

Analisis Kebutuhan Media Chrono E-Puzzle Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di SMA

Anjela^{1*}, Rini Afriani²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia

*anjela271192@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of students' chronological thinking skills in history learning, which has been dominated by lectures and conventional media such as PowerPoint slides containing long texts. Such conditions make students less active and relatively passive during learning activities. This study aims to analyze the need for an innovative learning medium called Chrono E-Puzzle to improve senior high school students' chronological thinking skills. The research applied a mixed-method approach (quantitative–qualitative). Data were collected through observation, interviews, and a test using Google Form involving 25 eleventh-grade students of SMA Negeri 7 Padang and a history teacher. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings revealed that: (1) teachers still rely heavily on lectures with monotonous media; (2) students' chronological thinking skills are relatively low, with only 12% able to correctly sequence the proclamation events; (3) students find it difficult to understand cause–effect relationships within historical contexts; and (4) there is a strong need for interactive and innovative learning media to enhance chronological thinking skills. These results highlight the urgency of developing Chrono E-Puzzle as an engaging, interactive, and meaningful history learning medium.

Keywords: *Needs Analysis, History Learning, Chronological Thinking, Learning Media, Chrono E-Puzzle*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah, yang selama ini masih didominasi metode ceramah dan media konvensional berupa slide PowerPoint berisi teks panjang. Kondisi tersebut membuat siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan media pembelajaran inovatif berupa Chrono E-Puzzle untuk melatih keterampilan berpikir kronologis siswa SMA. Metode penelitian menggunakan pendekatan mixed method (kuantitatif-kualitatif). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes menggunakan Google Form yang melibatkan 25 siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang serta seorang guru sejarah. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) guru masih dominan menggunakan metode ceramah dengan media yang monoton; (2) keterampilan berpikir kronologis siswa tergolong rendah, hanya 12% yang mampu menyusun urutan peristiwa proklamasi secara benar; (3) siswa mengalami kesulitan memahami hubungan sebab-akibat dalam konteks waktu; dan (4) media pembelajaran inovatif berbasis interaktif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis. Temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan *Chrono E-Puzzle* sebagai media pembelajaran sejarah yang menarik, interaktif, dan bermakna.

Kata Kunci: *Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Berpikir Kronologis, Media Pembelajaran, Chrono E-Puzzle*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan karena berfungsi membentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik. Menurut Mashudi dkk. (2007), pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan pesan, melainkan aktivitas profesional yang memungkinkan guru menggunakan keterampilan mengajar secara terpadu dalam menciptakan situasi belajar yang efektif. Pernyataan ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2008). yang menekankan bahwa proses belajar adalah kombinasi berbagai unsur manusiawi, peralatan, fasilitas, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran menjadi kunci utama keberhasilan pendidikan (Tri Prastawati & Mulyono, 2023).

Dalam mata pelajaran sejarah, guru memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir historis. Keterampilan ini mencakup kemampuan membedakan masa lalu, kini, dan masa depan, mengevaluasi bukti, menganalisis peristiwa, serta membangun narasi berdasarkan data sejarah (Isjoni, 2007; Nurjanah, 2020). Ofianto (2021) mengklasifikasikan keterampilan berpikir historis ke dalam keterampilan dasar dan penelitian sejarah. Salah satu keterampilan dasar yang perlu dikembangkan adalah berpikir kronologis, yaitu kemampuan menyusun peristiwa sesuai urutan waktu dan memahami kesinambungan serta perubahan sejarah (Ofianto & Ningsih, 2021). Reiner dalam Ofianto & Ningsih (2021) mendefinisikan kronologis sebagai penyusunan peristiwa dalam urutan waktu tertentu, sedangkan Rochmat menekankan bahwa kronologis adalah urutan perkembangan peristiwa untuk memahami perubahan sejarah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama Praktek lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 7 Padang, keterampilan berpikir kronologis siswa masih tergolong rendah. Hasil tes sederhana pada siswa kelas XI memperlihatkan hanya sebagian kecil yang mampu menyusun urutan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dengan benar serta menjelaskan hubungan sebab-akibat secara runtut. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang digunakan masih monoton, didominasi metode ceramah dan slide PowerPoint dengan teks panjang. Kondisi ini membuat siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Padahal, media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam membangkitkan minat, mempermudah pemahaman, serta mengkonkretkan konsep abstrak (Daryanto, 2010; Hamka, 2018).

Studi relevan menunjukkan bahwa inovasi media mampu meningkatkan hasil belajar sejarah. (Lutviani, 2016) melalui penelitiannya yang berjudul Pengembangan Puzzle sebagai Media Pembelajaran pada Materi Indonesia Masa Islam Kelas X IIS SMAN 3 Bojonegoro mengembangkan puzzle fisik menggunakan model R&D 4D. Hasilnya, media puzzle tersebut memperoleh tingkat validitas sangat tinggi (90,91%) dan respons siswa berkisar antara 65%–93%, sehingga dinyatakan layak digunakan. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada bentuk media yang dikembangkan, di mana Lutviani menggunakan puzzle fisik, sementara penelitian ini mengembangkan *Chrono E-Puzzle* digital dengan fokus melatih keterampilan berpikir kronologis.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan menghadirkan media pembelajaran

inovatif yang tidak hanya melatih keterampilan berpikir kronologis siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran sejarah. Media yang ditawarkan adalah *Chrono E-Puzzle*, sebuah permainan edukatif berupa susunan kepingan yang harus disusun menjadi narasi peristiwa sejarah secara kronologis. *Chrono E-Puzzle* dipilih karena mampu menggabungkan unsur visual, interaktif, dan edukatif, sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna (Indriana, 2011; Afifah et al., 2024)

Penelitian ini berfokus untuk menganalisis keterampilan berpikir kronologis siswa melalui penggunaan media *Chrono E-Puzzle* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Media *Chrono E-Puzzle* dirancang dalam bentuk puzzle digital yang interaktif dan disusun secara kronologis, sehingga siswa dituntut untuk menyusun peristiwa sejarah sesuai urutan waktu. Setiap kepingan puzzle berisi informasi peristiwa yang dilengkapi dengan teks, gambar, maupun elemen visual lain yang dapat membantu siswa memahami kesinambungan peristiwa sejarah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *mixed methods* (kuantitatif–kualitatif). *Mixed methods* adalah pendekatan penelitian yang melibatkan proses pengumpulan, analisis, dan pengintegrasian data kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan atau berurutan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu permasalahan (Creswell & Creswell, 2018). Instrumen pengumpulan data menggunakan tes melalui Google Form dengan melibatkan 25 siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang dan pedoman wawancara dengan guru sejarah. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penggunaan instrumen Google Form dilakukan dengan memberikan tes pertanyaan untuk mengukur kemampuan berpikir kronologis siswa sekaligus melihat kebutuhan media pembelajaran. Sementara itu, wawancara dilakukan dengan mendapatkan jawaban terbuka dari guru sejarah tanpa batasan, dan observasi digunakan untuk melihat langsung aktivitas pembelajaran di kelas.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan peneliti melalui teknik observasi dan wawancara diperoleh data analisis kebutuhan Media *Chrono Puzzle* sebagai media interaktif untuk melatih keterampilan berpikir kronologis dalam pembelajaran sejarah di SMA. Pada penelitian ini dilakukan analisis peserta guru dan peserta didik, analisis sumber daya, dan analisis kurikulum untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Padang.

Analisis Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama melaksanakan kegiatan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 7 Padang, teridentifikasi beberapa hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran sejarah. Pertama, Pendekatan yang dominan digunakan masih berupa ceramah, dengan media pembelajaran yang sebagian

besar berupa PowerPoint (PPT) berisi teks panjang dan sedikit gambar. Hal ini membuat tampilan PPT terlihat kurang menarik dan monoton, sehingga variasi dalam mendukung pembelajaran masih terbatas. Kedua, keterampilan *historical thinking* siswa, terutama dalam aspek berpikir kronologis, masih perlu penguatan. Beberapa peserta didik mengaku mengalami kesulitan dalam mengingat urutan peristiwa sejarah.

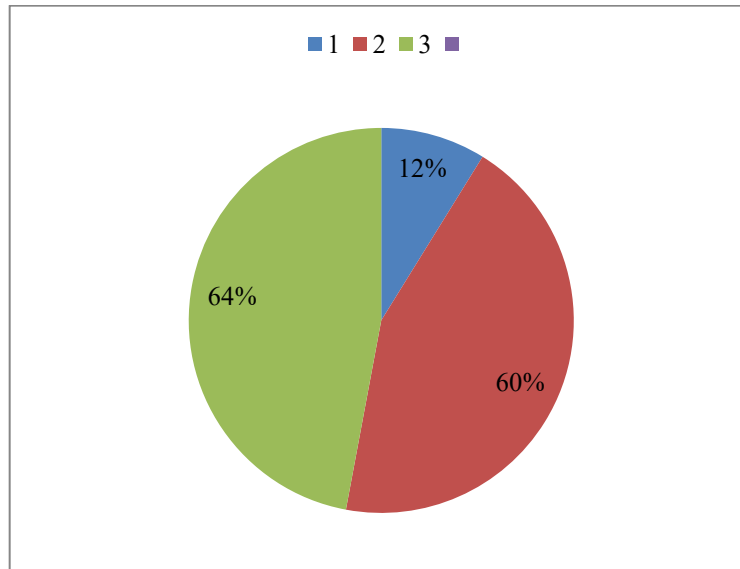
Hasil wawancara dengan salah satu guru sejarah menunjukkan bahwa media pembelajaran saat ini digunakan sebagai pelengkap, dengan materi lebih banyak disampaikan secara lisan. Penggunaan PPT cenderung menekankan teks sehingga pemahaman visual siswa masih dapat ditingkatkan. Guru juga menyebut bahwa keterbatasan waktu dan tingkat kenyamanan dalam membuat media berbasis teknologi menjadi faktor yang mempengaruhi variasi media pembelajaran.

Untuk lebih mengetahui tentang keterampilan siswa dalam berpikir kronologis terkait peristiwa sejarah, peneliti melaksanakan tes kepada peserta didik kelas XI SMA Negeri 7 Padang. Tes tersebut dilaksanakan secara sederhana dengan memberikan tiga butir soal yang berfokus pada aspek keterampilan berpikir kronologis. Soal yang diujikan yaitu *pertama*, pemahaman urutan waktu dalam sejarah. *Kedua*, pemahaman sebab-sebab suatu peristiwa dalam konteks waktu. *Ketiga*, pemahaman akibat dari perubahan waktu dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Soal-soal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Soal Pretest Terkait Berpikir Kronologis dalam Peristiwa Sejarah

No	Soal	No. Butir Soal
1.	Sebelum Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945, beberapa peristiwa penting terjadi. Urutkan peristiwa berikut sesuai dengan kronologi yang benar!	1
2.	Mengapa penyusunan teks Proklamasi dilakukan pada malam 16 Agustus 1945 di rumah Laksamana Maeda, bukan di tempat lain? pilihlah lebih dari satu jawaban!	2
3.	Bagaimana kemungkinan dampaknya terhadap jalannya Proklamasi jika Soekarno dan Hatta memutuskan untuk menunda Proklamasi hingga setelah Sidang PPKI pada 18 Agustus 1945? Pilihlah lebih dari satu jawaban!	3

Berdasarkan hasil tes yang telah diberikan kepada siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa dalam memahami peristiwa sejarah masih tergolong rendah.



Gambar 1. Data Hasil Tes Peserta Didik Kelas XI

Dari hasil data pada Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa dari total 25 siswa yang mengikuti tes, hanya 3 siswa (12%) yang menjawab benar pada soal pertama. Pada soal kedua, terdapat 15 siswa (60%) yang memberikan jawaban benar, dan pada soal ketiga sebanyak 16 siswa (64%) yang menjawab dengan benar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kronologis siswa masih tergolong rendah..

Analisis Sumber Daya

Analisis sumber daya melalui wawancara yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa guru. memiliki pengetahuan dan pengalaman yang memadai dalam menyampaikan materi sejarah. Guru juga telah menggunakan media PowerPoint, namun penyajiannya masih didominasi teks sehingga desainnya terlihat monoton dan kurang menarik, sehingga siswa terkadang kurang antusias untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi dengan menggunakan media *Chrono E-Puzzle* yang dapat diakses melalui laptop atau perangkat digital, berisi tulisan, gambar, dan interaktivitas untuk membantu siswa memahami urutan peristiwa sejarah secara lebih menarik dan efektif.

Analisis Kurikulum Merdeka

Media *Chrono E-Puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti memanfaatkan materi yang telah disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Materi yang dijadikan dasar dalam media ini berfokus pada topik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk fase F kelas XI. Melalui media tersebut, peneliti bermaksud menggambarkan kronologi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia berdasarkan waktu dengan menyajikan puzzle yang berisi peristiwa-peristiwa sejarah secara kronologis. Kemudian dilakukan analisis terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran terkait materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, sehingga siswa dapat memahami urutan peristiwa dan mengembangkan keterampilan berpikir kronologis.

Tabel 2. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Sejarah

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Pada fase F, peserta didik kelas XI dan XII mampu menjelaskan sejarah pada Masa Penjajahan Bangsa Barat, perlawanan rakyat daerah terhadap Penjajahan, Pendudukan Jepang, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia, Masa Pemerintahan Soekarno, Masa pemerintahan Soeharto, dan Reformasi menggunakan konsep dasar ilmu sejarah Peserta didik kelas XI, mampu menerapkan secara spesifik keterampilan proses belajar sejarah mencakup keterampilan berpikir diakronis (kronologis) dan sinkronis, pemahaman sejarah, analisis isu kesejarahan serta pengambilan keputusan, dan kebermaknaan peristiwa sejarah.	Mampu menganalisis latar belakang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Mampu menganalisis proses persiapan Proklamasi, termasuk peristiwa Rengasdengklok Mampu menganalisis urutan peristiwa Proklamasi secara kronologis Mampu menganalisis makna dan arti penting Proklamasi Kemerdekaan bagi bangsa Indonesia Mampu menganalisis sikap dan peran tokoh-tokoh dalam Proklamasi Kemerdekaan.

Analisis Kebutuhan Media Chrono Puzzle

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI SMAN 7 Padang, proses pembelajaran sejarah masih cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media PowerPoint yang didominasi oleh teks panjang dengan tampilan yang monoton. Kondisi tersebut membuat sebagian besar siswa terlihat kurang antusias, bahkan cenderung pasif dan mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Media yang digunakan guru belum mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir historis, khususnya dalam keterampilan berpikir kronologis yang menuntut siswa untuk mampu memahami, mengurutkan, dan menganalisis peristiwa sejarah berdasarkan urutan waktu.

Hasil tes sederhana yang diberikan peneliti juga memperlihatkan bahwa keterampilan berpikir kronologis siswa masih rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengurutkan peristiwa sejarah, memahami hubungan sebab-akibat dalam konteks waktu, serta menafsirkan perubahan yang terjadi dari suatu peristiwa ke peristiwa lainnya. Padahal, berpikir kronologis merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dalam pembelajaran sejarah. Menurut Reiner dalam Ofianto & Ningsih (2021), kronologis berarti penyusunan peristiwa dalam urutan waktunya, sementara Rochmat (2009) menekankan bahwa kronologis merupakan urutan perkembangan peristiwa yang dapat menjelaskan perubahan sejarah secara runtut. Dengan demikian, lemahnya kemampuan siswa dalam aspek ini menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah.

Permasalahan yang muncul tidak hanya terkait rendahnya keterampilan berpikir kronologis siswa, tetapi juga kurangnya inovasi media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting untuk menjembatani penyampaian

materi agar lebih mudah dipahami, menarik, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (Miftah, 2013; Junaidi, 2019)).

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang bersifat interaktif, menyenangkan, sekaligus menantang siswa untuk berpikir kronologis. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media *Chrono E-Puzzle*. Media ini berbentuk permainan edukatif menyerupai bongkar pasang (puzzle) yang menyajikan potongan-potongan peristiwa sejarah untuk disusun sesuai urutan waktu. *Chrono E-Puzzle* tidak hanya menampilkan teks singkat, tetapi juga dilengkapi dengan gambar pendukung dan soal interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami alur peristiwa sejarah sekaligus termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.

Dengan adanya *Chrono E-Puzzle*, pembelajaran sejarah diharapkan tidak lagi didominasi metode ceramah dan media konvensional, melainkan menjadi lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kronologis siswa, sehingga mereka mampu memahami peristiwa sejarah secara lebih runtut, logis, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sejarah di SMA Negeri 7 Padang masih terbatas, serta keterampilan berpikir kronologis siswa tergolong rendah. Oleh karena itu diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan tersebut. *Chrono E-Puzzle* ditawarkan sebagai media interaktif yang menyajikan peristiwa sejarah dalam bentuk puzzle digital yang disusun berdasarkan urutan waktu. Dengan adanya media *Chrono E-Puzzle* diharapkan pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih antusias untuk berpartisipasi, sekaligus dapat meningkatkan keterampilan berpikir kronologis.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. E. N., Ahmad, A. A., & Ramadhan, I. R. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Meta Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 48–58. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v5i1.8395>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. Sukabumi: CV Jejak.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Los Angeles: SAGE Publications.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>

- Hasan, M., Milawati, Daradjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hamid, A. (2014). *Pembelajaran sejarah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriana, D. (2011). *Ragam media pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Lutviani, U. (2016). Pengembangan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Indonesia Masa Islam Kelas X IIS SMAN 3 Bojonegoro. *E-Journal Pendidikan Sejarah*, 4(2), 344–357.
- Ofianto, O., & Ningsih, T. Z. (2021). *Asesmen keterampilan berpikir historis (historical thinking)*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197.
<https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Rahmawati, S. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 55–63.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/efgh2>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Zhelita, B. P., & Arni, R. (2023). Efektivitas Media Puzzle Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa SMA. *Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(2), 242–255. <https://doi.org/10.24036/omg.v6i2.725>