajaran sejarah berlangsung, yaitu pada tahap kegiatan pembuka atau kegiatan pendahuluan. Peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga diperlukan diferensiasi konten dalam melaksanakan pembelajaran sejarah berdasarkan hasil yang didapatkan dari fitur *Questionable*. Melalui fitur ini juga, dapat dilaksanakannya asesmen diagnostik saat awal pembelajaran pada tahapan kegiatan pembuka. Asesmen diagnostik sebagai asesmen awal untuk mengidentifikasi pemahaman awal peserta didik, sehingga guru dapat merancang pembelajaran sejarah dengan pendekatan yang

sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Basuki dan Haryanto, 2016, hlm. 160).

2. Fitur *Lesson* (Eksplorasi Konsep)



Gambar 4. Tampilan Fitur *Lesson*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Fitur *Lesson* (Eksplorasi Konsep) adalah fitur yang memiliki fungsi sebagai tempat untuk menyajikan materi atau sumber belajar. Guru menyiapkan materi sejarah dalam berbagai bentuk seperti gambar, video, *powerpoint*, artikel dan rangkuman yang dapat diakses oleh peserta didik. Materi dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik saat pembelajaran sejarah di kelas berlangsung maupun di luar jam pelajaran. Materi sejarah dibagi dalam beberapa babak atau bagian materi, dicirikan dengan pembatasan materi pada setiap halaman yang berbeda. Hal tersebut dilakukan oleh guru agar dapat mengontrol tahapan pembelajaran peserta didik saat membaca, mempelajari materi sejarah.

3. Fitur *Assignment* (Kolaborasi)

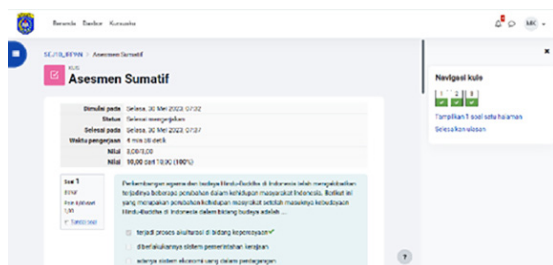


Gambar 5. Tampilan Fitur *Assignment*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Fitur Assignment (Kolaborasi) merupakan fitur pada *E-learning* yang berfungsi sebagai tempat informasi tugas dan pengumpulan tugas berada. Pada fitur ini, terdapat petunjuk mengenai cara mengerjakan tugas baik secara individu maupun dalam kelompok. Petunjuk tersebut disampaikan melalui LKPD atau melalui instruksi teks yang terdapat dalam fitur *Assignment*. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) memiliki peran kunci dalam proses pembelajaran karena memberikan panduan kepada siswa tentang apa yang perlu dipelajari, cara melakukannya, dan menjelaskan tugas yang harus mereka selesaikan. Penggunaan LKPD adalah untuk mendorong peserta didik agar belajar secara mandiri, mencari informasi dengan aktif, menganalisis materi, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Melalui *E-learning* SMANPAR, peserta didik dimudahkan dalam memperoleh LKPD secara digital dan fitur untuk mengumpulkan atau mengunggah hasil pengerjaan tugasnya.

4. Fitur Quiz (Evaluasi)



Gambar 6. Tampilan Fitur Quiz

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Fitur *Quiz* (Evaluasi) adalah ruang yang digunakan untuk melaksanakan asesmen sumatif atau penilaian pemahaman dan kemampuan peserta didik setelah pembelajaran pada suatu materi berakhir atau selesai. Asesmen sumatif adalah penilaian yang digunakan oleh guru dalam menyimpulkan atau menentukan keputusan mengenai penguasaan atau kompetensi peserta didik setelah fase pembelajaran selesai (Basuki dan Haryanto, 2016, hlm. 161). Pada fitur ini

berisikan soal-soal yang berbentuk pilihan ganda, pilihan bertingkat, jawaban singkat hingga jawaban esai. Fitur *quiz* banyak digunakan saat pelaksanaan ujian, seperti pada saat pelaksanaan Penilaian Akhir Semester (PAS) dan Penilaian Akhir Tahun (PAT). Selain terdapat soal-soal evaluasi, dalam fitur ini dapat menampilkan data perolehan hasil berupa bentuk dokumen dan grafik yang hanya bisa diakses atau dilihat oleh guru. Guru juga dapat melihat riwayat pengerjaan peserta didik seperti nama peserta didik yang mengikuti ujian, status pengerjaan, waktu pengerjaan, nilai ujian, keterangan jawaban, hingga grafik capaian nilai peserta didik.

5. Fitur Forum (Refleksi)



Gambar 7. Tampilan Fitur Forum

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Fitur Forum (Refleksi) merupakan fitur yang memiliki fungsi sebagai tempat peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran sejarah. Pada beberapa pertemuan, refleksi pembelajaran diajukan guru dengan memberikan beberapa pertanyaan singkat terkait pembelajaran sejarah. Hal ini untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Layaknya sebuah sosial media, fitur Forum memiliki tempat mengunggah postingan di mana semua orang dapat melihatnya dan mengomentarnya. Penggunaan fitur ini biasanya saat pembelajaran akan berakhir, yakni saat kegiatan penutup setelah pelaksanaan pembelajaran sejarah. Peserta didik diberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengajak mereka untuk merenungkan pengalaman selama kegiatan

pembelajaran. Pertanyaan pada ruang refleksi (fitur Forum) mencakup pemahaman materi, pengalaman belajar, hambatan yang ditemui, kesan dan pesan peserta didik selama proses pembelajaran.

E-learning SMANPAR memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *E-learning* SMANPAR sebagai pembelajaran sejarah digital yaitu pembelajaran Sejarah menjadi lebih efektif. Waktu yang dipakai selama pembelajaran sejarah tidak habis hanya karena menulis materi tetapi banyak terpakai untuk memperhatikan penyajian materi, diskusi, presentasi, dan kegiatan berkelompok. Materi yang disajikan melalui *E-learning* SMANPAR lebih mudah dipahami karena menyesuaikan dengan kemampuan awal mereka. Guru juga tidak mewajibkan peserta didik untuk menulis semua materi yang terdapat dalam *E-learning* SMANPAR, sebab materi akan bisa diakses kembali kapan saja. Pengumpulan tugas juga lebih memudahkan dilakukan secara *online* melalui *E-learning* SMANPAR dibandingkan dengan mengumpulkan tugas manual. Selain itu juga mendukung upaya pengurangan penggunaan kertas (*paperless*)

Kekurangan *E-learning* SMANPAR sebagai salah satu bentuk pembelajaran Sejarah digital banyak berhubungan dengan hal-hal teknis seperti gangguan koneksi internet yang menyebabkan terhambatnya peserta didik dalam mengakses materi atau masuk dalam sistem *E-learning* SMANPAR. Pada beberapa peserta didik terjadinya *error* atau *crash* dan ketidakcocokan perangkat handphone peserta didik yang tidak bisa mendukung sehingga menyebabkan masalah. Selain itu juga karena ketidakjelasan instruksi, kesalahan yang diakibatkan karena kebingungan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas online.

SIMPULAN

E-learning adalah salah satu bentuk pembelajaran digital yang diinisiasi untuk

menyelaraskan pembelajaran berbasis teknologi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran sejarah. Penggunaan *E-learning* SMANPAR sebagai salah satu contoh pembelajaran sejarah digital dianggap sebagai terobosan yang inovatif dalam bidang pendidikan. Pada fungsinya, *E-learning* SMANPAR berperan sebagai pelengkap dalam pembelajaran sejarah. Seluruh tahapan pembelajaran dapat terakomodasi dengan baik melalui *E-learning*. Pelaksanaan pembelajaran sejarah secara konvensional di kelas dapat diintegrasikan dengan pembelajaran sejarah berbasis digital pada fitur *Questionable*, fitur *Lesson*, fitur *Assignment*, fitur *Quiz*, dan fitur Forum. *E-learning* SMANPAR juga memiliki kelebihan yaitu membuat pembelajaran sejarah lebih efektif, penyajian materi yang beragam, hingga mendukung upaya *paperless* di sekolah. Kekurangan dalam penggunaan *E-learning* SMANPAR banyak berkaitan pada hal-hal teknis terkait jaringan internet dan perangkat *smartphone* ataupun komputer.

Berdasarkan penelitian dalam artikel ini didapati bahwa beberapa kendala yang dialami oleh peneliti, antara lain ketersediaan waktu subjek penelitian karena terhambat pada jadwal yang mendekati penilaian akhir tahun hingga pergantian tahun ajaran baru. Kendala tersebut dapat diatasi dengan memaksimalkan kegiatan pengumpulan data pada hari-hari tertentu dan bekerja sama dengan subjek penelitian terkait pada ketersediaan waktunya.

Artikel ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan rekomendasi bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini. Bagi sekolah sebagai usul dalam peningkatan sarana prasarana pembelajaran, bagi guru sejarah dalam memaksimalkan penggunaan tiap-tiap fitur dan semangat guru dalam melaksanakan pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya agar dapat menentukan subjek dan waktu penelitian yang tepat.

REFERENCES

- Alim, M. R. (2022). Pengembangan media galeri visual sejarah (gvs) berbasis website pada materi candi-candi di malang raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 167-174.
- Asnia, A., & Ningsih, T. W. R. (2023). Etnis tionghoa di indonesia dalam pandangan sejarah (studi representasi pada buku teks pelajaran sejarah indonesia sma kurikulum 2013). *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 193-204.
- Baroya, E. H. (2018). Strategi Pembelajaran abad 21. *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 101-115. <https://journal.stai-yamisa.ac.id/index.php/assalam/article/view/2>
- Basuki, I. & Haryanto. (2016). *Asesmen pembelajaran*. Remaja Rosdakarya
- Chitra, A. P., & Raj, M. A. (2018). *E-learning. Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 11-13. doi: <https://dx.doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.158>
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan e-learning teori dan desain*. Remaja Rosdakarya.
- Halim, W. H. S., Kusmarni, Y., & Wiyanarti, E. (2022). Menyikapi kehadiran siswa berkebutuhan khusus dalam pembelajaran sejarah di kelas: perbandingan sekolah inklusi dan non-inklusi. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(2), 123-134.
- Hartono, Y. & Huda, K. (2019). *Pembelajaran sejarah transformatif*. UNIPMA Press
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, Observasi, dan focus groups sebagai instrumen penggalan data kualitatif*. Rajagrafindo Persada
- Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022). Peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk menyelaraskan pembelajaran sejarah dengan kebutuhan masa kini. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 49-56.
- Nafi'ah, U., & Musdad, A. A. (2024). Implementasi desain pembelajaran sejarah mode bauran (blended learning) berbasis digital. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 7(1), 13-26.
- Pernantah, P. S. (2020). Pembelajaran sejarah dalam perspektif pedagogi kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 49-58. <https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/index>
- Puruhito. (2006). Pembelajaran berbasis e-learning. Seminar *Sharing Informasi Digital melalui jaringan INHERENT, perpustakaan UNAIR* (hlm. 3-7) <https://repository.unair.ac.id/58953/>
- Rusman., Riyana, C. & Kurniawan, D. (2013). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. PT. Rajagrafindo Persada
- Santosa, A. B., & Fauzi, W. I. (2017, November). The application of brain-based learning in social studies textbook to inculcate multicultural values. In *1st International Conference on Social Sciences Education-” Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment”* (ICSSE 2017) (pp. 54-57). Atlantis Press.
- Saripudin, D., Fauzi, W. I., & Nugraha, E. (2022). The development of interactive e-book of local history for senior high school in improving local wisdom and digital literacy. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 17-31.
- Saripudin, D., Yulifar, L., Fauzi, W. I., & Anggraini, D. N. (2022). Pemanfaatan dan penggunaan e-book interaktif sejarah lokal Jawa Barat bagi guru-guru SMA/ SMK melalui in/on training. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 137-146.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta
- Suryosubroto. (2009). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Rineka Cipta

- Susanto, H. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah (isu, gagasan, dan strategi pembelajaran)*. Aswaja Pressindo
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran guru sejarah abad 21 dalam menghadapi tantangan arus globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43-50.
- Suyitno, I. (2018). *Penelitian deskripsi kelas konsep teoritis prosedur analitis*. Rajagrafindo Persada.
- Utami, K. S. N. (2021). Representasi filosofi cageur, bageur, bener, pinter, tur singer terhadap upaya penguatan karakter peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 115-122.
- Wahyuningsih, D. & Makmur, R. (2017). *E-learning teori dan aplikasi*. Informatika
- Wekke, I. S. dkk. (2019). *Metode penelitian sosial*. Gawe Buku.
- Winarti, M., Kusmarni, Y., Santosa, A. B., & Fauzi, W. I. (2022, December). Developing west java local history materials in sosial studies learning. In *Social Studies Conference Proceedings* (pp. 129-139).