



Available online at **HISTORIA**; Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah
Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia>



RESEARCH ARTICLE

IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH MODE BAURAN (*BLENDED LEARNING*) BERBASIS DIGITAL

Ulfatun Nafi'ah^{1,2}, Akhmad Arif Musdad³

¹Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

³Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Correspondence Author : ulfatun.nafiah.fis@um.ac.id

To cite this article: : Nafi'ah, U., & Musdad, A. A. (2024). Implementasi desain pembelajaran sejarah moda bauran (blended learning) berbasis digital. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 7(1), 13-26. <https://doi.org/10.17509/historia.v7i1.66331>.

Naskah diterima : 23 Maret 2024, Naskah direvisi : 20 April 2024, Naskah disetujui : 30 April 2024

Abstract

This research aims to determine the implementation of digital-based blended learning history design in SMA/SMK in Malang City. This study used a descriptive qualitative method. Data collection techniques were carried out using observation, documentation, interviews, and open questionnaires. The research subjects were the PPG Pre-Service History Practicing Teachers at the State University of Malang, Phase II, who carried out practical field experiences at SMAN 1, SMAN 10, SMKN 4, and SMKN 6, Malang City in 2023. The research results show that the blended learning mode that has been implemented can increase student learning outcomes from an average of 61.33 to 89.5. Students' psychomotor learning outcomes increase with product evaluation through virtual exhibition activities. The implementation of mixed-mode history learning in vocational and senior high schools runs effectively by teachers conducting classroom observations and adjusting students' learning needs. Apart from that, history teachers apply various varied learning models, namely project-based learning (PJBL) and problem-based learning (PBL). Evaluation is carried out to improve students' cognitive, affective, and psychomotor abilities. History learning activities are carried out with a learning process that integrates high-level thinking (HOTS). Learning also uses various digital media including Canva, video, Padlet s.id, and educational games, capable of producing critical, creative, and innovative historical learning.

Keywords: blended learning; digital media; history learning; learning design; PBL model; PJBL model.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi desain pembelajaran sejarah mode bauran (*blended learning*) berbasis digital di SMA/SMK di Kota Malang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket terbuka. Subjek penelitian yaitu guru-guru praktikan PPG Prajabatan Sejarah Universitas Negeri Malang tahap II yang melakukan praktik pengalaman lapangan di sekolah SMAN 1, SMAN 10, SMKN 4, dan SMKN 6 Kota Malang tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa moda bauran (*blended learning*) yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata 61,33 menjadi 89,5. Hasil belajar ranah psikomotorik siswa meningkat dengan evaluasi produk melalui kegiatan pameran virtual. Implementasi pembelajaran sejarah moda bauran di SMK dan SMA berjalan efektif dengan cara guru melakukan observasi di kelas dan menyesuaikan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, guru sejarah menerapkan berbagai macam model pembelajaran yang bervariasi yaitu pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Evaluasi dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Aktivitas pembelajaran sejarah dilakukan dengan proses belajar yang mengintegrasikan cara berfikir tingkat tinggi (HOTS). Pembelajaran juga menggunakan berbagai media digital diantaranya canva, video, padlet, s.id, game edukasi, mampu menghasilkan pembelajaran sejarah kritis, kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: Desain pembelajaran; moda bauran; media digital; model PBL; Model PJBL; pembelajaran sejarah.

HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah, p-issn:2620-4789 | e-issn:2615-7993

PENDAHULUAN

Kehidupan terus mengalami perubahan. Perkembangan Era revolusi industri 4.0 terjadi sekitar tahun 2010-an dengan munculnya kemajuan teknologi cerdas dan *Internet of Things* sebagai tulang punggung mobilitas, serta penghubung antara manusia dan mesin (Shwab, 2016). Era ini secara cepat berkembang dengan adanya konsep baru yaitu *society 5.0*. Konsep *society 5.0* merupakan konsep pemerintah Jepang sebagai sebuah visi masyarakat masa depan yang dibentuk untuk mampu menyelesaikan permasalahan sosial dengan teknologi. Tentu saja hal ini berdampak pada perkembangan pelaksanaan pendidikan. Perkembangan kehidupan dan pendidikan di era revolusi 4.0 dan *Society 5.0*. ditandai dengan adanya kecerdasan buatan (AI), *internet of Things* (IoT) dengan menggunakan mesin dan big data (Grunwitz, 2019; Utari et al., 2021).

Perkembangan teknologi ini menjadi peluang yang bagus untuk terus dikembangkan secara aplikatif dalam pembelajaran sejarah di kelas. Permasalahan yang terjadi, tidak semua guru telah menerapkan penggunaan berbagai model pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan menyesuaikan dengan perubahan yang terus terjadi, guru harus mampu merancang desain pembelajaran sejarah yang dapat memfasilitasi pembelajaran era *Society 5.0* salah satu alternatif, guru dapat melakukan inovasi dengan dengan moda bauran (campuran). Picciano (2006) menyatakan bahwa terdapat dua elemen yang penting dalam mendefinisikan pembelajaran bauran (*blended learning*) yaitu pembelajaran tatap muka dan online. Pelaksanaan ini dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan guru sejarah abad 21 dengan menyesuaikan kebutuhan pada kurikulum merdeka di sekolah.

Praktik pelaksanaan pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya harus fokus pada transfer tentang pengetahuan faktual saja, namun juga mempersiapkan siswa untuk mengembangkan kompetensi 4C yaitu *Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, and Communication*. Keterampilan 4C merupakan ketrampilan penting yang menjadi dasar sesuai tuntutan dunia kerja abad 21 (Pacific Policy Research Center, 2010; Thornhill-Miller et al., 2023; Wehling, 2007). Guna mengasah kompetensi 4C tersebut, pembelajaran sejarah seharusnya memberikan pengalaman secara menyeluruh. Trilling dan Fadel (2009) yang menyatakan bahwa keterampilan abad 21 tidak hanya memerlukan aspek kognitif (pengetahuan) tetapi juga aspek sikap (afektif) dan psikomotorik.

Pembelajaran sejarah di era *society 5.0* dituntut untuk mampu membekali siswa memiliki kecakapan abad 21. Hal ini, sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Hasan (2019) bahwa pendidikan sejarah hendaknya berfokus pada apa yang dipikirkan siswa secara historis, yaitu apa yang terjadi sehingga siswa dapat merekonstruksi peristiwa sejarah yang telah dipelajari sesuai dengan perspektif yang relevan dengan perubahan kehidupan masa kini, keterampilan ini akan menyempurnakan dan memperkuat pola berpikir kritis dan kreatif yang konsisten dengan pendidikan abad 21.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada bulan Februari- Maret 2023. Guru dan Siswa di SMAN 1 dan SMKN 4, SMKN 6 dan SMAN 10 di Kota Malang memiliki sarana dan prasarana yang baik untuk menunjang pembelajaran dengan moda bauran berbasis digital, guru sudah melakukan pembelajaran sejarah yang terpusat pada siswa, siswa memiliki kecakapan dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran sejarah. Problemnya adalah pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada aktivitas yang mengarah pada hasil belajar kognitif siswa. Sehingga implementasi moda bauran dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam hal keterampilan dan sikap siswa. Selain itu, guru masih belum maksimal dalam memberikan variasi model dan media pembelajaran sejarah yang inovatif sesuai kebutuhan siswa. Metode yang digunakan memang PBL dan PJBL namun langkah-langkah detail yang diterapkan belum sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sejalan dengan hal tersebut Ayundasari (2019) dan Sayono (2015) memaparkan bahwa pembelajaran sejarah masih terpusat pada ranah kognitif. Banyaknya materi dan waktu belajar yang lebih singkat dan terbatas, guru hanya fokus menyampaikan materi tepat waktu melalui ceramah dan siswa diminta merangkum. Perpaduan ini memberikan kesan buruk bagi siswa yang sering mengatakan bahwa belajar itu membosankan dan hanya membicarakan masa lalu tanpa mengetahui manfaatnya bagi kehidupannya saat ini.

Mengatasi berbagai persoalan dalam pembelajaran sejarah tersebut, guru dapat melakukan perbaikan desain pembelajaran yang bermuara pada tujuan pembelajaran sejarah di era *society 5.0*. Pengembangan materi, model, media dan alat evaluasi pembelajaran telah dilakukan oleh guru dan dosen melalui riset.

Pengembangan berbagai model inovatif seperti yang dikembangkan oleh Widja (2018) dengan model pembelajaran sejarah yang mencerdaskan (PSM) yaitu dengan menggunakan konsep pembelajaran kritis, mencerdaskan dalam belajar sejarah menggunakan

pendekatan konstruktivisme. Sejalan dengan hal tersebut model pembelajaran sejarah berbasis *ecohistorism* juga telah dikembangkan oleh Ayundasari (2019) dengan model *eco-historism* dengan menggunakan potensi lingkungan sejarah di wilayah Amstirdam Malang. Inovasi model lain dikembangkan oleh Ahmad (2013) dengan pembelajaran berwawasan lingkungan. Namun dalam pelaksanaannya model-model tersebut belum diterapkan di sekolah dengan moda bauran. Hasil penelitian tersebut, masih dalam tataran konseptual, sehingga penelitian ini menjadi penting untuk memberikan kontribusi tentang implementasi desain pembelajaran sejarah moda bauran berbasis digital yang inovatif dengan implementasi terperinci termasuk hambatan dan tantangan yang dihadapi guru sejarah.

Selain model pembelajaran perbaikan pembelajaran juga dilakukan dengan adanya variasi media pembelajaran yang telah banyak dikembangkan guru sejarah, dosen dan mahasiswa. Hal ini dikarenakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran sejarah, diperlukan pengembangan media inovatif dan melakukan keterbaharuan materi melalui riset (Nafi'ah et al., 2023).

Berbagai media inovatif yang telah banyak dihasilkan diantaranya media online, media sigil, aplikasi *Journey Guerilla of revolution*, *Virtual tour* sejarah (Sulistyo et al., 2019; Nafi'ah et al., 2019; Amalia et al., 2022; Nafi'ah et al., 2023) dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan Pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Inovasi media pembelajaran sejarah berbasis digital ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah dalam moda bauran (*blended learning*) yang dilakukan oleh guru. Berbagai inovasi memasuki era society 5.0 harus diimbangi dengan implementasi di sekolah dengan berbagai ragam strategi, model, media dan alat evaluasi yang sesuai.

Menangkap peluang, potensi dan permasalahan dalam implementasi desain kurikulum merdeka. Maka guru PPG Pra jabatan pendidikan sejarah telah melakukan implementasi desain bauran berbasis media digital di sekolah SMA dan SMK Kota Malang untuk menciptakan kualitas pembelajaran sejarah yang bermutu. Pelaksanaan pembelajaran moda bauran yang telah dilaksanakan oleh Guru PPG Pra Jabatan di Sekolah SMA-SMK di Kota Malang, tentu saja mengalami berbagai persoalan. Hal ini menjadi menarik untuk dibahas dalam artikel ini. Fokus tulisan ini adalah 1) bagaimana desain pembelajaran sejarah mode Bauran (*blended learning*) di SMA/SMK di Kota Malang? 2) bagaimana implementasi desain pembelajaran sejarah dengan moda bauran (*blended learning* di SMA Kota

Malang 3) Bagaimana tantangan, peluang dan hambatan pembelajaran sejarah moda bauran (*blended learning*) SMA-SMK di Kota Malang?

METODE

Proses penelitian tentang implementasi desain pembelajaran sejarah dengan mode bauran berbasis digital menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penulisan diartikan sebagai metode penyajian permasalahan secara rinci, sistematis, dan berdasarkan data. Tujuannya adalah menyajikan hasil dalam bentuk penjelasan tertulis yang rinci, lengkap dan ekstensif mengenai proses, mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi (Sutopo, 2006).

Subjek penelitian ini adalah Guru Praktikan PPG Prajabatan Gelombang II Universitas Negeri Malang yang mengajar di SMAN 10, SMAN 1, SMKN 6, dan SMKN 4 di Kota Malang. Objek Penelitian kegiatan implementasi pembelajaran dengan desain moda bauran berbasis digital di SMA/SMK Kota Malang.

Teknik pengumpulan data menggunakan tiga hal yaitu 1) observasi partisipan dengan melakukan pengamatan pembelajaran; 2) wawancara mendalam kepada 10 guru praktikan PPG Prajabatan Sejarah Universitas Negeri Malang tahap II yang melakukan praktik pengalaman lapangan di sekolah SMAN 1 Kota Malang dan SMKN 4 di Kota Malang tahun 2023, guru sejarah yang diwawancarai memiliki karakteristik yang beragam dan berbeda-beda; 3) dokumentasi. dilakukan dalam bentuk pengumpulan modul ajar guru, perangkat pembelajaran, angket terbuka dan foto kegiatan pembelajaran.

Untuk melakukan pengecekan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi data. Triangulasi yang dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dan data dengan cara yang berbeda. Peneliti juga menggunakan informan lain untuk mengecek keabsahan data penelitian.

Langkah berikutnya melakukan analisis data dengan tiga langkah, yaitu: 1) reduksi data dengan melakukan pemilihan data yang telah dihasilkan tentang implementasi desain pembelajaran sejarah moda bauran (*blended learning*) berbasis digital di SMA/SMK Kota Malang; 2) penyajian data yang telah disesuaikan dengan judul dan permasalahan penelitian implementasi moda bauran berbasis digital di SMA/SMK Kota Malang 3) verifikasi data dan penarikan kesimpulan.

Analisis data yang dilakukan bersifat naratif-kualitatif (Sukmadinata, 2006). Naratif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menjelaskan

bagaimana implementasi desain pembelajaran sejarah bauran (*blended learning*) di SMA Kota Malang. Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2009) menyatakan kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan dilanjutkan secara terus menerus hingga tercapai kejenuhan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Mode Bauran (*Blended Learning*) dalam Pembelajaran Sejarah di Kota Malang

Moda pembelajaran bauran (*blended learning*) adalah sebuah konsep integrasi pembelajaran melalui tatap muka secara langsung dan online dengan memanfaatkan internet, teknologi komunikasi, serta pembelajaran jarak jauh (Dangwal, 2017; Muxtorjonovna, 2020). Pelaksanaan pembelajaran dengan moda bauran dapat dilakukan dalam pembelajaran sejarah di era *society 5.0*. Siswa tetap mendapatkan pengalaman langsung dengan pendampingan yang dilakukan guru di dalam kelas dan dapat berinteraksi secara online secara lebih luas dan fleksibel. Proses ini dapat dilakukan oleh guru dengan formula 50% online dan 50% tatap muka, 75% tatap muka dan 25% online berbantuan learning management system (LMS).

Pada proses pelaksanaan pembelajaran di SMKN 4 dan SMAN 1 Kota Malang menggunakan desain moda bauran 50% tatap muka dan 50% daring. Hal ini menjadi pertimbangan karena siswa tetap harus diberikan pendampingan dalam memahami materi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Proses pembelajaran sejarah dapat dilakukan secara efisien dengan memilih bagian-bagian penting yang dapat dilakukan secara langsung tatap muka dan bagian yang dapat dihadirkan dalam format teknologi secara digital. Guru di SMAN 1, SMKN 4 dan SMAN 10 Malang menyusun desain pembelajaran daring moda bauran dengan melakukan observasi di kelas. hasilnya peserta didik memiliki karakter heterogen, guru dan siswa melakukan musyawarah untuk Menyusun kesepakatan pembelajaran, siswa responsif dan antusias untuk belajar, penggunaan pertanyaan pemantik membuat siswa aktif, menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar siswa. berdasarkan hasil observasi di kelas maka guru menentukan pembelajaran bauran yang sesuai.

Pelaksanaan pembelajaran dengan moda bauran menurut hasil wawancara dengan guru praktikan di SMAN 1 Kota Malang dapat melatih keterampilan guru sejarah dalam menyusun sebuah proses pembelajaran konsep berpikir tingkat tinggi (HOT). Dimana konsep berpikir tingkat tinggi tidak hanya menjadi alat evaluasi

namun juga sudah dilakukan prosesnya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyesuaikan pada capaian pembelajaran yang akan dituju.

Konsep tentang berpikir tingkat tinggi bermula dari taksonomi Bloom pada ranah kognitif yang diperkenalkan pada tahun 1956 (Forehand, 2010). Domain kognitif yang dikembangkan mencakup pengetahuan (kognitif) dan pengembangan keterampilan intelektual (Bloom, 1956). Terdapat enam kategori utama proses kognitif, mulai dari yang paling sederhana sampai dengan yang paling kompleks. Bloom mengklasifikasikan perilaku intelektual ke dalam enam tingkat berpikir: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Clark, 2010). Ranah analisis, sintesis dan evaluasi dapat diwujudkan guru dalam pembelajaran sejarah.

Pembelajaran bauran mencakup pengajaran langsung, pengajaran tidak langsung, pengajaran kolaboratif, dan pembelajaran berbantuan komputer individual. Guru sejarah profesional harus mampu mengembangkan keterampilan guru abad 21 (Saripudin et al., 2022). Binkley dan tim (2012) memberikan penjelasan tentang keterampilan abad 21 yang meliputi kemampuan mengajar dengan berbantuan teknologi, mengembangkan keterampilan kritis kreatif dan inovatif, mampu memecahkan permasalahan, mengambil keputusan, tanggung jawab, menumbuhkan pembelajaran kolaboratif, berkomunikasi secara efektif, dan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan lingkungan belajar, dan budaya. Kecakapan yang harus dikuasai secara profesional. Salah satu kompetensi guru profesional adalah kemampuan dalam mengembangkan berbagai proses pembelajaran secara variatif. Guru sejarah di SMAN 10, SMKN 4, SMAN 1 dan SMKN 4 telah pengembangan desain pembelajaran sejarah dengan moda bauran. Selain itu, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan memusatkan pembelajaran pada peserta didik dengan memanfaatkan berbagai teknologi dan komunikasi.

Pengembangan desain pembelajaran dengan moda bauran dilakukan berdasarkan hasil identifikasi permasalahan yang ada di masing-masing kelas. Sesuai dengan salah satu kecakapan guru abad 21, maka pengembangan moda bauran dapat dilakukan secara kolaboratif. Tujuannya adalah agar membangun kemampuan siswa yang partisipatif, interaktif, terlibat aktif dan dapat dilakukan secara kolaboratif. Untuk itu guru sejarah harus mampu menyusun desain pembelajaran yang baik.

Reigeluth & An (2020) menjelaskan makna desain pembelajaran adalah proses yang terstruktur, terorganisir, namun fleksibel untuk merencanakan,

menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pengajaran dalam lingkungan pendidikan atau pelatihan formal dan informal. Hal ini sejalan dengan pendapat Zed (2018) mengungkapkan bahwa pendidikan sejarah perlu terus melakukan proses pembaharuan dalam pengajaran di kelas. Hal ini berkaitan dengan perspektif baru terhadap konsep, isi dan materi sejarah, termasuk evaluasi dalam pendidikan sejarah.

Pada tahapan ini, seorang guru sejarah memulai dari sudut pandang mereka dalam merancang desain pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari siswa. Seharusnya pembelajaran sejarah dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dan menyelesaikan permasalahan siswa. Langkah pertama dalam desain pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dan fokus pada apa yang perlu dilakukan untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, sikap kepada siswa. Proses selanjutnya menentukan cara yang paling mudah bagi siswa untuk mempelajari materi tersebut. Pembelajaran sejarah yang dirancang dengan baik akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik, menghemat waktu dan biaya, meningkatkan kinerja, dan meningkatkan keterampilan siswa.

Desain pembelajaran yang dikembangkan guru sejarah adalah desain pembelajaran bauran dengan berbagai model pembelajaran yang dapat dilakukan sesuai analisis kebutuhan masing-masing sekolah. Desain yang digunakan dalam menentukan model pembelajaran adalah dengan menyusun angket analisis kebutuhan. Berdasarkan angket analisis kebutuhan, terdapat beberapa model pembelajaran yang telah diimplementasikan di SMAN 10, SMKN 4, SMAN 1 dan SMKN 4 Kota Malang.

1. Model Project Based Learning (PjBL)

Proses Implementasi pembelajaran moda bauran (*Blended learning*) dengan menerapkan model Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dilaksanakan di SMK 4 Kota Malang. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru praktikan. Ada hal yang dipertimbangkan dalam menerapkan model PjBL moda bauran, dimana siswa SMK 4 lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan kreativitas dan inovasi siswa. Hal ini didukung dengan adanya perbedaan gaya belajar siswa di kelas diantaranya gaya belajar visual 17

siswa, auditory 12 siswa, Kinestetik 5 siswa. Oleh sebab itu, guru menerapkan pendekatan cara belajar siswa aktif (CBSA) untuk meningkatkan tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

Implementasi moda bauran di yang diterapkan mengacu pada metode pembelajaran berbasis inkuiri. Pembelajaran PjBL melibatkan siswa dalam membangun sendiri pengetahuan mereka melalui proses menyelesaikan proyek yang bermakna dan mengembangkan produk yang disesuaikan dunia nyata (Brundiers & Wiek, 2013). Pada proses pembelajaran sejarah, pemanfaatan model PjBL sangat sesuai untuk membantu siswa dalam mewujudkan tujuan pendidikan sejarah. Hasan (2019) memberikan penjelasan tentang tujuan pendidikan sejarah secara tradisional yaitu pengembangan pengetahuan sejarah, pemikiran dan keterampilan sejarah, serta sikap yang berkaitan dengan kehidupan berbangsa (nasionalisme dan patriotisme).

Pada proses pembelajaran sejarah berbasis proyek telah dilakukan di SMKN 4 Kota Malang sangat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran dengan topik mengidentifikasi akulturasi kebudayaan Islam di Indonesia dan di lingkungan sekitar berjalan dengan lancar. Siswa mampu Menyusun produk berupa poster sesuai tema yang diperoleh.

Penggunaan model pembelajaran yang menantang perlu dilakukan untuk perbaikan kualitas pendidikan sejarah. Melalui pembelajaran dengan model proyek dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, mengembangkan sikap yang baik, dan kepribadian siswa. sejalan dengan manfaat dari PjBL menurut pandangan Krajcik dan Shin (2014) tentang enam manfaat PjBL diantaranya: memancing pertanyaan, memusatkan perhatian pada tujuan pembelajaran, terlibat dalam kegiatan pendidikan, berkolaborasi antar siswa, menggunakan teknik *scaffolding*, dan menciptakan artefak nyata melalui produk.

Sejalan dengan hal tersebut Kochhar (2008) menyatakan bahwa proyek adalah kegiatan yang dapat dilakukan siswa baik mandiri maupun berkelompok untuk menemukan solusi terhadap kebutuhan yang dirasakan, namun kegiatan tersebut dirancang sesuai dengan kurikulum untuk pencapaian tujuan pembelajaran dan untuk memberikan kontribusi. Tahapan implementasi pembelajaran sejarah berbasis proyek yang diadaptasi dari Hosnan (2014) dengan modal bauran dapat disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Tahap implementasi pembelajaran sejarah (Hosnan) berbasis proyek dengan moda Baruan

Sintaks	Media, Alat, dan bahan	Aktivitas Guru
Fase 1 penentuan proyek yang akan dihasilkan siswa sesuai dengan capaian pembelajaran	Media: multimedia microsite Alat: Laptop, LCD proyektor, smartphone, speaker, papan tulis, jaringan internet, WiFi, sticky notes, dan spidol.	Guru memberikan permasalahan tentang tema proyek misalnya tentang akulturasi budaya dan membagi kelas menjadi 6 kelompok
Fase 2 Melakukan perancangan Langkah-langkah penyelesaian proyek sejarah tentang tema yang sesuai dengan capaian pembelajaran.	Materi belajar disajikan dalam LMS dengan aplikasi S.id. <i>canva</i> , <i>podcast</i> dan Lembar kerja peserta didik (LKPD), <i>ebook</i> , artikel sejarah yang relevan dengan proyek siswa	Guru bersama siswa merencanakan perencanaan proyek tentang akulturasi budaya melalui infografis, aktivitas ini dilakukan secara langsung dalam pertemuan di kelas dengan melakukan tanya jawab. Proses ini dilakukan dengan cara mengintegrasikan informasi sesuai sumber dan media sejarah yang sesuai dan mengarahkan siswa mengakses jurnal artikel dan sumber yang relevan dengan tema
Fase 3 Menyusun jadwal pelaksanaan proyek	Materi belajar disajikan dalam LMS dengan aplikasi S.id. <i>canva</i> , <i>podcast</i> dan Lembar kerja peserta didik (LKPD), <i>ebook</i> , artikel sejarah yang relevan dengan proyek siswa	Menyusun jadwal pelaksanaan proyek Menyusun infografis, alokasi waktu untuk menyelesaikan proyek dilakukan selama 1 minggu, guru membuat batas waktu akhir penyelesaian proyek, proses perencanaan dan pembimbingan dilakukan guru melalui wa grup kelompok

Fase 4 Menyelesaikan proyek dengan pengawasan dan fasilitasi dari guru	Materi belajar disajikan dalam LMS dengan aplikasi S.id. <i>canva</i> , <i>podcast</i> dan Lembar kerja peserta didik (LKPD), <i>ebook</i> , artikel sejarah yang relevan dengan proyek siswa	Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitoring secara bertahap tentang penyelesaian proyek siswa, dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap prosesnya baik secara online dan <i>offline</i> , guru menjadi mentor bagi aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyek infografis
Fase 5 Penyusunan laporan proyek sesuai dengan capaian pembelajaran dan melakukan presentasi	Materi belajar disajikan dalam LMS dengan aplikasi S.id. <i>canva</i> , <i>podcast</i> dan Lembar kerja peserta didik (LKPD), <i>ebook</i> , artikel sejarah yang relevan dengan proyek siswa	Guru melakukan pengujian hasil proyek akulturasi budaya dalam bentuk infografis dan melakukan penilaian terhadap penyusunan laporan atau publikasi hasil proyek, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa melalui pembelajaran bauran
Fase 6 Melakukan evaluasi proses, hasil dan refleksi proyek yang telah dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran	Materi belajar disajikan dalam LMS dengan aplikasi S.id. <i>canva</i> , <i>podcast</i> dan Lembar kerja peserta didik (LKPD), <i>ebook</i> , aplikasi <i>art steps</i> , artikel sejarah yang relevan dengan proyek siswa	Guru melakukan evaluasi hasil proyek infografis dengan tema akulturasi budaya, siswa dan guru melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan dan dipamerkan secara virtual melalui aplikasi <i>artsteps</i> .

Sumber: Data Penulis

b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis, meningkatkan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah, dan meningkatkan pengetahuan terkait masalah sehari-hari (Levin, 2001). Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah sebuah pendekatan

belajar mengajar yang dikenal dapat mendorong pembelajaran sepanjang hayat, pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi siswa untuk meningkatkan pengetahuan tentang permasalahan sehari-hari (Ehrenberg & Häggblom, 2007; Hung et al., 2008; Levin, 2001).

Implementasi moda bauran dengan model PBL dilakukan di SMAN 10 Kota Malang. Hal ini menjadi pertimbangan guru sejarah dikarenakan berdasarkan hasil observasi awal, jam mata pelajaran sejarah dilakukan setelah pelajaran olahraga, terdapat siswa yang kurang fokus pada saat belajar. Sehingga perlu proses penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBL) untuk membuat siswa SMAN 10 aktif. Model ini memberikan pengalaman belajar siswa untuk memiliki sikap bertanggung jawab atas pembelajarannya dengan memecahkan dan mengevaluasi masalah sebagai dasar pembelajaran.

Pembelajaran model PBL dapat dilakukan secara online. Beaumont & Swee Cheng (2006) menyampaikan gagasannya tentang pentingnya menggabungkan pembelajaran PBL *offline* dengan menggabungkan paradigma *e-learning* dengan menyiapkan teknologi informasi yang sesuai untuk menciptakan komunikasi yang efektif dan efisien. Model PBL sesuai digunakan dalam pembelajaran sejarah mode bauran di SMAN 10 Kota Malang. Adapun tahapan sintak pembelajaran menurut (Arends, 2008) yang dapat dilakukan guru sejarah dengan moda bauran dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Tahap implementasi pembelajaran sejarah (Arends) berbasis proyek dengan moda baruan

Sintaks	Media, Alat, dan bahan	Aktivitas Guru
Fase 1 Memberi orientasi permasalahan kepada siswa sesuai dengan capaian pembelajaran yang dituju	Media: multimedia microsite Alat: Laptop, LCD proyektor, <i>smartphone</i> , <i>speaker</i> , papan tulis, jaringan internet, WiFi, <i>sticky notes</i> , dan spidol.	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai selama proses pembelajaran, menjelaskan hal penting tentang tahapan pembelajaran dengan moda bauran dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah

Fase 2 Melakukan perancangan Langkah-langkah penyelesaian proyek sejarah tentang tema yang sesuai dengan capaian pembelajaran.	Lembar kerja siswa, multimedia microsite s.id dalam bentuk video, canva, podcast, dan artikel sejarah yang relevan dengan permasalahan yang dipecahkan.	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan secara rinci dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan pemecahan masalah yang telah diberikan. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok. Kelas dibagi menjadi 5 kelompok masing-masing beranggotakan 5-6 siswa
Fase 3 Menyusun jadwal pelaksanaan proyek	Kegiatan ini dilakukan secara online dengan <i>learning management system (LMS)</i> di S.Id, Lembar kerja peserta didik (LKPD) dan chat melalui WA guru	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan, dan mencari penjelasan dan solusi berdasarkan sumber belajar yang relevan.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil penyelesaian masalah melalui karya	Kegiatan ini dilakukan secara online dengan <i>learning management system (LMS)</i> di S.Id, Lembar kerja peserta didik (LKPD) dan chat melalui WA guru.	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang tepat, laporan, rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain. Pada moda bauran karya dihasilkan dalam bentuk produk infografis.
Fase 5 Melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan permasalahan	Kegiatan ini dilakukan secara online dengan <i>learning management system (LMS)</i> di S.Id, Lembar kerja peserta didik (LKPD), pameran virtual melalui <i>website resmi artstep.com</i> game edukasi dan refleksi secara langsung di kelas	Guru melakukan pengujian hasil proyek akulturasi budaya dalam bentuk infografis dan melakukan penilaian terhadap penyusunan laporan atau publikasi hasil proyek, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa melalui pembelajaran bauran

Sumber: Data Penulis

Desain Media pembelajaran sejarah Berbasis Digital

Pelaksanaan pembelajaran sejarah pada matakuliah daring dan bauran mampu menghasilkan berbagai inovasi media pembelajaran sejarah berbasis digital. Hasil inovasi ini telah dipraktikkan di dalam kelas oleh mahasiswa PPG Pra Jabatan gelombang II Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Malang diberbagai sekolah diantaranya SMAN 10, SMKN 4, SMAN 1 dan SMKN 4. Apabila pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan baik, maka proses ini akan membantu siswa berpikir kritis, komprehensif, dan juga afektif moral (Aman, 2011).

Pembelajaran sejarah perlu disusun menjadi kegiatan-kegiatan yang realistis, menarik dan bermanfaat bagi siswa. Ketersediaan sumber dan media pembelajaran sejarah yang memadai menjadi penting untuk kelancaran proses penerapan model pembelajaran sejarah yang menyenangkan (Widja, 2018). Untuk itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media dan sumber yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun berbagai media yang telah dihasilkan dan diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis bauran dengan media digital diantaranya.

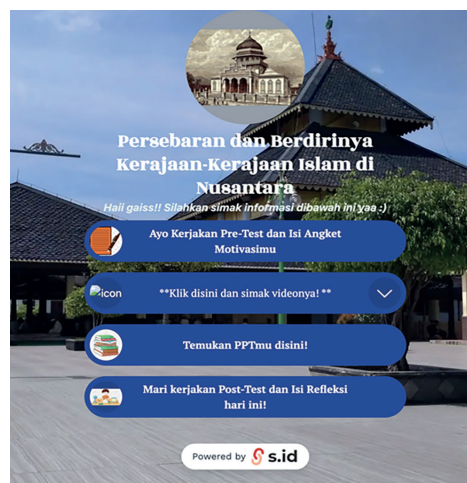
1. E-learning berbasis google site

Pembelajaran elektronik (*e-learning*) menurut Dong (2001) merupakan kegiatan pembelajaran *asynchronous* melalui perangkat komputasi elektronik yang terhubung dengan internet, dimana siswa dapat berusaha memperoleh materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. *e-learning* berbasis *google site* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran sejarah moda bauran. Di dalam aplikasi *google site* terdapat beberapa aplikasi pendukung yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara menyeluruh dengan menyematkan berbagai materi dalam bentuk, ebook materi sejarah, *google meeting*, presentasi *google slide*, artikel ilmiah sejarah, pencarian internet, pameran virtual dalam bentuk foto, artikel. Selain itu siswa juga dapat melakukan presensi dalam aplikasi *google site* dan dapat mengumpulkan tugas dalam sesuai dengan aturan pelaksanaan pembelajaran.

2. Microsite berbasis S.Id

Penggunaan media untuk membangun pembelajaran moda bauran dapat dilakukan melalui multimedia microsite berbasis S.Id. aplikasi ini masih jarang digunakan oleh dibidang pendidikan. *Microsites* sangat unik karena merupakan miniweb independen yang terpisah dari situs utama sebuah perusahaan (Arifiyani & Pramaditya, 2023).

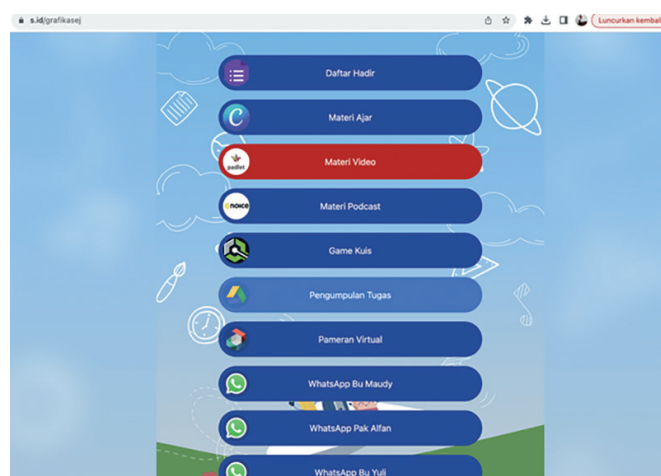
Guru sejarah memilih media ini dikarenakan dapat mengembangkan sendiri bagian-bagian yang harus dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan microside S.Id. Guru dapat memberikan akses kepada peserta didik dan melakukan presensi melalui laman S.id yang dibuat. Selain itu guru juga dapat memberikan materi dalam berbagai ragam media dan alat evaluasi yang sesuai serta informasi umum sesuai kebutuhan kelas.



Gambar 1. Tampilan S.Id yang dikembangkan guru sejarah

Sumber : Laporan guru PPG sejarah SMA 1 Malang tahun 2023

Web berbasis S.id dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyusun desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan gambar 1. Komponen desain yang dikembangkan terdiri dari evaluasi pretest dan postest, power point materi, Video, refleksi pembelajaran. Hasil pengembangan lainnya dengan web ini juga dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan Laman. S.Id Pembelajaran Sejarah di SMKN 4 Kota Malang Sumber : Guru PPG SMKN 4 Malang tahun 2023

Guru di SMKN 4 telah mengimplementasikan media web dengan S.id, pertimbangannya guru dapat mengembangkan sendiri pembelajaran bervariasi secara lebih lengkap terdiri dari daftar hadir, materi ajar, materi video, materi podcast, game kuis, pengumpulan tugas, pameran virtual, dan nomor guru sejarah yang dapat memudahkan untuk melakukan komunikasi untuk memfasilitasi kebutuhan siswa dalam belajar dengan menggunakan media digital.

3. Media sejarah berbasis Canva

Tujuan dibuatnya aplikasi canva adalah untuk memberikan kepada pengguna aplikasi yang mudah digunakan dan gratis dengan ratusan desain yang menarik, sehingga masyarakat dapat memulai atau berbisnis di bidang desain. Tidak hanya bisnis, aplikasi ini dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Guru sejarah dapat memanfaatkan aplikasi canva untuk mengembangkan berbagai desain infografis, slide presentasi sejarah, poster sejarah, dan juga media lainnya.

Selain itu guru di SMAN 10, SMKN 4, SMAN 1 dan SMKN 4 dapat mengembangkan berbagai materi dengan memanfaatkan canva. Canva adalah aplikasi multifungsi yang bisa digunakan untuk pengembangan berbagai media pembelajaran sebagai solusi atas permasalahan dari mitra. Sebagai contoh hasil media canva yang telah dikembangkan guru PPG sejarah di SMK 4 Kota Malang berupa slide presentasi tentang akulturasi budaya.



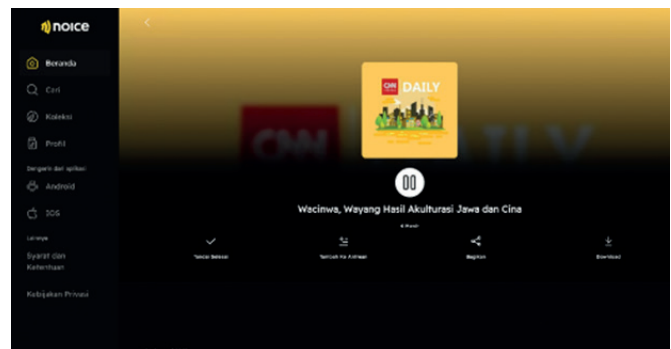
Gambar 3. Tampilan media berbasis Canva di SMKN 4 Kota Malang

Sumber : Laporan guru PPG sejarah SMK 4 Malang tahun 2023

4. Podcast sejarah

Media lain yang dapat dikembangkan adalah podcast. *Podcast* dapat dikembangkan dengan aplikasi Noice. Guru mencari sumber belajar yang relevan berupa podcast yang telah dikembangkan orang lain, atau guru juga dapat mengembangkan sendiri podcast tentang materi sejarah yang akan dipelajari siswa. *Podcast* yang

dikembangkan memberikan informasi secara rinci tentang materi sejarah yang diajarkan, seperti gambar berikut:



Gambar 4. Tampilan channel podcast

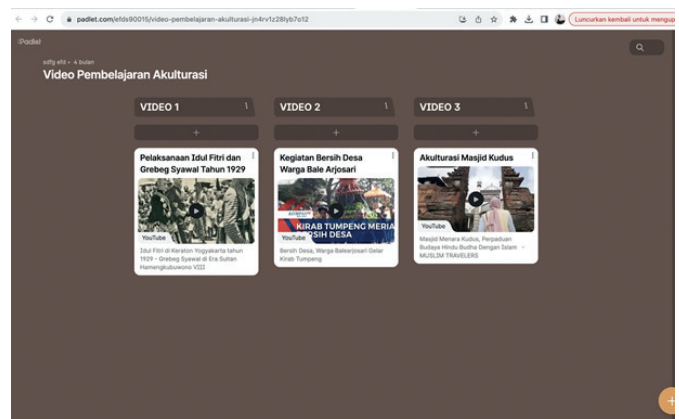
Sumber : Laporan guru PPG sejarah SMK 4 Malang tahun 2023

5. Game edukasi

Game edukasi dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih rileks dan santai sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam memecahkan permasalahan (Sutopo, 2012). Game edukasi yang dikembangkan guru dijadikan sebagai kuis atau alat evaluasi tentang pemahaman mereka mengenai aspek kognitif. Pada proses ini guru sejarah mengembangkan game edukasi dengan aplikasi quizwhizzer.

6. Video

Guru di SMKN 4 juga telah mengembangkan video pembelajaran atau memanfaatkan video yang sudah ada di internet. Guru sejarah dapat menggunakan aplikasi padlet untuk menambahkan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai media video dari laman youtube yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Seperti contoh berikut.

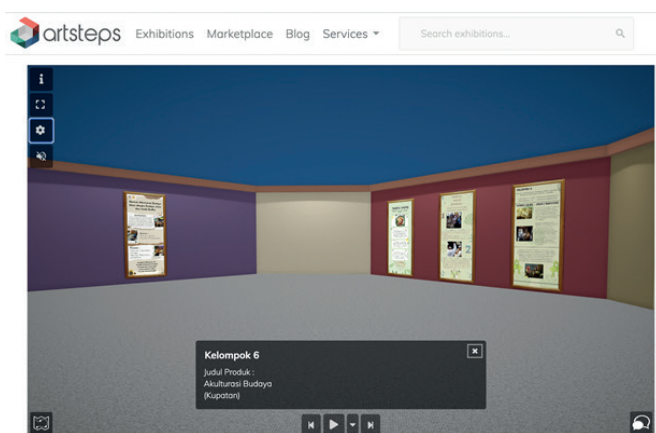


Gambar 5. Tampilan video dalam aplikasi Padlet

Sumber : Laporan guru PPG sejarah SMK 4 Malang tahun 2023

6. Media pameran virtual melalui *artsteps*

Pameran virtual digunakan guru untuk memberikan wadah bagi peserta didik untuk pengukuran kemampuan psikomotorik mereka. Pameran virtual dengan bantuan web <https://www.artsteps.com/> juga memberikan pembelajaran tentang bagaimana menghargai karya siswa. Hal ini dapat dilakukan oleh guru untuk memberikan penilaian proyek yang telah dihasilkan siswa. Seperti yang telah dilakukan guru PPL PPG di SMK 4 Malang di kelas X DKV dimana peserta didik sudah terbiasa menggunakan aplikasi canva dalam menghasilkan karya. Potensi ini dikembangkan guru untuk melatih kreativitas dan inovasi siswa, pameran dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 6. Tampilan hasil pameran produk karya siswa

Sumber : Laporan guru PPG sejarah SMK 4 Malang tahun 2023

Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran yang telah dilakukan, menurut siswa di SMKN Kota Malang, mereka merasa senang belajar dengan menggunakan media berbasis digital berbantuan *s.id* medianya keren, membuat belajar sejarah menjadi menyenangkan. Siswa lain juga menyampaikan saya lebih suka belajar sejarah dengan model seperti ini, bisa bebas dapat informasinya sesuai dengan kebutuhan kita.

Tantangan dan Permasalahan Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Moda Bauran (blended learning) SMA dan SMK di Kota Malang

1. Tantangan guru sejarah dalam mendesain pembelajaran Bauran di SMA N 1 dan SMKN 4 di Kota Malang

Guru sejarah abad 21 di era *society 5.0* memiliki banyak tantangan. Pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Guru menghadapi karakteristik generasi Z. seperti yang disampaikan Santosa (2015) tentang ciri-ciri Gen Z, mereka memiliki ambisi besar untuk meraih kesuksesan, memiliki perilaku instan, mencintai

kebebasan, memiliki percaya diri tinggi, Menyukai hal-hal yang bersifat detail, memiliki keinginan untuk mendapatkan pengakuan, dekat dengan dunia digital dan teknologi informasi.

Oleh karenanya guru harus menghadirkan desain pembelajaran sejarah yang jauh lebih beragam, dengan konten pembelajaran yang lebih kompleks dan menantang, standar proses pembelajaran, dan persyaratan berpikir tingkat tinggi bagi siswa. Sehingga kita memerlukan guru yang berdaya saing, bukan hanya pintar dan cerdas. Guru sejarah juga harus mampu memberikan proses yang menyeluruh dengan membangun kreativitas dan kecerdasan (*hard skill - soft skill*) siswa. Guru juga perlu menjadi motivator dan fasilitator bagi siswa, mengembangkan imajinasi siswa, membangun inovasi dan menanamkan nilai-nilai karakter yang baik, serta menjadi sosok inspiratif bagi siswa. Dimana robot dan kecerdasan buatan tidak dapat melakukan hal ini.

Berdasarkan wawancara dengan guru praktikan di SMAN 1 Kota Malang dan SMKN 4 Kota Malang, guru sejarah memiliki tantangan dalam menerapkan desain bauran (*blended learning*) berbasis teknologi diantaranya: 1) Tantangannya, guru sejarah dituntut mampu dan secara terus mengasah skill dan kemampuan dalam melakukan inovasi pembelajaran; 2) Guru harus menyediakan instruksi pembelajaran yang jelas dan terperinci; 3) melakukan pengawasan pembelajaran agar siswa fokus pada pelajaran sejarah, karena sejarah bukan mata pelajaran produktif di SMK; 4) guru harus mampu memberikan opsi penugasan yang berdiferensiasi untuk jenis proyek yang dihasilkan.

Tantangan-tantangan ini menjadikan guru harus cakap dalam memilih dan menentukan media digital yang sesuai dengan gaya belajar siswa, kebutuhan siswa dalam belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran. Guru mengajak peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, dengan memberikan pertanyaan pemantik disertai dengan tampilan gambar atau video. Selain itu, guru dapat memberikan *ice breaking*, dan permainan di dalam pembelajaran. Guru di sejarah harus mampu menghadirkan pembelajaran yang membuat siswa aktif dan interaktif. Salah satunya dengan memberikan pertanyaan pemantik dengan proses berpikir tingkat tinggi disertai dengan media gambar atau video, tujuannya agar siswa mampu belajar sejarah secara kritis. Memberikan *ice breaking* pada saat pembelajaran berlangsung dan permainan di dalam pembelajaran. Hal yang penting di dalam setiap pembelajaran siswa harus melakukan refleksi pembelajaran.

2. Permasalahan Implementasi pembelajaran sejarah dengan Moda Bauran (*blended learning*) SMA/SMK di Kota Malang

Pada pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan desain pembelajaran bauran (*blended learning*) berbasis media digital di SMA/SMK kota Malang pada praktiknya masih ada beberapa hambatan. Beberapa kendala yang dihadapi oleh guru sejarah PPG Pra jabatan dalam mengimplementasikan pembelajaran bauran hanya bersifat teknis. Diantaranya: 1) terdapat gawai yang beragam sehingga kadang tidak *support* dengan media yang ditampilkan, guru menyelesaikan permasalahan ini dengan meminta siswa bergabung dengan teman lain dalam kelompok; 2) signal wifi yang kurang stabil; 3) jam pelajaran yang terpotong jeda waktu istirahat. Hal ini dapat dipahami karena setiap sekolah memiliki fasilitas yang berbeda dan implementasi pembelajaran sejarah yang beragam. Prosedur yang dilakukan oleh guru sejarah di SMKN 4 sebelum melakukan pembelajaran, guru melakukan observasi awal dan membuat rancangan pembelajaran sudah yang sesuai dengan potensi, kondisi sekolah dan kebutuhan siswa, karakteristik, kondisi pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada saat proses pembelajaran langsung tatap muka tidak memiliki permasalahan. Hal ini dikarenakan siswa sudah diberikan informasi secara detail melalui grup WA, dan modul ajar untuk sebelum pembelajaran berlangsung. Guru di SMKN 4 dan SMAN 1 telah menggunakan berbagai media digital yang variatif diantaranya: infografis canva, *ebook*, media kuis digital sehingga dapat membantu siswa menyesuaikan kebutuhan belajar mereka secara mandiri dan kelompok. Proses pelaksanaan moda bauran di sekolah memiliki hambatan ketika proses dilaksanakan secara online.

Adapun hambatan yang dialami oleh guru PPG Pra jabatan dalam implementasi mode bauran di SMAN 1 diantaranya: 1) Koneksi internet yang kurang stabil di sekolah; 2) Penggunaan wifi di sekolah terbatas; 3) Banyak kegiatan di sekolah sehingga pembelajaran sejarah yang dilaksanakan menjadi kurang kondusif; 4) Terbatasnya waktu pelaksanaan pembelajaran sejarah yang diberikan; 5) Kontrol terhadap siswa pada saat pembelajaran sejarah berlangsung; 6) Kualitas perangkat yang dimiliki siswa beragam, sehingga harus mencari berbagai alternatif media untuk melakukan pendampingan kepada siswa. Perlu ada dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah untuk mengatasi permasalahan teknis dari kegiatan pembelajaran moda bauran. Pemerintah perlu mengupayakan fasilitas pendukung bagi seluruh siswa di semua wilayah di

Indonesia agar tujuan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terwujud dengan baik.

3. Hasil Belajar siswa dengan penerapan model bauran (*blended learning*) dalam pembelajaran sejarah

Berdasarkan hasil wawancara dan pengisian angket oleh guru PPG prajab sejarah yang melakukan praktik pelaksanaan pembelajaran bauran di SMAN 1, SMAN 10, SMKN 4 dan SMKN 6 Kota Malang dikatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan pembelajaran. Hasil evaluasi dari ranah kognitif dilakukan dengan berbagai model. Salah satunya dengan memberikan pretes dan postest kepada siswa. Dari ranah kognitif siswa terjadi peningkatan hasil dari nilai rata-rata pretest siswa di SMAN 1 Kota Malang dari 63 menjadi 81.

Terjadi peningkatan kualitas hasil belajar, siswa menjadi lebih kreatif dan kritis. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar sejarah karena guru mampu menghadirkan pembelajaran kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa. siswa juga mengalami peningkatan motivasi belajar, Hal ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu. Nilai siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran dilakukan dengan moda bauran, siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Selain itu juga terdapat penilaian peserta didik dari ranah psikomotorik. Pada pembelajaran proyek yang dilakukan di SMK 4 Kota Malang, siswa mampu menghasilkan poster tentang akulturasi budaya. Hasil proyek tersebut dipamerkan pada saat pembelajaran bauran dilakukan. Tujuan utama pembelajaran sejarah adalah untuk menjadikan seseorang menjadi lebih bijaksana (Kartodirdjo, 1992; Kuntowijoyo, 1995; Hamid, 2014) . Kajian tentang sejarah merupakan pintu untuk mempelajari apa yang terjadi dan menemukan hikmah dari peristiwa. Mempelajari sejarah berarti mempelajari seluruh aspek kemanusiaan. Oleh sebab itu, melalui kajian sejarah, tercipta kesadaran akan hakikat perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia. Hasil pembelajaran ini disebut kesadaran sejarah (*historical consciousness*), yang harus diperkuat dalam pembelajaran untuk memperkenalkan identitas bangsa dan negara kepada siswa (Hasan, 2019; Sayono, 2015).

Selain penilaian, pada pelaksanaan pembelajaran bauran juga dilakukan refleksi. Siswa diminta untuk menyampaikan refleksinya dalam pembelajaran menggunakan mode bauran. Kemampuan refleksi menjadi penting dalam pembelajaran (Dewey, 1933).

Menurutnya, masyarakat tidak bisa belajar banyak dari pengalamannya kecuali mereka mau merefleksikannya. Kemampuan siswa dalam memberikan refleksi dari peristiwa sejarah yang mereka pelajari dapat memberikan makna tentang pentingnya mempelajari masa lalu dengan kehidupan mereka di masa kini. Kemampuan siswa dalam melakukan refleksi dalam pembelajaran dilakukan dengan baik oleh siswa. Sebagai contoh, siswa SMK 4 Kota Malang menyampaikan bahwa penggunaan web berbasis S.id dalam pembelajaran sejarah dapat memudahkan mereka untuk belajar dalam satu kali “klik”. Selain itu siswa lainnya menyampaikan bahwa hasil penggunaan S.id juga mampu membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik. Refleksi lainnya siswa mampu merefleksi dengan baik ketika diberikan materi tentang kekayaan rempah di Indonesia, siswa mampu mengolah makanan berbahan rempah dari wilayahnya dan membuat pameran mini dari hasil karyanya melalui media padlet. Siswa lain dari SMK N 4 Kota Malang mampu merefleksikan tentang akulturasi budaya Hindu-Buddha dan Islam yang ada disekitarnya tentang makanan dalam bentuk tumpeng.

SIMPULAN

Pendidikan sejarah di era *society 5.0* menjadi sebuah tantangan besar bagi guru dan juga siswa. guru harus terus melakukan perbaikan kualitas pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berorientasi pada pembentukan kesadaran sejarah siswa. Moda bauran menjadi alternatif untuk sebuah desain pembelajaran sejarah era *society 5.0* yang dapat mengasah kemampuan belajar siswa secara kritis, kreatif dan inovatif. Moda bauran dikemas dengan model 50% tatap muka dapat membekali peserta didik memahami materi sejarah secara langsung di kelas dan 50% secara online dengan media digital yang beragam diantaranya: s.id, canva, video, game edukasi, padlet, e-book, podcast, dan pameran virtual produk hasil belajar siswa dengan media artsteps. Tantangan guru abad 21 dalam melakukan pembelajaran moda bauran dijawab dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan yaitu pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan pembelajaran berbasis proyek (PJBL). Meski demikian masih banyak tantangan yang dialami guru dalam pembelajaran sejarah dengan moda bauran. Koneksi internet dan fasilitas sekolah yang tidak merata menjadi hambatan dalam pelaksanaan

pembelajaran dengan moda bauran berbasis digital. Namun demikian, hambatan teknis dapat menjadi bahan evaluasi dalam pembelajaran sejarah dan dapat menjadi peluang dalam mengembangkan dan melakukan penelitian pendidikan sejarah dengan berbagai desain inovatif berbasis permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah.

REFERENSI

- Ahmad, T. A. (2013). Pembelajaran sejarah berwawasan lingkungan. *Indonesian Journal of Conservation*, 2(1).
- Amalia, M., Sapto, A., Nafi'ah, U. (2023). Aplikasi journey guerilla of revolution (Jaguar) sebagai inovasi media pembelajaran sejarah berbasis Unity. *JPSI: Journal Pendidikan Sejarah Indonesia*. <http://dx.doi.org/10.17977/um0330v5i1p87-99>
- Aman. (2011). *Model evaluasi pembelajaran sejarah*. Penerbit Ombak.
- Arends, R. I. (2008). *Learning to teach*. Pustaka Belajar
- Arifiyani, F. C., & Pramaditya, H. (2023). Peningkatan efektivitas pemasaran pada usaha retail melalui digitalisasi katalog dengan microsite. *Journal of Information System and Application Development*, 1(1), 19–28.
- Ayundasari, L. (2019). Urgensi pengembangan model belajar sejarah berbasis eco-histourism dalam rangka optimalisasi potensi lingkungan dan sejarah di wilayah amstirdam. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 13(1), 1–11.
- Beaumont, C., & Swee Cheng, C. (2006). Analyzing the use of communication tools for collaboration in PBLonline. *Problem-Based Learning Online*, 191–209.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*, 17–66.
- Brundiers, K., & Wiek, A. (2013). Do we teach what we preach? An international comparison of problem- and project-based learning courses in sustainability. *Sustainability*, 5(4), 1725–1746.
- Clark, D. (2010). *Bloom's taxonomy of learning domains: The three types of learning*. Big Dog & Little Dog's Performance Juxtaposition.
- Dangwal, K. L. (2017). Blended learning: An innovative approach. *Universal Journal of Educational Research*, 5(1), 129–136.

- Dewey, J. (1933). *How we think*. D. C. Heath & Co., Publishers.
- Dong, F. H. (2001). *Can you succeed as a cyberstudent? How to develop communication skills on the web?* <http://www.elearningmag.com>
- Ehrenberg, A. C., & Häggblom, M. (2007). Problem-based learning in clinical nursing education: Integrating theory and practice. *Nurse Education in Practice*, 7(2), 67–74.
- Forehand, M. (2010). Bloom's taxonomy. *Emerging Perspectives on Learning, Teaching, and Technology*, 41(4), 47–56.
- Grunwitz, K. (2019). The future is Society 5.0. Computer Fraud & Security. [https://doi: 10.1016/s1361-3723\(19\)30087-9](https://doi:10.1016/s1361-3723(19)30087-9)
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Penelitian Sejarah*, 2(2).
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Hung, W., Jonassen, D. H., & Liu, R. (2008). Problem-based learning. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 3(1), 485–506.
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran sejarah* (Teaching of history). Grasindo.
- Levin, B. B. (2001). *Energizing teacher education and professional development with problem-based learning*. Association for supervision and curriculum Development.
- Muxtorjonovna, A. M. (2020). Significance of blended learning in education system. *The American Journal of Social Science and Education Innovations*, 2(08), 507–511.
- Nafi'ah, U., Ayundasari, L., & Sulisty, W. D. (2023). Need analysis of innovative media development based on local history of the agung temple in South Kalimantan. *KnE Social Sciences*, 73–83.
- Nafi'ah, U., Wijaya, D. N., & Mashuri. (2019). The development of digital book of European history to shape the students' democratic values. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 4(06), 147-154. nju/index.php/ijc/article/viewFile/2696/2761
- Pacific Policy Research Center. (2010). *21st century skills for students and teachers*. Research & Evaluation Division, 25.
- Picciano, A. G. (2006). Blended learning: Implications for growth and access. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 10(3), 95–102.
- Reigeluth, C. M., & An, Y. (2020). *Merging the instructional design process with learner-centered theory: The holistic 4D model*. Routledge.
- Santosa, E. T. (2015). *Raising children in digital era*. Elex Media Komputindo.
- 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.
- Sayono, J. (2015). Pembelajaran sejarah di sekolah: Dari pragmatis ke idealis. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9–17.
- Shwab, K. (2016). *The fourth industrial revolution*. Crown Business.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Sulistyo, W. D., Nafi'ah, U., & Idris. (2019). The development of E-PAS based on massive open online courses (MOOC) on local history materials. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(9), 119-129. doi:10.3991/IJET.V14I09.10143
- Sutopo. (2006). *Metodologi penelitian kualitatif*. Universitas Negeri Surakarta.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Graha Ilmu.
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J.-M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., El Hayek, S., Augereau-Landais, M., & Mourey, F. (2023). Creativity, critical thinking, communication, and collaboration: Assessment, certification, and promotion of 21st century skills for the future of work and education. *Journal of Intelligence*, 11(3), 54.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Utari, S. D., Agustin, M. L., Dzikri, A. M., & Ayundasari, L. (2021). Perancangan aplikasi virtual reality cagar budaya untuk pembelajaran sejarah lokal. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 103-114.

- Wehling, B. (2007). *Building a 21st century US education system*. National Commission on Teaching and America's Future.
- Widja, I. G. (2018). Pembelajaran sejarah yang mencerdaskan suatu alternatif menghadapi tantangan dan tuntutan jaman yang berubah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 117–134.
- Zed, M. (2018). Tentang konsep berfikir sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1), 54–60.