

E-Culture as a Source for Learning History and Culture for Students of the History Education Department Mulawarman University, Samarinda

Norhidayat¹

¹Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Mulawarman

noorhidayat93@gmail.com

Abstract

In today's modern era all learning refers to digital-based things, both in terms of sources and media as well. It is also inseparable from learning in schools and tertiary institutions, in practice using digital-based media in accordance with current technological developments. The study, entitled E-Culture as a Source for Learning History and Culture for the Cultural History Course for Students of the Unmul History Education Department, uses a qualitative research method with data obtained from observations, questionnaires and interviews. E-culture is one of the applications available on digital platforms and can be used as a instructional media for students of history and culture. It is also inseparable from students of the Teacher Training and Education Faculty of history education Department at Mulawarman University. They use this application as a learning medium in history and culture courses. In its use, e-culture tends to contain the history and local culture of the people of Kalimantan, the focus is on the Dayak community as the largest tribe in Kalimantan. Students can take advantage of this application to increase their knowledge and be relevant to existing courses. Access to the application is also very easy and free, so students can make the most of it. Like applications that are developing today, e-culture also has drawbacks and is always developing in updates related to data and information. The advantage is that apart from being easy to use as a learning medium, there are also interactive tools that receive input and suggestions from users in terms of updating the latest information and data.

Keywords: e-culture, learning history, history education, mulawarman university

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan merupakan unsur dan bagian yang penting dalam kehidupan manusia. Parameter bangsa yang maju adalah dengan maju dan kualitas yang baik dari pendidikan tersebut. Maknanya, ukuran dari majunya suatu bangsa adalah dari kualitas dan sistem pendidikan bangsa tersebut. Pendidikan merupakan sarana penyeimbang dari segi ilmu pengetahuan dengan bangsa yang lain. Hal ini disebabkan karena pendidikan merupakan sektor yang turut berkontribusi dalam mengembangkan kecerdasan manusia beserta potensi yang dimilikinya guna mendukung kelangsungan hidup manusia tersebut. Sehingga, dapat kita katakan bahwa jenjang pendidikan akan mempengaruhi sumber daya manusia yang ada di suatu bangsa. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka semakin tinggi pula kualitas pengetahuan yang dia miliki.

Sehingga, dari kenyataan yang terjadi secara rasional, pendidikan memang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Karena dalam pendidikan, bukan hanya menekankan pada warisan pengetahuan dari generasi ke generasi, akan tetapi juga mewariskan etika dan norma dalam menjalani proses kehidupan. Dalam melaksanakan pendidikan sendiri dibutuhkan proses pembelajaran yang baik. Dimana pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bersifat psikomotorik atau terlihat aktifnya dari pembelajar itu sendiri dalam mengembangkan potensi yang dia miliki. Ketercapaian dalam tujuan pendidikan dan pembelajaran tidak hanya dari kualitas siswanya saja. Akan tetapi dipengaruhi oleh sarana dan prasarana, media dan pendukung proses pembelajaran lainnya.

Pada masa modern saat ini, teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat secara umum. Saat ini, segala kegiatan dalam kehidupan masyarakat baik ekonomi, politik, sosial, pendidikan dan kebudayaan. Semua bergantung pada teknologi dalam mempermudah dan mengefisienkan waktu itu sendiri. Teknologi informasi sangat memudahkan manusia dalam mengolah data, memproduksi dan menyebarkan informasi. Sehingga teknologi informasi di era ini berkembang pesat. Tidak lepas pula dengan sistem teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perkembangan, salah satunya dalam bidang

pendidikan. Kemajuan sistem teknologi informasi dan komunikasi merupakan sebuah solusi bagi terbatasnya media saat ini. Seiring dengan perkembangan sistem tersebut, sekolah-sekolah di Indonesia mulai menerapkan dan mengembangkan sistem tersebut dalam mengikuti tuntutan zaman.

Kemajuan sistem teknologi informasi, mendorong kemajuan media digital dan pembelajaran pada perguruan tinggi. Tidak luput pula media pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan lokal pada program studi pendidikan sejarah FKIP Universitas Mulawarman. Dari hasil observasi lapangan, mahasiswa belum sepenuhnya menggunakan sumber yang kredibel terkait perkuliahan dan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi saat ini. Keterbatasan media tersebut membuat terbatas pula pengetahuan mereka tentang sejarah dan budaya lokal yang ada di daerah mereka.

Dewasa ini, generasi muda mulai melupakan sejarah dan kebudayaan aslinya. apalagi ditunjang oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang membuat mereka lebih memahami tentang budaya luar yang tidak sejakan dengan budaya lokal Indonesia dan cenderung tidak memahami sejarah daerahnya sendiri. hal tersebut diperkuat oleh Warto (2017) Dimana dalam pendapatnya menyebutkan bahwa rendahnya minat dan antusias generasi muda terhadap pembelajaran sejarah. Begitupula tentang budaya, mereka menganggap bahwa pembelajaran sejarah dan budaya itu merupakan dongeng belaka yang diwariskan secara turun-temurun. Sehingga, mereka menganggap hal tersebut tidak penting dan membuat menurunnya antusiasme mereka dalam mata kuliah ini. Karena, generasi milenial memang memiliki pola pikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka saat ini sangat akrab dengan hal media teknologi informasi, penggunaan gawai merupakan hal lumrah bahkan suatu kewajiban dalam sistem pendidikan. Dalam prediksinya, pada tahun 2030 hampir 70 persen penduduk Indonesia merupakan usia produktif adalah bagian dari generasi ini.

Sejalan dengan itu, Warto menambahkan bahwa kurikulum merupakan salah satu hal esensial yang tidak hanya sebagai acuan dalam capaian pendidikan. Akan tetapi juga sebagai media yang dapat mengembangka kemampuan anak didik dalam menghargai peristiwa masa lalu. Kedua, kurikulum pendidikan sejarah hendaknya juga berfokus pada

bagaimana mengembangkan keterampilan berpikir anak. Sehingga, anak akan memiliki keterampilan berpikir yang kompleks seperti berpikir kritis dan analitis yang membuat mereka dapat dikaitkan dengan filsafat keilmuan. Ketiga, rekonstruksi sosial, dimana dalam pandangan ini mengharapkan bahwa suatu kajian bidang ilmu, terutama sejarah harus berkonteks pada kajian sosial masa kini dengan masalah yang terkait masa kini pula.

E-Culture merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran sejarah dan kebudayaan lokal yang ada di Indonesia. Aplikasi ini tersedia di playstore dan app store smartphone yang kita genggam saat ini. Proses pengunduhan dan penggunaannya sangat mudah dan dapat digunakan oleh siapa saja secara umum dan mahasiswa pada khususnya. Begitu pula dengan mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Unmul yang mengambil mata kuliah sejarah dan kebudayaan lokal. Mereka dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai sumber pembelajaran sejarah dan kebudayaan lokal sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan perkembangan zaman serta dapat akses informasi yang lebih kredibel dan berbasis digital.

Rumusan masalah umum yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang pemanfaatan e-culture sebagai sumber pembelajaran sejarah dan budaya pada mahasiswa pendidikan sejarah FKIP Unmul yang sudah dilakukan selama ini, khususnya tentang materi kekayaan budaya dan sejarah yang ada di Kalimantan serta keberagaman Suku Dayak di Pulau Kalimantan tersebut.

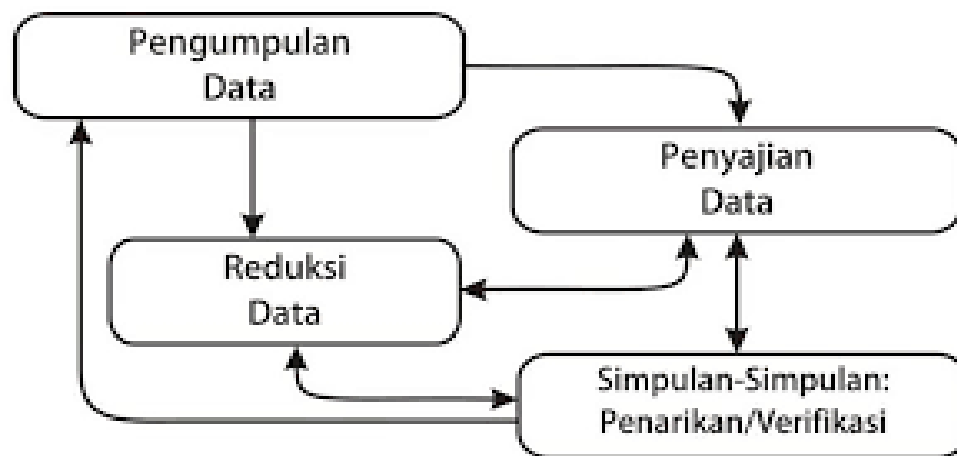
Pada konsepnya, aplikasi ini memang disediakan sebagai media untuk belajar sejarah dan budaya Kalimantan bagi masyarakat umum dan mahasiswa serta siswa di Indonesia. Mereka dapat melihat kekayaan budaya dan sejarah yang ada di Kalimantan serta keberagaman Suku Dayak di Pulau Kalimantan tersebut. Fokus penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Mulawarman semester 3 dan 4 yang mengambil mata kuliah sejarah kebudayaan dan sejarah lokal karena menyesuaikan dengan PIP Universitas berbasis hutan tropis lembab. Sehingga aplikasi ini sangat sesuai dengan PIP Universitas tersebut, terutama materi yang ada di aplikasi terkait peta wilayah Kalimantan Timur dan suku Dayak di Kalimantan Timur. Sehingga, secara keseluruhan kita akan melihat bagaimana mahasiswa memanfaatkan aplikasi tersebut serta bagaimana dampak aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran mata kuliah yang ada di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Mulawarman.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam penelitian tentang Pemanfaatan e-culture sebagai sumber pembelajaran sejarah dan budaya pada mahasiswa pendidikan sejarah FKIP Unmul merupakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Moleong dalam Safi (2021), dalam penelitian kualitatif data yang dihasilkan merupakan data yang diambil dari hasil pengamatan manusia baik secara perilaku yang dapat diamati maupun hasil observasi lisan dan disajikan dalam bentuk kalimat tertulis (Safi & Bau, 2021). Dikarenakan penelitian kualitatif yang dimana peneliti mengungkap fenomena dan hal yang terjadi secara tampak di lapangan, peneliti berperan sebagai instrumen kunci yang baik dalam menggali informasi melalui wawancara, observasi dan analisis dokumen yang relevan dengan permasalahan yang ada.

Dalam uji kebenaran atau keabsahan data yang terkumpul, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi dimaksudkan sebagai perangkat pembantu peneliti (Denzim & Lincoln, 2009). Peneliti menggunakan Teknik triangulasi data/sumber dan triangulasi metode yang sesuai dengan pedoman dalam metode penelitian kualitatif. Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiono, 2012) mengamati segala aktifitas yang terjadi pada data yang terkumpul dan dikaji secara terus-menerus dengan pengamatan yang mendalam hingga menemui suatu titik jenuh dalam pengamatan data tersebut. Selanjutnya menurut Miles dan Huberman (Denzim & Lincoln, 2009) dikemukakan bahwa dalam teknik analisis data (data analysis) terdapat tiga proses yang saling berhubungan, diantaranya reduksi data, penyajian data dan kesimpulan dalam penggambaran penelitian atau verifikasi data.

Teknik analisis dan pengumpulan data adalah suatu proses dalam penelitian yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dalam prosesnya, analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Proses yang dilakukan adalah dengan melakukan aktifitas wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar foto dan penunjang lain yang terkait dalam metode penelitian ini (Moleong, 2013). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model interaktif, dengan langkah-langkah berupa mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan dari hasil analisis tersebut.



Gambar 1. Alur metode analisis data penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aplikasi Pembelajaran E-Culture

Era modern saat ini, manusia pada umumnya tidak asing lagi dengan istilah aplikasi. Dimana aplikasi merupakan hal yang lekat dengan segala aktifitas kehidupan manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam kenyataannya, kita merupakan bagian yang tidak lepas dari pengguna aplikasi tersebut. Kita menggunakannya dalam mengerjakan segala macam tantangan kehidupan berupa aktifitas terkait pekerjaan, pendidikan, belanja, dan kegiatan lainnya. Secara lumrah, aplikasi dapat kita temukan dalam gawai pintar kita yang lekat dengan hidup kita sehari-hari. Aplikasi adalah paket perangkat lunak komputer yang melakukan fungsi tertentu secara langsung dengan didapatkan atau diunduh dari penyedia jasa aplikasi tersebut pada gawai pintar kita.

Menurut Samania, Aplikasi merupakan bagian perangkat lunak (software) yang memproses data dan beracuan pada sisten yang dijalankan oleh komputer itu sendiri. Aplikasi berawal dari bahasa Inggris yaitu *application* yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sehingga secara istilah, aplikasi merupakan program yang dibuat oleh seorang programmer dan siap digunakan dalam kehidupan masyarakat dengan fungsi yang sesuai dengan sasaran dari apa yang pengguna inginkan (Samania & Fa'rifah, 2020).

begitupula dalam pendapat Edelweis, aplikasi merupakan jenis perangkat lunak atau *software* yang memungkinkan dapat membantu kita dalam menjalankan fungsi dari pekerjaan tertentu. Penyebutan aplikasi menyesuaikan dengan dimana perangkat itu digunakan, misal untuk laptop disebut aplikasi desktop, sedangkan untuk perangkat seluler atau gawai disebut dengan aplikasi seluler. Aplikasi adalah istilah umum untuk sebuah aplikasi, terutama untuk aplikasi sederhana yang dapat diunduh dengan biaya murah atau bahkan gratis. Dewasa ini banyak aplikasi yang tersedia untuk perangkat seluler, komputer dan bahkan TV atau TV pintar. Dalam pengoperasiannya, aplikasi menggunakan sistem operasi yang diprogram oleh komputer dan program pendukung lainnya (Edelweis, 2022).

Selanjutnya, Isnan menyebutkan bahwa aplikasi merupakan bagian dari program komputer yang dibuat untuk membantu mengerjakan tugas khusus dari pengguna aplikasi atau pengunduhnya. Aplikasi merupakan rangkaian sistem kegiatan atau sistem perintah untuk dijalankan oleh perangkat komputer. Program merupakan kumpulan perangkat yang berisi instruksi yang akan dijalankan dengan sistem yang disebut pemroses, yaitu berupa perangkat lunak. Program komputer akan diperintahkan untuk berpikir dan menjalankan instruksinya sesuai dari bagian tujuan aplikasi yang dijalankan tersebut dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa mesin sesuai dengan format yang ada pada komputer tersebut. Program aplikasi merupakan program yang siap pakai, karena setiap pengunduh akan langsung mengaplikasikannya sesuai dengan perintah dari apa yang pengunduh atau pengguna inginkan (Isnan, 2013).

Sehingga, dapat kita lihat dari pemaparan diatas bahwa aplikasi merupakan suatu program yang dibuat komputer yang dapat memudahkan dalam segala aktifitas manusia. Aplikasi merupakan program yang dirancang oleh manusia melalui komputer dan dapat digunakan dalam akses komputer atau smartphone dengan akses yang begitu mudah. Untuk mendapatkan aplikasi atau software, pengguna dapat mencarinya pada store atau toko aplikasi yang ada di perangkat seluler atau komputer itu sendiri. Pengunduhannya sangat mudah dan dapat digunakan oleh siapa saja baik dewasa atau remaja. Dengan adanya aplikasi

ini, membuat pekerjaan yang semula berat karena dikerjakan secara manual, menjadi mudah karena dibantu software sehingga mempercepat pekerjaan manusia dari segi efisiensi waktu.

Begitu pula aplikasi pembelajaran, seperti e-culture yang merupakan salah satu aplikasi yang membantu manusia dalam hal pencarian data dan pendidikan. Pada dasarnya, e-culture merupakan aplikasi yang diciptakan dosen unmul untuk membantu dalam segi bank data tentang suku Dayak di Kalimantan. sesuai perkembangannya, aplikasi ini berkembang dan selalu diperbaharui hingga bisa digunakan oleh masyarakat luas. Sama dengan aplikasi pada umumnya, e-culture juga selalu di kembangkan sesuai dengan tuntutan teknologi informasi dan perbaikan basis data.

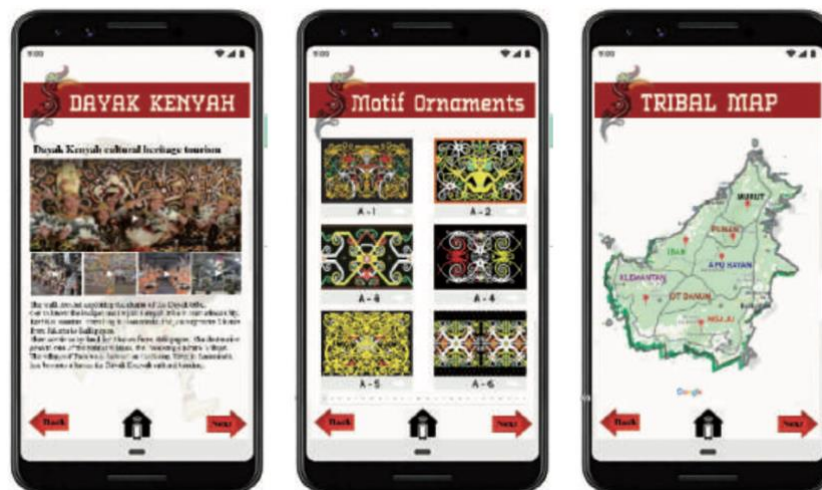
Pengembangan kerangka arsitektur 5R untuk warisan budaya bergerak harus dibingkai dalam sistem manajemen pengetahuan tradisional sebagai alat pembelajaran informal dalam mendukung literasi digital budaya untuk membantu membangun gambaran komprehensif tentang identitas bangsa. Informasi yang terkandung dalam domain warisan mengintegrasikan informasi konteks budaya termasuk waktu, pengguna, lokasi, perangkat, dan konten ke dalam proses adaptasi. Perkembangan teknologi seluler selama beberapa dekade terakhir telah memungkinkan penerapan cara-cara baru untuk berinteraksi dengan orang dan telepon pintar. Kemajuan dalam informasi digital juga secara signifikan mempengaruhi evolusi penyebaran warisan budaya (Budiman et al., 2019).

Dari paparan diatas, memang pengembangan aplikasi ini adalah untuk memudahkan dan menyebarkan pengetahuan akan budaya secara mudah dan signifikan untuk pengguna telepon pintar. Dari segi tampilan, e-culture juga mengalami tampilan yang modern dan kreatif menyesuaikan perkembangan agar menarik. Aplikasi ini setelah di unduh atau instal di perangkat seluler kita akan muncul tampilan awal dan beranda berupa gambar awal aplikasi. Dengan tampilan yang menarik, e-culture diharapkan dapat diminati masyarakat luas, terutama generasi muda dalam mencintai sejarah dan budayanya.



Gambar 2. Tampilan Beranda Aplikasi

Alasan yang mendorong kami untuk mengembangkan aplikasi warisan budaya mobile ini adalah upaya untuk melestarikan warisan budaya lokal yang memudar melalui literasi digital sehingga mengurangi dampak globalisasi modern. Globalisasi telah mengubah nilai-nilai nasionalisme dan budaya yang selama ini hidup atau berkembang di Indonesia dan khususnya warisan budaya suku Dayak di Kalimantan. Teknologi digital sudah merajalela, namun kenyataannya masih terdapat masyarakat yang belum mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal. Penyalahgunaan (misapplication) teknologi digital juga akan memberikan dampak negatif bagi kehidupan pribadi dan sosial pengguna. Oleh karena itu, penyuluhan tentang literasi digital perlu dikembangkan untuk membantu membangun identitas bangsa. Cakupan dari literasi digital mencakup sistem dan alat, data dan sistem informasi, berkreasi dalam konteks sejarah dan budaya, serta elemen terkait lainnya. Melalui pemahaman dimensi ini, kita dapat mengembangkan warisan budaya seluler sebagai bahan dan metode pengajaran literasi budaya digital dalam pendidikan formal dan non formal (Budiman et al., 2019).



Gambar 3. Tampilan Isi Aplikasi e-culture

Dari gambar diatas, seperti pada aplikasi yang beredar saat ini secara umum. E-culture juga memiliki tampilan dan isi yang sangat menarik bagi mahasiswa pendidikan sejarah FKIP Unmul. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa menu yang berisi tentang sejarah dan budaya kalimantan. Sebagai contoh, aplikasi ini di beranda awal akan menampilkan gambar suku Dayak dan setelah memasuki beranda selanjutnya, kita akan disuguhkan berbagai fitur. Diantara fitur yang tersedia seperti Pakaian Adat, Makna Ukiran, Asal Penyebaran, Peta Migrasi, Sub-Suku, Wilayah yang dihuni, Tarian, Alat berburu, Tempat tinggal dan berbagai fitur luar biasa lainnya.

Secara keseluruhan, aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Unmul untuk mata kuliah sejarah dan kebudayaan. Dengan adanya aplikasi ini, mahasiswa akan semakin mudah dalam belajar sejarah dan budaya lokal. Selain itu, mahasiswa juga memanfaatkannya sebagai tambahan informasi penunjang sebelum berdiskusi di kelas saat perkuliahan dilaksanakan. Sehingga dengan dimanfaatkannya aplikasi ini, tidak ada lagi alasan keterbatasan sumber atau media pembelajaran tentang sejarah dan budaya lokal di Kalimantan. Mahasiswa semakin berpikiran maju dan berkontribusi dalam kemajuan teknologi dan informasi digital sehingga semakin berkembang pula sumber daya manusia yang ada di Indonesia. Dengan

demikian, tujuan penciptaan aplikasi tersebut dapat tercapai sesuai keberadaannya.

2. Pembelajaran Sejarah dan Budaya Mahasiswa

Dalam perkembangannya, dapat kita lihat bahwa pendidikan sejarah merupakan bagian dari pendidikan yang sangat penting dalam mengajarkan suatu hal yang membentuk kepribadian peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Sartono Kartodirdjo dalam (Susanto, 2014) berpendapat bahwa dalam sistem pembangunan suatu bangsa, pembelajaran sejarah bukan hanya mempelajari atau memberikan pengetahuan kepada anak tentang fakta sejarah atau informasi saja. Akan tetapi juga berfokus pada hal yang berpotensi pada kesadaran siswa untuk membangkitkan kemampuan berpikirnya. Sehingga, ketika dalam dunia pendidikan dimana peserta didik diarahkan oleh guru dalam mengembangkan keterampilan berpikirnya, maka peserta didik dipastikan mampu menjadi siswa yang kritis dalam memahami setiap peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia. Hal itu dipicu karena rasa ingin tahu yang besar dari siswa yang memiliki pola pikir kritis tersebut sehingga dari situlah siswa akan menyadari bahwa ilmu sejarah itu penting untuk dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Rulianto, 2019).

Ilmu sejarah juga memberikan manfaat yang baik dari segi penambahan wawasan, sehingga dalam kehidupan nanti akan memperluas wawasan pengetahuan kita. Artinya sejarah secara terbuka terus-menerus memberikan pedoman dan perspektif tentang perkembangan selanjutnya. Dari semua data dalam kajian fakta-fakta sejarah yang kelihatan masih kontroversial itu, ahli sejarah hendaknya terlatih dan mampu mengolah dan menemukan benang merahnya, yang terbentang dari masa dulu hingga masa saat ini secara terkait. Disamping tugas ahli sejarah saat ini, guru sejarah juga memiliki peran yang besar dalam proses belajar mengajar dan mampu memahami konsep dari kontroversial peristiwa sejarah dan selalu menambah wawasannya sebelum diajarkan kepada peserta didik. Agar peserta didik dapat memetik pengalaman masa lampau tersebut dan dijadikan sebagai pengalaman dalam menata kehidupan di masa yang akan datang. Dalam konteks kajian materi, hendaknya materi pelajaran sejarah memberikan informasi yang tidak hanya berfokus pada kesuksesan para pelaku sejarah dimasa lalu. Akan tetapi juga menggambarkan bagaimana kegagalan para pelaku sejarah tersebut dalam mencapai tujuan. Sehingga dari hal tersebut peserta didik dapat memetik peristiwa

dari berbagai sudut pandang dan menjadikannya sebagai pedoman hidup saat ini dan masa yang akan datang (Rulianto, 2019).

Dewasa ini, guru sejarah hendaknya memiliki keterampilan dalam mengembangkan kreativitas pada segala hal yang terkait pembelajaran sejarah. Sama seperti terampil dalam penggunaan media dan model pembelajaran sejarah yang beragam serta terbaru sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan adanya suatu kreativitas, maka akan menghasilkan sesuatu yang baru terhadap masalah yang dihadapi saat ini sehingga dengan kreativitas tersebut, dapat menghasilkan suatu produk, ide dan gagasan yang baru dan keterbaruan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yulifar (2019) bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dengan adanya suatu kreativitas dari guru yang meliputi tiga ranah seperti bidang pengetahuan, ranah sikap dan ranah keterampilan dalam menyiapkan pembelajaran untuk peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan upaya guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran sejarah dengan pendekatan saintifik sehingga masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran sejarah dapat terpecahkan, ekspositorik yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta fenomena kebosanan yang mengubah pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang menyenangkan (Safi & Bau, 2021).

Selanjutnya, Tanu menyebutkan bahwa pendidikan yang berbasis budaya merupakan suatu penampakan dari sistem demokratisasi pendidikan melalui perluasan pelayanan pendidikan yang berpusat pada kepentingan aktifitas masyarakat. Pendidikan berbasis budaya merupakan sebuah gerakan untuk proses penyadaran masyarakat akan konsep belajar yang berproses sepanjang hayat dan dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari yang semakin kompleks. Secara gambaran konseptual, pendidikan yang berkembang dalam kajian berbasis budaya adalah model pendidikan yang penyelenggaraannya bertumpu pada prinsip “dari konsep budaya, digerakkan oleh budaya dan untuk menciptakan budaya baru yang bercorak dan bernilai lebih dari budaya sebelumnya”(Tanu, 2016).

Seperti konsep yang disampaikan oleh Vigotsky bahwa kontribusi budaya, kajian interaksi sosial dan sejarah dalam pengembangan dan konstruksi sangat berpengaruh dalam perkembangan mental dan perilaku anak. Pembelajaran berbasis budaya dan berbasis akan interaksi sosial berpedoman pada aspek perkembangan sosio-historis-kultural peserta didik, sehingga akan sangat berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak (Karwati, 2014). Dengan demikian, tidak hanya siswa saja, mahasiswa juga belajar budaya dan dalam pembelajaran tersebut harus didampingi oleh kemajuan

teknologi yang memadai. hal tersebut berdampak pada perkembangan pola pikir mahasiswa dan persepsi yang nyata apabila ditunjang oleh teknologi yang mutakhir.

Dapat kita simpulkan, pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang membahas peristiwa sejarah atau masa lalu yang diajarkan kepada mahasiswa dan siswa baik di perguruan tinggi dan sekolah itu sendiri. Pembelajaran sejarah dan budaya sangat berkaitan erat dan saling terhubung satu sama lain. Hendaknya pembelajaran seperti ini menggunakan teknologi atau media yang memadai sesuai dengan perkembangan zaman. Apalagi, mahasiswa pendidikan sejarah merupakan calon-calon guru sejarah dimasa yang akan datang. Mereka harus bisa menggunakan media pembelajaran, mencari aplikasi dan mempelajarinya untuk menyesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini. Dengan pemanfaatan aplikasi tersebut, hendaknya mahasiswa dapat mencerna dan menambah ilmu pengetahuannya dan dapat diaplikasikan kembali saat terjun ke sekolah agar persepsi akan sejarah adalah pembelajaran yang membosankan itu semakin tidak digaungkan lagi oleh siswa, mahasiswa, dan masyarakat.



Gambar 4. Suasana Kelas dengan pemanfaatan aplikasi

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran Sejarah adalah pembelajaran yang membahas masa lalu atau peristiwa yang telah terjadi di masa sebelumnya. Terkadang, pembelajaran ini di kategorikan sebagai pembelajaran yang membosankan. Baik dari sudut pandang siswa, mahasiswa dan masyarakat akan berpandangan yang sama akan pembelajaran tersebut. Begitupula dengan pembelajaran budaya, dimana dalam pembelajarannya sama-sama dianggap membosankan karena mengkaji hal-hal tentang budaya dan dianggap kuno oleh siswa, mahasiswa dan masyarakat. Padahal, Pembelajaran berbasis budaya dan berbasis akan interaksi sosial berpedoman pada aspek perkembangan sosio-historis-kultural peserta didik, sehingga akan sangat berdampak pada bagian persepsi, memori dan cara berpikir anak. Dewasa ini, keterbatasan sumber dan media dalam pembelajaran tersebut menjadi tantangan yang dihadapi.

Sejarah dan budaya memiliki keterkaitan satu sama lain, dengan kemajuan teknologi saat ini. Dengan hadirnya aplikasi e-culture, mahasiswa dan siswa serta masyarakat dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Mereka dapat belajar ilmu atau kajian sejarah dan budaya dimanapun berada dan kapanpun sesuai waktu yang mereka inginkan. Aplikasi ini menjadi jawaban akan tantangan masa depan dan kemajuan teknologi informasi di era seperti masa sekarang ini. Mahasiswa tidak mempunyai alasan lagi untuk malas belajar, atau terbatasnya sumber akan materi perkuliahan. Bahkan, dari penelitian ini juga dapat dilihat dari pendapat responden yaitu penggunaanya berupa kelompok mahasiswa bahwa aplikasi yang mereka gunakan saat ini sangat membantu dalam menajalani perkuliahan dan menambah khazanah pengetahuan pada bangku perkuliahan.

Mahasiswa Pendidikan Sejarah adalah mahasiswa calon guru atau pendidik sejarah. Mereka tidak hanya belajar sejarah, akan tetapi juga budaya untuk menjadi dasar mereka sebelum menjadi guru dimasa depan. Sebelum mereka terjun ke lapangan, mereka dibekali media dan sumber yang kredibel agar dapat melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing dan berdaya saing global. Begitu pula dengan kemampuan IPTEK mereka, dengan pengalaman mereka dalam pemanfaatan aplikasi, media dan lain-lain nanti dapat mereka jadikan sebagai patokan atau dasar dalam perubahan persepsi akan pembelajaran sejarah yang menjadi momok membosankan itu, menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan hingga diminati semua kalangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini. Terima kasih penulis ucapkan juga kepada mahasiswa FKIP Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Mulawarman yang sudah meluangkan waktu dan tenaga demi kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, E., Wati, M., Norhidayat. (2019). The 5R adaptation framework for cultural heritage management information system of the Dayak tribe Borneo. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1341.
- Edelweis, L. (2022). Aplikasi adalah program dengan fungsi tertentu ini pengertian dan jenisnya. <https://www.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya-klm.html>
- Isnain, A. (2013). Perancangan Aplikasi Pengenalan Sejarah Negara-Negara Di Benua Asia Untuk Anak Sekolah Dasar. Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1341/4/042016>
- Karwati, E. (2014). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 6. <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2861>
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rulianto, R. (2019). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jiis* 4. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- Safi, J., Bau, S.O (2021). Pemanfaatan Situs Sejarah di Ternate Sebagai Sumber Pembelajaran. *HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 9, 107–116. <https://doi.org/10.24127/hj.v9i2.3592>
- Samania, N., Fa'rifah, R.Y. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Voting Pemilihan Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Informatika (Hmti) Universitas Cokroaminoto Palopo Berbasis Website 10.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2014). Kemampuan Berfikir Kritis Dalam Pedagogi Sejarah Sebagai Upaya Membangun Karakter Peserta Didik. *International Seminar On Character Education*.

- Warsito. (2012). *Tempat-Tempat Dimana Ditemukan Peninggalan- Peninggalan Sejarah Antropologi Budaya*. Yogyakarta: Ombak.
- Warto. (2017). *Internalisasi Nilai-Nilai Sejarah sebagai Upaya Meningkatkan Rasa Nasionalisme dan Sadar Sejarah kepada Generasi Muda*.
- Tanu, I.K., (2016). Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Penjaminan Mutu* 2, 34–43. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i1.59>