

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang filsuf Yunani pernah mengatakan "*historia magistra vitae*, yang berarti sejarah adalah guru kehidupan.¹ Pernyataan tersebut didasari pada keyakinan bahwa sejarah yang berisi pengalaman-pengalaman masa lalu umat manusia penuh dengan pelajaran yang dapat dijadikan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu yang dikehendaki oleh manusia. Sejarah mengajarkan berbagai pengalaman kemanusiaan yang bernilai tinggi yang dapat digunakan sebagai pedoman dan pandangan dalam menghadapi kehidupan dan merencanakan kehidupan di masa mendatang.

Mengingat peran penting sejarah bagi kehidupan manusia, lebih lanjut Cicero mengatakan barang siapa tidak mengenal sejarahnya, maka akan tetap menjadi anak kecil.² Sejalan dengan pendapat tersebut seorang pemimpin India -Nehru- mengatakan *we can not leave history begins with our own life*. Pendapat lain diungkapkan oleh Confutse, seorang filsuf terkenal dari Cina

¹ F. R. Ankersmit, *Refleksi tentang Sejarah*, diterjemahkan oleh Dick Hartoko (Jakarta: Gramedia, 1987), p. 374.

² Sartono Kartodirdjo, *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1993), p. 23.

bahwa sejarah mendidik kita untuk bertindak bijaksana.³ Oleh karena itu, tidak berlebihan jika Sartono Kartodirdjo mengatakan bahwa sejarah memiliki fungsi fundamental dalam pembangunan bangsa dan pembentukan manusia yang bermartabat. Sejalan dengan pendapat tersebut, Surjo mengatakan bahwa pembelajaran sejarah memiliki posisi yang strategis sebagai alat pendidikan dan mampu memberikan sumbangan dalam proses pembangunan.

Peran dan fungsi ideal dari pembelajaran sejarah yang dikemukakan di atas belum sepenuhnya terwujud. Terdapat beberapa kenyataan yang mendukung hal tersebut diantaranya, pelaksanaan pembelajaran sejarah telah mengalami kemerosotan dari hari ke hari, pembelajaran sejarah belum mendapat perhatian serius, acuan buku teks dan kurikulum yang *state oriented*, miskinnya imajinasi dalam artian pembelajaran sejarah tidak disertai percikan imajinasi yang membuat tinjauan akan peristiwa masa lalu menjadi lebih hidup dan menarik, sehingga sejarah menjadi mata pelajaran yang kering, berat, dan membosankan bagi pebelajar.

Kurang berhasilnya pengajaran sejarah di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi perlu mendapat perhatian serius, karena itu perlu pengkajian

³ Rustam E. Tamburaka, "Peranan Sejarah dalam PJP II dan Strategis-Sinergik sebagai Jawaban Kurang Terkaitnya Faktor Pendidikan dengan Pengembangan Teknologi", *Jurnal Pendidikan*, No. 13, Oktober 1993, p. 168.

secara mendalam terhadap faktor-faktor yang menyebabkan kekurangberhasilan tersebut. Langkah yang paling tepat untuk mengkaji hal ini adalah dengan melihat secara dekat pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini.

Secara sepintas kelemahan umum dalam pembelajaran sejarah terletak pada penggunaan strategi dan pendekatan. Pernyataan ini berdasarkan kenyataan bahwa pembelajaran sejarah cenderung hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Para pengajar memberi penekanan berlebih pada pengembangan ranah kognitif dibanding membangkitkan kesadaran pebelajar untuk dapat mengambil hikmah dari sesuatu yang terjadi di balik sebuah peristiwa.

Di samping strategi, media dan sumber belajar juga tidak dapat diabaikan. Media yang dipergunakan selama ini terbatas pada buku teks, beberapa pengajar memang telah mencoba menggunakan laptop dan LCD, namun penggunaannya terbatas sebagai alat peraga untuk mempercepat penyelesaian target materi. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi tidak menarik, membosankan, diremehkan, dan tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

Materi yang terdapat pada buku teks bersifat linear, sehingga pebelajar sangat terbatas pada saat akan melakukan pendalaman pengetahuan. Dengan

kemampuan awal serta cara berpikir yang berbeda, maka akan sangat sulit mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Untuk itu diperlukan suatu perubahan baik dalam cara penyusunan materi maupun media yang dipergunakan. Disain pembelajaran yang bisa mendukung terwujudnya hal tersebut diantaranya adalah model disain hypertext. Dengan disain hypertext materi disusun dalam satu domain dengan berbagai tema dan pespektif sehingga memungkinkan pebelajar membangun sendiri struktur kognitif dalam dirinya berdasarkan batasan yang diberikan oleh pendisain. Hypertext mampu memadukan beberapa media sesuai kebutuhan dan bisa pula menyediakan link ke bagian-bagian lain yang bisa memperkaya pemahaman pebelajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terlihat banyak persoalan dalam pengajaran sejarah yang memerlukan penanganan, namun karena berbagai keterbatasan maka hanya aspek penggunaan media saja yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan hypertext dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Peradaban Islam pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Persoalan ini sangat relevan dan sangat

perlu untuk diteliti, karena media yang dipergunakan oleh dosen pengampu mata kuliah Sejarah Peradaban Islam terbatas pada buku teks dan terkadang LCD. Rendahnya mutu hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Sejarah Peradaban Islam serta minimnya media yang dipergunakan dosen dalam mengajar merupakan masalah inti yang akan dikaji dalam penelitian ini. Agar masalah ini dapat dielaborasi dan diselesaikan dengan maksimal, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Sejauh mana penggunaan hypertext sebagai media bisa membuat mahasiswa memahami materi Sejarah Peradaban Islam?
2. Bagaimana penggunaan hypertext sebagai media bisa memberi manfaat kepada dosen dalam proses perkuliahan?
3. Usaha apa yang harus dilakukan dalam rangka meningkatkan efektivitas penggunaan hypertext dalam proses perkuliahan?
4. Bagaimana penggunaan hypertext sebagai pendamping disain instruksional konvensional dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan hypertext. Hypertext dipilih dengan asumsi bahwa sangat sesuai untuk materi pembelajaran yang

domainnya tidak terstruktur dengan baik serta sangat kompleks seperti mata kuliah Sejarah Peradaban Islam. Di samping itu, dengan menggunakan hypertext kesadaran mahasiswa akan lebih terbentuk dan membiasakan mahasiswa berpikir kritis.

Berangkat dari pernyataan di atas, maka penggunaan hypertext dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah Peradaban Islam di Fakultas Dakwah dan komunikasi diharapkan dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa dengan latar belakang pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan yang berbeda untuk bisa memahami materi yang telah ditetapkan.

Secara khusus penelitian ini bertujuan: 1) menyusun suatu materi pembelajaran berbasis hypertext, yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Sejarah Peradaban Islam, 2) melalui penggunaan hypertext dapat memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam penggunaan teknologi komputer dalam proses pembelajaran, 3) memberi kontribusi kepada perguruan tinggi untuk mengembangkan dan menggunakan media dan model desain ini, serta memberi masukan kepada pembuat kebijakan kurikulum untuk bisa mempertimbangkan hypertext sebagai salah satu media pembelajaran.

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran Sejarah Peradaban Islam di Perguruan Tinggi, khususnya pada

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Penggunaan hypertext dalam pembelajaran memungkinkan perluasan dan perbaikan materi ajar secara lebih fleksibel. Interaksi dengan domain pengetahuan yang lainpun akan lebih mudah dilakukan, sehingga pengayaan materi ajar bisa lebih mudah dilakukan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Peradaban Islam, karena melalui penggunaan hypertext miskinnya teori, kurangnya imajinasi, keterbatasan buku teks dapat teratasi. Di samping itu, dengan penggunaan hypertext mahasiswa memiliki kesempatan untuk memperkaya pengetahuan, mahasiswa dapat membangun daya berpikir kritis melalui proses pengkajian serta diskusi berdasarkan persamaan dan perbedaan masing-masing.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Perkembangan teknologi dan komunikasi di era globalisasi mempengaruhi segala aspek termasuk di dalamnya pendidikan. Menyikapi era globalisasi tersebut maka pola pikir dan paradigma dalam proses pendidikan perlu dirubah. Pada masa lalu proses pembelajaran berpusat pada pengajar, akibatnya proses pembelajaran lebih menekankan pada pengajaran dari pada pembelajaran. Perlunya merubah paradigma pembelajaran bukan hanya pada tataran teori tapi juga pada tataran praktek, sehingga pebelajar tidak hanya sekedar memahami konsep dan prinsip keilmuan, tetapi pebelajar juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai. Perubahan paradigma tersebut harus diimbangi dengan proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif, sehingga pebelajar harus mampu mewujudkan pilar-pilar pembelajaran yang dinyatakan oleh UNESCO yaitu: *learning to know*, *learning to do*, dan bahkan dituntut sampai pada *learning to be*, dan *learning to live together*.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka proses pembelajaran seharusnya berlangsung dalam lingkungan belajar yang mencerdaskan yaitu

lingkungan belajar yang efektif, efisien, memiliki daya tarik, dan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi pebelajar untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis pebelajar. Pendidikan yang berkualitas dapat dilakukan dengan membuat inovasi dalam pembelajaran sehingga model pembelajaran tidak hanya menggunakan model konvensional tapi model pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pebelajar sehingga tercipta pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Media pembelajaran tidak tergantung sepenuhnya pada karakteristik media, tetapi juga pada kualitas desain pembelajaran.⁴ Pada era internet seperti sekarang ini, hypertext merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan. Hypertext yang diartikan sebagai suatu teks yang tidak dibatasi linearitas dapat dipergunakan untuk mengatasi kekurangan *plain text* atau teks yang linear. Hypertext lebih variatif dalam isi, lebih fleksibel dalam pembacaan, penggabungan dengan media selain teks akan membuat hypertext semakin menarik. Dalam penggunaannya hypertext bisa dipadukan antara teks, gambar, animasi, suara, video dan tautan ke bagian lain atau

⁴ Michael G. Moore dan Greg Kearsley, *Distance Education: A Sistem View*, (Wadsworth Publishing Company, 1996), h. 99.

bahkan file lain. Hypertext –dalam pandangan Ridgway- merupakan perluasan dari bentuk tradisional *flat text* atau linear text menjadi teks yang tidak linear.⁵ Ridgway mencontohkan penggunaan sistem komputer yang baru yang memungkinkan penggunaanya membuat referensi dari bagian mana saja di dalam teksnya ke suatu tempat, baik dalam dokumen atau file yang sama ataupun ke dokumen atau file eksternal.

Hypertext disebut sebagai *non linear text* karena dalam bagian-bagian tertentu bisa merujuk ke bagian lain secara tidak sekuen sesuai dengan alamat rujukan yang diberikan. Rujukan ini yang membedakan dengan teks konvensional sebelumnya. Pembaca bisa mengikuti jalur sesuai dengan preferensinya dan tidak harus melalui jalur yang sama.

Senada dengan pandangan di atas, Kaplan mengartikan hypertext *multiple structurations within a textual domain*. Kaplan mencontohkan seperti ensiklopedia, kamus, dan bentuk-bentuk buku manual atau panduan, dimana pembaca bisa mulai dari bagian mana saja sesuai dengan keinginannya, dan bisa pergi ke bagian atau halaman mana saja sesuai dengan kebutuhannya. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Cardillo dan Kenyon yang mengatakan bahwa hypertext adalah suatu bentuk presentasi nonlinier

⁵ Neil Ridgway, Hypertext and Hypermedia, <http://www.mmrg.eos.ees.soron.ae.uk/publication/archiveridgway1998>, diakses pada bulan Maret 2013.

dengan banyak pilihan jalur informasi, yang memungkinkan pembaca berinteraksi secara interaktif dengan setiap teks. Hypertext telah membuat bentuk baru dari lingkungan membaca dan menulis yang mendukung pengembangan materi pembelajaran secara interaktif seperti jurnal akademik, ensiklopedia, referensi, serta bentuk elektronik teks lainnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik benang merah bahwa hypertext merupakan bentuk teks yang tidak linear, memiliki link atau terhubung ke teks lain baik internal maupun eksternal, dapat dikembangkan secara bersama-sama. Di samping itu hypertext mengandung unsur elektronik, baik dalam pembuatan, pengaksesan, maupun pengembangan. Hypertext dapat diterapkan dalam berbagai jenis mata kuliah, penggunaannya dapat disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah, kemampuan mahasiswa, dan infrastruktur yang ada di lingkungan kampus.

Ada hasil penelitian yang mempertegas pentingnya penggunaan hypertext dalam pembelajaran, penelitian tersebut mengkritik disain pembelajaran konvensional. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa dalam pembelajaran konvensional informasi disajikan dengan menggunakan model linear, sebagai contoh video yang harus dilihat dari awal sampai akhir, buku teks yang harus dibaca dari bagian satu hingga bagian lain. Persoalan tidak akan muncul jika materi yang disajikan tersebut adalah materi yang

terstruktur dengan baik, atau materi pelajaran sederhana. Namun jika domain dari pengetahuan tersebut adalah domain yang tidak terstruktur dengan baik, atau mengandung materi yang kompleks, maka instruksi yang sifatnya linear tersebut menjadi tidak efektif.

Terdapat beberapa teori yang menjadi dasar pentingnya penggunaan hypertext dalam pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

1. Fleksibilitas Kognitif

Fleksibilitas kognitif (*cognitive flexibility*) adalah kemampuan pembelajar mentransfer apa yang mereka pelajari ke dalam situasi yang berbeda, kemampuan menghadirkan kembali pengetahuan dari perspektif kasus dan konsep yang berbeda dan pada saat diperlukan dapat mengkonstruksikan konsep dan kasus tersebut untuk memahami suatu hal atau memecahkan suatu masalah. Menurut pandangan teori ini, cara pembelajar berpikir sangat dipengaruhi oleh tipe struktur kognitif yang mereka bentuk sendiri pada saat mereka mempelajari atau menyimpan struktur pengetahuan mereka. Fleksibilitas kognitif membutuhkan lingkungan pembelajaran yang fleksibel. Informasi harus bisa disajikan dalam berbagai cara serta bisa digunakan untuk berbagai keperluan.

Penggunaan komputer yang didukung dengan material yang tepat, merupakan salah satu perangkat yang sangat sesuai dengan sistem

instruksional yang fleksibel. Dengan komputer kebutuhan yang berbeda dari pebelajar dapat diatasi, di samping itu dapat menyajikan domain yang tidak terstruktur serta dapat membantu pebelajar untuk mendalami lebih dari satu topik. Dengan demikian sistem hypertext yang mendukung nonlinieritas dapat menyajikan permasalahan kompleks yang tidak dapat tersaji dalam sistem tradisional, sehingga memberi ruang bagi pebelajar untuk mengakses informasi sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri.

Ada enam asumsi dasar yang menjadi landasan teori fleksibilitas kognitif, yaitu: a) *learning is constructed*. Ini mengandung arti belajar adalah suatu bentuk proses dimana seseorang membentuk representasi internal dari luar, b) *interpretation is personal*, apa yang dipelajari seseorang didasarkan pada interpretasinya pada pengalamannya masing-masing, c) *learning is active*, pembelajaran mengambil peran aktif dalam proses membangun pengetahuan dan pengalaman, d) *learning is collaborative*, perkembangan konseptual berasal dari interaksi dengan orang lain dan penggunaan bersama multiple perspektif, e) *learning is situated*, setting pembelajaran harus realistik dan berlangsung dalam situasi dunia nyata, f) *testing is integrated*, pelaksanaan tes tidak terpisah dari proses pembelajaran.

Penggunaan hypertext dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam yang menjadi fokus dalam penelitian ini, semakin terlihat urgensinya dimana

dengan penggunaan hypertext bisa memberikan pengalaman realistik yang berbeda dan otentik kepada setiap mahasiswa.

2. Sosial Konstruktivis

Teori sosial konstruktivis dikembangkan oleh Lev Vygotsky. Teori ini sangat menekankan lingkungan sosial dalam membantu perkembangan seorang anak. Dalam pandangan teori ini budaya sangat berpengaruh dalam membentuk struktur kognitif anak, seorang anak dapat memahami sebuah konsep dengan bantuan orang lain yang lebih dewasa, dalam hal ini bukan hanya guru tapi teman-teman mereka yang lebih dewasa. Dalam penerapannya di kelas, teori sosial konstruktivistis menganut empat prinsip, yaitu: a) belajar dan berkembang adalah aktivitas sosial dan kolaboratif, b) *zone of proximal development* dapat menjadi pemandu dalam penyusunan kurikulum dan pelajaran, c) pembelajaran di kelas harus dalam konteks yang bermakna, tidak boleh dipisahkan dari pengetahuan pebelajar yang dibangun dalam dunia nyata mereka, dan d) pengalaman pebelajar di luar kelas harus dihubungkan dengan pengalaman mereka di kelas.

Pandangan dari teori sosial konstruktivistis di atas memperlihatkan peran penting penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, yang akan menjadikan pembelajaran menarik, tidak monoton, serta melibatkan pebelajar secara aktif.

3. Kognitif Konstruktivistis

Teori yang dikembangkan oleh Piaget ini mengandung dua unsur, yakni umur dan tahap perkembangan. Dari kedua unsur ini bisa diprediksi apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh seorang anak berdasarkan umurnya, serta teori perkembangan yang menjelaskan bagaimana seorang anak membangun kemampuan kognitifnya. Dalam pandangan teori perkembangan kognitif, manusia tidak dapat langsung mengerti dan menggunakan informasi yang diberikan kepadanya, melainkan manusia akan mengkonstruksikan pengetahuannya serta membentuk pengetahuan tersebut berdasarkan pengalamannya. Pengalaman tersebut memungkinkannya membentuk skema mental model dalam pikiran mereka. Skema tersebut terus berkembang menjadi semakin luas melalui dua proses yang saling melengkapi yaitu asimilasi dan akomodasi. Berangkat dari teori Piaget ini, ada dua hal penting berkenaan dengan proses pembelajaran yaitu, belajar adalah suatu proses aktif dan belajar harus menyeluruh, autentik, dan nyata.

B. Kerangka Pikir

Kurang berhasilnya pengajaran sejarah di sekolah begitu juga di perguruan tinggi disebabkan oleh banyak faktor. Di antara faktor-faktor yang dimaksud adalah, proses pembelajaran belum mendapat perhatian serius, kurangnya minat dan motivasi pebelajar karena penyajian materi yang sangat

tidak menarik, artinya pembelajaran sejarah tidak disertai percikan imajinasi yang membuat tinjauan peristiwa masa lalu menjadi lebih hidup dan menarik. Di samping itu, penggunaan media dan sumber belajar yang terbatas pada buku teks yang sifat penyajiannya sangat linear juga menjadikan pembelajaran sejarah sangat tidak menarik dan menantang.

Dalam kondisi seperti itu, diperlukan sebuah media yang bisa membangkitkan minat dan motivasi pebelajar, mengatasi kelemahan yang dimiliki oleh buku teks serta memungkinkan mahasiswa yang memiliki kemampuan awal serta cara berpikir yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Disain pembelajaran yang bisa mendukung terwujudnya hal tersebut adalah model disain hypertext.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini secara khusus menggunakan metode penelitian tindakan. Penelitian tindakan bertujuan untuk mengembangkan sesuatu hal baru yang diharapkan dapat meningkatkan mutu hasil belajar mahasiswa. Dalam hal ini yang dikembangkan adalah hypertext sebagai salah satu media dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah Peradaban Islam.

Penelitian ini dilakukan pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, dengan obyek penelitian adalah mahasiswa semester dua yang sedang mengikuti mata kuliah Sejarah Peradaban Islam. Pelaksanaan perlakuan dan pengumpulan data akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.

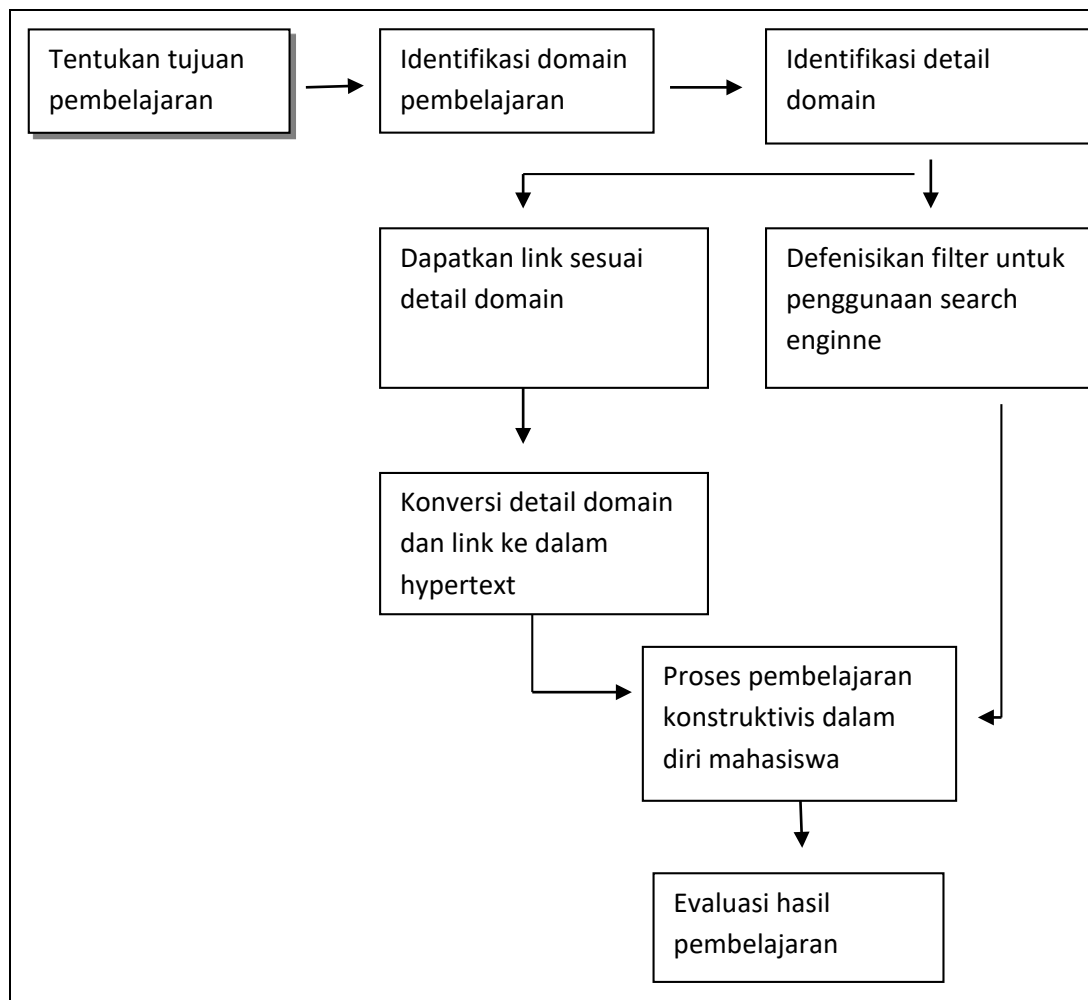
Penelitian tindakan yang akan dilakukan di sini menggunakan model yang diajukan oleh Stinger⁶, dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. *LOOK*, dalam tahapan ini semua informasi yang relevan dikumpulkan untuk kemudian dibuat gambaran yang menjelaskan keadaan atau situasi.

⁶ Ernest T. Stinger, *Action Research*, 2nd edition, (Sage Publications, 1999), p. 65-115

2. *THINK*, pada tahap ini dibuat interpretasi dan penjelasan kenapa sesuatu terjadi dengan berangkat dari eksplorasi dan analisis keadaan yang terjadi.
3. *ACT*, buat rencana, implementasikan, dan kemudian lakukan evaluasi.

Di bawah ini merupakan gambaran dari langkah-langkah penelitian tindakan untuk implementasi hypertext:



Dalam penelitian ini, setelah hypertext pertama dibuat, masukan dari mahasiswa dikumpulkan untuk mendapatkan informasi tentang hypertext yang telah dibuat. Masukan mahasiswa tersebut akan dipertemukan dengan pendapat ahli yang terkait, dan hasilnya akan digunakan untuk merumuskan hypertext yang kedua. Hypertext yang kedua setelah mengalami uji coba di kelas, akan mendapatkan perlakuan yang sama dengan hypertext pertama sehingga akan didapatkan hypertext versi ketiga dan seterusnya. Dalam setiap siklus diharapkan hypertext yang dibuat akan semakin baik, dan bisa mengakomodasi kebutuhan sebagian besar mahasiswa dan dosen pengajar mata kuliah Sejarah Peradaban Islam. Konsep-konsep konten dan tema akan dikonsultasikan dengan dosen-dosen pengajar sejarah kebudayaan Islam di lingkungan UIN Alauddin Makassar. Berdasarkan masukan-masukan, hypertext akan diperbaiki. Siklus tersebut akan berulang, setidaknya dalam empat putaran. Dengan empat putaran tersebut diharapkan hypertext yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa dan dosen.

Berkaitan dengan penelitian tindakan ini ada beberapa langkah yang dilakukan, langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1. Memahami karakteristik mahasiswa melalui observasi langsung.
2. Memahami karakteristik mata kuliah.
3. Memahami kondisi lingkungan tempat berlangsungnya penelitian.

4. Mengembangkan sumber belajar.
5. Mengembangkan strategi pembelajaran sesuai dengan tuntutan silabi dan kurikulum.
6. Mengembangkan strategi pengelolaan kegiatan belajar.
7. Mengadaptasi standar kompetensi dan kompetensi dasar mata kuliah Sejarah Peradaban Islam.
8. Mengembangkan instrumen untuk mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa.
9. Menerapkan tindakan dalam satu putaran pertama.
10. Menafsirkan hasil penerapan tindakan.
11. Menyempurnakan kelemahan yang ditemui di lapangan.
12. Menerapkan tindakan kedua, dan seterusnya.

Dalam mengumpulkan data dibutuhkan beberapa instrumen, instrumen yang dimaksud adalah: instrumen untuk penilaian non tes berupa, 1) angket untuk menjaring pendapat mahasiswa berkenaan dengan penggunaan hypertext dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam, 2) lembar observasi. Lembar observasi tersebut dipergunakan sebagai *frame work* untuk mengamati interaksi yang terjadi antara mahasiswa dan media hypertext dalam proses pembelajaran, 3) catatan anekdot. Catatan tersebut memuat informasi kunjungan website yang dilakukan oleh mahasiswa

berdasarkan penugasan tertentu, kemampuan analisis mahasiswa terhadap suatu permasalahan berdasarkan pengembangan pencarian di internet melalui hypertext, dan klipping mengenai website terkait yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Item-item yang akan diukur untuk mengetahui efektivitas penggunaan hypertext dalam penelitian ini adalah: 1) tingkatan afektif yang dicapai mahasiswa dalam pembelajaran sejarah, 2) tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan hypertext, 3) tingkat kemampuan mahasiswa berinteraksi dengan hypertext.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Deskriptif

Pada bagian ini akan disajikan gambaran tentang peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Sejarah Peradaban Islam setelah menggunakan hypertext.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu memberi penjelasan kepada mahasiswa bagaimana menggunakan hypertext. Untuk memudahkan mahasiswa, hypertext yang dipergunakan adalah hypertext berbasis program *Microsoft words* dari *Microsoft office*. Pemilihan *Microsoft words* didasarkan pada asumsi bahwa program tersebut sering digunakan mahasiswa dan penggunaannya cukup mudah, meskipun pada dasarnya terdapat banyak program yang bisa digunakan untuk membuat hypertext, mulai dari yang sederhana dengan biaya kecil, yang sedang dengan fungsi yang cukup memadai, sampai yang sangat canggih dan tentunya dengan harga yang sangat mahal.

Berdasarkan interaksi dengan mahasiswa -selama penelitian- didapati bahwa 98% mahasiswa memiliki akses ke komputer. Mereka tidak keberatan jika mendapat tugas yang mengharuskan interaksi dengan komputer.

Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai perumus kegiatan, penentu subyek dan bentuk hypertext, penentu evaluasi dan pelaksanaan kegiatan belajar di kelas. Dalam pembuatan hypertext, dipilih beberapa topik sesuai dengan silabus. Strategi pembelajaran yang disepakati untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar adalah: diskusi, tugas kelompok, model inquiry, dan portofolio siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, mahasiswa diharuskan lebih aktif serta mencari materi pendukung sesuai dengan materi yang dipelajari.

Selain ranah kognitif, ranah afektif juga menjadi fokus dalam penelitian ini. Ranah afektif dinilai dengan mengembangkan beberapa jenis penilaian, seperti: penilaian kinerja yang dilakukan baik dalam diskusi maupun tes tertulis, penilaian portofolio, serta penilaian sikap melalui pengamatan dan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Siklus Pertama dalam Penelitian Tindakan

Sesuai dengan materi pelajaran yang didasarkan pada silabus mata kuliah Sejarah Peradaban Islam, maka pada siklus yang pertama hypertext yang dibuat berisi pembahasan tentang: 1) Bangsa Arab sebelum Islam, 2) Muhammad diangkat sebagai Rasul, 3) Nabi Muhammad di Makkah, dan, 4) Nabi Muhammad di Madinah.

Setelah teks dan gambar yang relevan diperoleh, kemudian dibuatlah menjadi beberapa halaman dalam bentuk hypertext. Pada saat berinteraksi dengan mahasiswa di kelas, diperoleh data bahwa ternyata hanya sebagian saja yang sempat mengakses internet ketika berada di rumah, sedangkan fasilitas komputer di kampus tidak bisa dipergunakan secara maksimal untuk kepentingan penelitian ini. Dengan demikian, dari hasil penerapan tindakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan web sebagai media untuk menempatkan hypertext memiliki keterbatasan untuk bisa diakses oleh sebagian mahasiswa.

Berangkat dari keterbatasan tersebut, peneliti membuat hypertext dalam bentuk media compact disk (CD). Langkah tersebut diasumsikan dapat menjadi solusi yang tepat, sehingga semua mahasiswa dapat mempergunakan hypertext tanpa harus terkoneksi ke internet. Di samping itu, terdapat beberapa kelebihan pada penggunaan hypertext yang sudah disimpan di CD, di antaranya: harganya relative murah, mudah dibawa dan dipindahkan, bisa dipergunakan pada semua komputer yang memiliki CD ROM drive, serta dapat diakses dengan cepat.

Hypertext dalam bentuk CD juga dilengkapi dengan beberapa tambahan file yang dianggap dibutuhkan seperti gambar dan suara. Perbaikan

penempatan hypertext ini membawa tahapan ke siklus dua dalam penelitian tindakan ini.

C. Siklus Kedua dalam Penelitian Tindakan

Sesuai dengan silabus mata kuliah Sejarah Peradaban Islam semester dua, maka untuk putaran kedua hypertext yang dibuat berisi materi: 1) Perang badar, 2) Penaklukan Makkah, 3) Haji wada, dan 4) Muawiyah ibn Abi Sufyan.

Untuk kegiatan awal pada tahap kedua dalam penelitian tindakan ini, dilakukan demo di depan kelas untuk penggunaan hypertext. Mahasiswa mendapat penjelasan tentang perubahan konsep dalam pembelajaran, di mana mahasiswa dituntut lebih aktif serta penilaian akan lebih mengarah kepada penilaian kompetensi afektif. Di samping itu, juga dijelaskan bagaimana menggunakan hypertext dalam proses belajar mengajar, serta terbuka peluang bagi mahasiswa untuk ikut mengembangkan hypertext tersebut.

Berdasarkan uji coba pada penerapan tindakan kedua, dilakukan penilaian untuk menafsirkan hasil. Penilaian dilakukan dengan berdasar pada masukan dari para mahasiswa serta penilaian kompetensi mahasiswa.

Berangkat dari temuan dan masukan mahasiswa pada siklus dua, diadakan perbaikan hypertext yang akan dipergunakan pada siklus ketiga. Di antara perbaikan yang dilakukan adalah memasukkan dalam hypertext tujuan pembelajaran mata kuliah Sejarah Peradaban Islam serta penilaian portofolio.

Hal tersebut bertujuan agar mahasiswa dapat memahami tujuan atau target belajar, serta mengetahui apa yang akan dinilai kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pada akhir siklus kedua, dilakukan beberapa penilaian terhadap mahasiswa. Penilaian tersebut antara lain: 1) penilaian kinerja, baik dalam diskusi maupun dalam tes tertulis, 2) penilaian portofolio, dari tulisan yang dihasilkan mahasiswa, 3) penilaian sikap, melalui pengamatan terhadap keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan belajar.

D. Siklus Ketiga dalam Penelitian Tindakan

Sesuai dengan silabus mata kuliah Sejarah Peradaban Islam semester dua, maka untuk putaran kedua hypertext yang dibuat berisi materi: 1) Abu Bakar ash-Siddiq, 2) Umar ibn al-Khattab, 3) Ustman ibn Affan, dan, 4) Ali ibn Abi Thalib.

Berdasarkan hasil uji coba pada penerapan tindakan kedua, dilakukan penilaian untuk menafsirkan hasil. Penilaian didasarkan pada masukan mahasiswa, penilaian di lapangan serta hasil penilaian kompetensi mahasiswa. Untuk memastikan apakah hypertext yang dibuat berdasarkan masukan-masukan yang ada, sudah memadai atau belum, maka dilanjutkan dengan satu siklus lagi, yaitu siklus ketiga.

Pada awal siklus ketiga terlihat bahwa hypertext sudah cukup memadai untuk digunakan sebagai media pembelajaran, hal tersebut dibuktikan pada mahasiswa mulai terbiasa menggunakannya. Pada akhir siklus ketiga, dilakukan beberapa penilaian terhadap mahasiswa, antara lain: 1) penilaian kinerja, baik dalam diskusi maupun tes tertulis, 2) penilaian portofolio, dilakukan dengan menilai secara sistematis tulisan yang dibuat mahasiswa, dan 3) penilaian sikap, melalui pengamatan dan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus kedua dan siklus ketiga, dapat ditarik benang merah bahwa nilai mahasiswa pada siklus ketiga berbeda secara signifikan dengan nilai mahasiswa pada siklus kedua, peningkatan nilai dialami oleh hampir semua mahasiswa. Dari temuan tersebut dapat dibuat kesimpulan bahwa siklus ketiga memberi efek yang lebih baik dari pada siklus kedua.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari kegiatan penelitian yang dilakukan terlihat bahwa penggunaan hypertext dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah Peradaban Islam dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, demikian pula domain afektif. Pada siklus pertama, untuk mempergunakan hypertext yang telah dibuat oleh

peneliti, mahasiswa terlebih dahulu harus melakukan koneksi ke internet. Kondisi tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai dengan maksimal, karena ada di antara mahasiswa yang kesulitan untuk mengakses internet.

Berangkat dari kendala tersebut, pada siklus kedua, hypertext disimpan dalam CD, dengan tujuan memudahkan mahasiswa mengakses materi tanpa terhubung ke internet. Sehingga pada siklus kedua terlihat perubahan signifikan, yakni interaksi yang cukup baik antara mahasiswa dan hypertext sebagai media sekaligus sebagai sumber belajar. Namun demikian pada siklus ini, masih ditemukan kendala-kendala kecil.

Kelemahan dan keterbatasan yang ditemukan pada siklus kedua, dijadikan dasar perbaikan hypertext yang akan dipergunakan pada siklus ketiga. Pada siklus ketiga selain memasukkan gambar, hypertext juga dilengkapi dengan memaparkan tujuan yang akan dicapai setelah mempelajari materi yang ada dalam hypertext tersebut. Berdasarkan revisi yang dilakukan, pada siklus ketiga terdapat peningkatan yang cukup signifikan dibanding dengan siklus kedua.

Penggunaan hypertext member peluang pada mahasiswa untuk melakukan konstruksi dalam dirinya berkaitan dengan hal yang dipelajari sesuai dengan keinginannya. Mahasiswa dapat memulai pembelajaran dari

bagian yang sesuai dengan keinginannya, serta dapat memilih bagian mana saja yang akan dipelajari, artinya mahasiswa tidak harus mempelajari seluruh bagian, cukup disesuaikan dengan kebutuhan.

Penggunaan hypertext memungkinkan materi yang dipelajari menjadi dinamis dan dapat berkembang sesuai dengan keadaan. Penggunaan hypertext member peluang pada mahasiswa untuk memperkaya pengetahuan serta mencari data sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan. Dengan peluang seperti itu, diskusi dalam kelas menjadi lebih hidup dan dinamis.

Kemampuan hypertext dalam memadukan berbagai macam bentuk media tulisan, gambar, suara, dan video memberi peluang kepada dosen untuk membangkitkan motivasi mahasiswa dan tingkat pemahaman mahasiswa, karena sering kali gambar atau suara akan jauh lebih bermakna pada sisi afektif mahasiswa.

Penggunaan hypertext memungkinkan pengajar mata kuliah Sejarah pada umumnya dan sejarah peradaban Islam pada khususnya dapat terlepas dari penggunaan buku teks dengan segala keterbatasannya.

BAB V

KESIMPULAN

Ada beberapa kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan penelitian tindakan yang telah dilakukan. Pertama, dengan menggunakan hypertext

motivasi mahasiswa dalam belajar mata kuliah sejarah Peradaban Islam dapat ditingkatkan, sehingga memudahkan mereka memahami materi. Kedua, penggunaan buku teks dengan segala keterbatasan yang dimilikinya dapat diatasi, sehingga pemahaman mahasiswa terhadap satu persoalan dapat terbentuk dengan maksimal. Ketiga, dengan menggunakan hypertext, mahasiswa dapat mengakses materi secara acak, non sekuensial atau secara linear, pembelajaran dapat berpusat pada mahasiswa dan melibatkan interaktivitas mahasiswa yang tinggi. Keempat, model pembelajaran konvensional dapat dihindari dengan menggunakan media hypertext. Kelima, penggunaan hypertext dapat mengatasi kelemahan yang dimiliki oleh buku teks, konten pada hypertext dapat diperbaharui kapan saja sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, karena tautan materi bisa didapatkan dari berbagai sumber, sedangkan buku harus menunggu revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Darlene Cardillo dan Kenyon, *Redefining Literacy: A Hypertext on Hypertext*, University Albany, www.albany.edu.
- John W Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design, Choosing Among Five Traditions*, California: Sage Publication, 1998.
- D. R. Ankersmit, *Refleksi tentang Sejarah*, diterjemahkan oleh Dick Hartoko Jakarta: Gramedia, 1987
- Maclsaac, Daan, *Hypertext*, <http://www.physics.nau.edu/~danmac>.
- Michael G. Moore dan Greg Kearsley, *Distance Education: A Sistem View*, Wadswonh Publishing Company, 1996.
- Neil Ridgway, *Hypertext and Hypermedia*, <http://www.mmrg.eos.ees.soron.ae.uk/publication/archiveridgway1998>, diakses pada bulan September 2013.
- Rustam E. Tamburaka, "Peranan Sejarah dalam PJP II dan Strategis-Sinergik sebagai Jawaban Kurang Terkaitnya Faktor Pendidikan dengan Pengembangan Teknologi", *Jurnal Pendidikan*, No. 13, Oktober 1993.
- Sartono Kartodirdjo, *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Bina Aksara, 2002.
- Skerrit, Ortun Zuber, *Action Research in Higher Education*, Kagan Page, 1992.
- Ernest T. Stinger, *Action Research*, 2nd edition, Sage Publications, 1999.

Lampiran 1
Instrumen Penilaian non tes berdasarkan tagihan

1. Penilaian portofolio mahasiswa
 - a. Kesesuaian isi kajian dengan kompetensi dasar
 - b. Isi resume sesuai dengan materi pembelajaran
 - c. Penggunaan referensi
 - d. Kedalaman refleksi
 - e. Analisis dan interpretasi akurat

2. Penilaian Kajian Kelompok
 - Abstraksi
 - a. Ada pernyataan singkat yang menginformasikan ke pembaca
 - b. Pernyataan mengindikasikan bidang tertentu
 - c. Menyebutkan metodologi yang digunakan
 - d. Sesuai dengan bahan yang digunakan

 - Pendahuluan
 - a. Pokok persoalan diperkenalkan
 - b. Problem sesuai konteks
 - c. Mengikuti hakikat penelitian

 - Isi
 - a. Logis, argument masuk akal
 - b. Pengkajian dilakukan dengan benar
 - c. Analisis yang digunakan memenuhi standar
 - d. Melakukan perbandingan / generalisasi / mempertentangkan / mengkritisi dengan benar.
 - e. Sesuai dengan gagasan awal
 - f. Penulisan sesuai standar

3. Penilaian Diskusi
 - a. Terlibat aktif dalam diskusi
 - b. Menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah
 - c. Menunjukkan sikap positif
 - d. Dapat menghargai pendapat yang berbeda
 - e. Memberikan pertanyaan / jawaban sesuai konteks
 - f. Berbicara dan mengemukakan pendapat dengan jelas
 - g. Berbicara langsung pada konteks

Lampiran 2

Form Evaluasi tingkat kepuasan mahasiswa terhadap media hypertext

Nama Mahasiswa :
Jurusan :
Tanggal/waktu :

Kemudahan Penggunaan

Isilah dengan skala 1- 5, dimana 1 sangat susah, 2 susah, 3 sedang, 4 mudah, dan 5 sangat mudah.

- a. Mencari dan menemukan file hypertext sesuai dengan perintah dosen
- b. Mencari kata atau kalimat dalam hypertext
- c. Menemukan frase yang merupakan bagian link hypertext
- d. Menggunakan link sebagai navigator
- e. Membaca dengan menggunakan hypertext

Tampilan dan Teknologi

Isilah dengan skala 1- 5, dimana 1 sangat jelek, 2 jelek, 3 sedang, 4 baik, dan 5 sangat baik.

- a. Warna tampilan
- b. Nilai estetika tampilan
- c. Kelengkapan tampilan
- d. Teknologi perangkat lunak hypertext
- e. Teknologi perangkat keras

Bantuan dalam Proses Pembelajaran

Isilah dengan skala 1- 5, dimana 1 sangat menyulitkan, 2 menyulitkan, 3 sedang, 4 membantu, dan 5 sangat membantu.

- a. Memudahkan belajar secara garis besar
- b. Memudahkan saat belajar detail
- c. Memudahkan memilih materi yang lebih disukai
- d. Memudahkan menentukan dan mendapatkan materi terkait
- e. Memudahkan pemahaman dalam belajar

Diperbandingkan dengan Penggunaan Buku Teks/Plain Teks

Isilah angka 1 atau 2, dimana 1 plain teks dan 2 hypertext

- a. Lebih enak dibaca
- b. Lebih mudah dimengerti
- c. Lebih mudah digunakan
- d. Lebih berguna dalam proses pembelajaran
- e. Lebih menyenangkan dalam penggunaan.