

Pengembangan Media *Question Card* Pada Materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam Untuk Siswa Kelas X IPS SMA NEGERI 13 Padang

Tistiarni^{1(*)}, Hera Hastuti²

^{1,2}Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

*titistiarni1999@gmail.com

Abstract

The background of this research is the low level of students' causality thinking ability. Students do not understand how a historical event occurs and what the consequences are. This is based on the findings and observations of researchers when carrying out educational field practice at SMAN 13 Padang in the January-June 2020 semester, these findings state that the ability of students to analyze cause and effect is only in a small proportion of students, namely students who have the ability high, while others have not. Students only rely on information from the teacher, they are lazy to read history books. To train and foster students' causality thinking skills, a media that can help is needed, namely the question card media. Media Question Card is a learning media in the form of paper cards containing questions with pictures about the material to be taught. The research method is R&D or Research and Development, the purpose of R&D is to produce products in the form of historical learning media. The results showed that the question card media proved feasible to be applied in high school with data validation tests from causality analysis experts and media experts of 3.5 and 3 validation tests from teachers of 3.5 based on the results of the validation test, it can be concluded that the question card media is feasible. used in history learning.

Keywords: *Question Card Media, Historical Learning, Causality Thinking*

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya tingkat kemampuan berpikir kausalitas siswa. Siswa tidak mengerti bagaimana suatu peristiwa sejarah terjadi dan apa akibat yang ditimbulkan. Hal ini berdasarkan temuan dan observasi peneliti saat melaksanakan praktek lapangan kependidikan (plk) di SMAN 13 Padang pada semester Januari-Juni 2020, temuan tersebut menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis sebab-akibat hanya ada pada sebagian kecil siswa saja yaitu siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi, sedangkan yang lainnya belum. Siswa hanya mengandalkan informasi dari guru saja, mereka malas membaca buku-buku sejarah. Untuk melatih dan menumbuhkan kemampuan berpikir kausalitas siswa tersebut dibutuhkan media yang dapat membantu yaitu media question card. Media question card atau kartu pertanyaan adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu dari kertas yang memuat soal-soal atau pertanyaan dengan gambar tentang materi yang akan diajarkan. Metode penelitian adalah R&D atau *Research And Development*, tujuan dari R&D adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran sejarah. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media question card terbukti layak untuk diterapkan di SMA dengan uji validasi data dari ahli analisis kausalitas dan ahli media sebesar 3,5 dan 3 uji validasi dari guru sebesar 3,5 berdasarkan hasil uji validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media *question card* layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : *Media Question Card, Pembelajaran Sejarah, Berpikir Kausalitas*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memegang peranan penting dalam pembentukan karakter generasi penerus bangsa. Sejarah memberikan pemahaman bagaimana bangsa ini lahir dan berkembang, permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan bangsa. Sejarah menjadi landasan membentuk kehidupan masa depan menjadi lebih baik karena belajar dari pengalaman masa lalu. Kemendikbud (2015: 11) menjelaskan bahwa dalam kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah Indonesia memiliki tujuan yang salah satu diantaranya ialah mengembangkan kemampuan berpikir historis yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif dan inovatif. Sejarah sangat penting di pelajari, sejarah mendidik agar bertindak bijaksana, pembelajaran sejarah mengandung hal yang bermanfaat, pengalaman masa lampau orang lebih menentukan kehidupan di masa sekarang (Tamburaka, 2002).

Lebih jauh lagi salah satu tujuan mata pelajaran sejarah adalah siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis/*historical thinking* melalui kajian fakta dan peristiwa sejarah secara benar dan nyata (Ofianto & Basri, 2015). Kemampuan berpikir historis maksudnya kemampuan membangun arti sejarah, menggunakan sumber primer, mengidentifikasi kesinambungan suatu peristiwa sejarah, menganalisis sebab-akibat, mengambil informasi dan memahami dimensi etika dari interpretasi sejarah.

Menurut Zed (2018), kemampuan menganalisis sebab akibat memberikan penjelasan untuk mulai melihat dinamika sejarah dalam suatu peristiwa dan melihat kaitanya dengan masa kini. Jadi siswa haruslah memiliki kemampuan berpikir kausalitas untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Kenyataan nya pada praktik disekolah tingkat kemampuan kausalitas siswa masih rendah. Siswa tidak mengerti bagaimana suatu peristiwa terjadi dan apa akibat yang ditimbulkannya. Kemampuan dalam menganalisis sebab akibat hanya ada pada sebagian kecil siswa saja yaitu siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi, sedangkan yang lainnya belum. Siswa hanya mengandalkan informasi dari guru saja, mereka malas membaca buku-buku sejarah.

Berdasarkan hasil observasi serta pengalaman mengajar langsung di SMA N 13 Padang, siswa-siswi kurang aktif selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, seperti : adanya siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ada nya siswa yang melamun dan ada yang mendengar tetapi tampak lesu. Maka dari itu perlu alat atau media yang mampu membantu siswa agar memiliki kemampuan dalam menganalisis sebab akibat, sekaligus dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan yaitu media question card atau kartu pertanyaan. Media question card adalah media pembelajaran yang berupa soal-soal atau pertanyaan yang di tuangkan dalam kartu. Hal ini dapat membangkit keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut berliana, media question card adalah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana agar siswa dapat belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar . Question Card atau kartu soal merupakan media pembelajaran yang berbentuk kertas

berukuran 10 x 10 cm isi dari kartu tersebut yaitu berisi soal-soal tentang materi yang akan diajarkan (Mita Ardani,2014).

Media kartu bergambar ini termasuk dalam media visual yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Kartu bergambar akan lebih memfokuskan siswa didik dalam belajar, dan akan memudahkan guru dalam mengajar karena fokus siswa akan terletak pada gambar yang sedang digunakan guru sebagai media pembelajaran.

Penelitian relevan seperti yang dilakukan oleh Nurul Laila 2019 yang berjudul “Pengembangan Permainan Question Card sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa”, hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa presentase yang di dapat dari ahli evaluasi adalah 93% dengan kriteria sangat layak dan ahli media 88,86% dengan kriteria sangat layak. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan karena saya mengembangkan media question card ke dalam mata pelajaran sejarah dan juga bukan untuk meningkatkan berpikir kritis siswa.

Kedua penelitian Ranti Pebriani, 2019 yang berjudul “Pengembangan Majalah untuk menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kausalitas di SMA”. Dari hasil penelitian ini dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kausalitas siswa. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan karena saya menumbuhkan dan melatih siswa berpikir kausalitas dalam mata pelajaran sejarah dan juga bukan menggunakan media Majalah dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kausalitas siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang sering disebut *research dan development (R&D)*, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap, akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai 3 tahap pengembangan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*) dan pengembangan (*Develop*), dimana tujuan metode ini adalah menghasilkan produk berupa media *Question Card* sebagai media pembelajaran sejarah. Data penelitian didapatkan melalui observasi ke sekolah SMAN 13 Padang, teknik yang digunakan dalam penelitian menggunakan wawancara guru. Dalam melakukan prosese wawancara peneliti menggunakan instrument berupa angket berupa angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan dan tanggapan ahli media, ahli analisis kausalitas dan guru tentang media *question card* mengenai kelayakan yang bertujuan untuk mengevaluasi media

Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu : pertama tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk melatih dan menumbuhkan kemampuan berpikir kausalitas sejarah.

Pada tahap ini analisis data yang diambil dapat berupa data angket yang merupakan data dari pengukuran dengan menggunakan skala likert. Skala likert di susun menggunakan

kategori gradasi sangat baik hingga sangat tidak baik, pernyataan baik mendapatkan nilai yang tertinggi (Sugiyono, 2008:135).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data pengembangan yang dipaparkan pada bagian ini menggunakan ADDIE, yaitu meliputi (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap desain produk (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*),

1. Tahap pertama (*analyze*)

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis dengan observasi dan wawancara terhadap guru sejarah. Peneliti menggali masalah yang di hadapi sekolah dan siswa berkaitan dengan media pembelajaran mulai dari kurang maksimalnya pemanfaatan media hingga kegiatan pembelajaran yang monoton, kemudian menemukan solusi dengan pengembangan media pembelajaran. Tahap kedua analisis kebutuhan dalam menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kausalitas sejarah.

2. Tahap kedua (*Design*)

Tahapan perancangan merupakan tindakan lanjut dari tahap analisis. Langkah yang dilakukan yaitu merancang (*desain*). Tahapan dalam membuat media question card adalah sebagai berikut: (a) Pengumpulan berbagai sumber bacaan yang relevan dengan materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam; (b) Mengumpulkan gambar/foto peristiwa sejarah Kesultanan Aceh Darussalam; (c) Merancang desain yang akan di buat pada question card; dan (d) Menentukan gambar atau foto yang sesuai dalam kartu pertanyaan Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam dengan tingkat kemampaun berpikir kausalitas sejarah. Kemudian baru ketahap terakhir yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah di SMA.

3. Tahap pengembangan (*development*)

Langkah selanjutnya yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media question card, adalah: Melakukan pembuatan media question card dilihat dari segi isi dan segi penyajian yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

a. Deskripsi data uji validasi

1) Validasi oleh ahli analisis kausalitas

Ahli analisis memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap media *question card* dalam bentuk angket. Hasil analisa dari penelitian validator ahli analisis kausalitas diukur dengan menggunakan skala likert. Hasil analisa penilaian validator ahli analisis kausalitas pada tabel 1.

Tabel 1. Validasi ahli analisis kausalitas terhadap media *question card*

| No | Pernyataan | Skor |
|----|---|--------------|
| 1 | Pertanyaan yang ada pada <i>Question Card</i> telah sesuai dengan rangkaian peristiwa menyangkut hubungan sebab-akibat Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 3 |
| 2 | Pertanyaan yang ada pada <i>Question Card</i> telah sesuai dengan hubungan yang logis yang menyangkut sebab akibat dalam peristiwa Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 4 |
| 3 | Pertanyaan yang ada pada <i>Question Card</i> sesuai dengan alasan sebab dalam peristiwa Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 3 |
| 4 | Pertanyaan yang ada pada <i>Question Card</i> sesuai dengan alasan akibat dalam peristiwa Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 3 |
| 5 | Pertanyaan yang ada pada <i>Question Card</i> sudah memuat sebab-sebab peristiwa dalam Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 3 |
| 6 | Pertanyaan yang ada pada <i>Question Card</i> memuat akibat-akibat peristiwa dalam Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 4 |
| 7 | Pertanyaan yang ada pada <i>Question Card</i> memuat hubungan sebab-akibat Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 3 |
| 8 | Pertanyaan dalam <i>Question Card</i> menambah pengetahuan tentang peristiwa berdirinya Kesultanan Aceh Darussalam | 4 |
| 9 | Pertanyaan dalam <i>Question Card</i> menambah pengetahuan tentang peristiwa berkembangnya sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 4 |
| 10 | Pertanyaan dalam <i>Question Card</i> menambah pengetahuan tentang peristiwa runtuhnya sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 4 |
| 11 | Pertanyaan dalam <i>Question Card</i> menambah pengetahuan tentang peristiwa mundurnya sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 4 |
| | Jumlah | 39 |
| | Rata-rata | 3,5 |
| | Kriteria | Sangat layak |

Dari hasil penilaian oleh ahli analisis kausalitas media *question card* termasuk kategori sangat layak untuk digunakan dengan perolehan angka 3,5.

2) Validasi oleh ahli media

Ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran *question card* dalam bentuk angket. Hasil analisa dari penilaian validator ahli media diukur dengan menggunakan skala likert. Hasil analisa data yang di peroleh berdasarkan penilaian tersebut terhadap media *question card* dapat dilihat pada table 2.

| No | Pernyataan | |
|----|--|-------|
| 1 | Memilih jenis huruf dan ukuran huruf pada media <i>Question Card</i> ini sudah tepat jelas terbaca | 4 |
| 2 | Pemilihan warna huruf pada pada media <i>Question Card</i> sudah tepat | 3 |
| 3 | Pemilihan gambar pada media <i>Question Card</i> sesuai dengan pertanyaan | 3 |
| 4 | Kontras warna gambar jelas terlihat | 3 |
| 5 | Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background)pada media <i>Question Card</i> | 4 |
| 6 | Keparaktisan dalam Penggunaan media <i>Question Card</i> | 3 |
| 7 | Keparaktisan dalam penyimpanan media <i>Question Card</i> | 3 |
| 8 | Media <i>Question Card</i> membantu dalam menyampaikan pertanyaan menjadi lebih menarik | 2 |
| 9 | Media <i>Question Card</i> dapat menjadi perantara pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi dalam pembelajaran sejarah | 3 |
| 10 | Gambar pada Media <i>Question Card</i> membantu dalam mengilustrasikan pertanyaan | 2 |
| 11 | Media <i>Question Card</i> dapat memberikan pengetahuan secara langsung dan dapat mengurangi kesenjangan antara pembelajaran verbal dan abstrak. | 3 |
| | Jumlah | 33 |
| | Rata-rata | 3 |
| | Kriteria | Layak |

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pada tabel 2 dapat dilihat bahwa media pembelajaran *question card* termasuk dalam kategori layak dengan perolehan nilai 3.

3) Validasi Oleh Guru

Selain melakukan uji validasi oleh validator, juga dilakukan uji validasi media *question card* oleh guru mata pelajaran sejarah SMA N 13 Padang. Uji validasi oleh guru ini dilakukan melalui angket respon guru terhadap media *question card* dalam bentuk angket. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang praktis dan sesuai dengan pembelajaran

Tabel 3. Validasi Media *Question Card* Oleh Guru

| No | Aspek Yang Dinilai | Responden | | Rata-rata |
|----|--|-----------|----|-----------|
| | | G1 | G2 | |
| A | Kesuaian materi | | | |
| 1 | Materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam telah sesuai dengan kurikulum 2013 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | Materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam telah sesuai dengan Kompetensi Dasar | 3 | 3 | 3 |

| | | | | |
|----|--|----------------|----------------|----------------|
| 3 | Materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam yang disampaikan dapat menambah pengetahuan | 4 | 3 | 3,5 |
| 4 | Bahasa yang digunakan memudahkan anak memahami materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 4 | 4 | 4 |
| B | Media | | | |
| 5 | Media <i>Question Card</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan | 4 | 4 | 4 |
| 6 | Media <i>Question Card</i> dapat membuat pembelajaran jadi lebih menarik | 4 | 4 | 4 |
| 7 | Media <i>Question Card</i> dapat menjadi perantara pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi dalam pembelajaran sejarah | 3 | 4 | 3,5 |
| 8 | Media <i>Question Card</i> mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik | 4 | 4 | 3,5 |
| 9 | Media <i>Question Card</i> dapat memberikan pengetahuan secara langsung dan dapat mengurangi kesenjangan antara pembelajaran verbal dan abstrak. | 3 | 3 | 3 |
| C | Kausalitas | | | |
| 10 | Media <i>Question Card</i> dapat membantu anak dalam mengetahui sebab terjadinya Peristiwa Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 3 | 4 | 3,5 |
| 11 | Media <i>Question Card</i> dapat membantu anak dalam mengetahui akibat Peristiwa Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 4 | 4 | 4 |
| 12 | Media <i>Question Card</i> dapat membantu anak dalam mengetahui hubungan sebab akibat dari Peristiwa Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam | 4 | 4 | 4 |
| | Skor yang diperoleh | 43 | 44 | 43 |
| | Nilai rata-rata | 3,5 | 3,6 | 3,5 |
| | Kriteria | Sangat Praktis | Sangat Praktis | Sangat Praktis |

Pada tabel 3. Di atas dapat dilihat guru memberikan penilaian dengan kriteria sangat layak. Dengan jumlah rata-rata 3,5

KESIMPULAN

Secara keseluruhan hasil analisis data angket kelayakan *media Question Card* sejarah berdasarkan ahli media dan ahli analisis kausalitas menunjukkan hasil layak. Penilaian kelayakan media ini diukur dengan menggunakan skala likert yang diperoleh dari pengisian penilaian angket oleh ahli media dan ahli analisis kausalitas. Berdasarkan hasil analisa, diperoleh hasil kelayakan analisis kausalitas dari ahli analisis kausalitas 3,5 yang termasuk

dalam kategori sangat layak. Media *question card* ditinjau dari aspek materi layak digunakan siswa dalam pembelajaran sejarah X.

Sementara hasil analisa juga diperoleh dari validasi media oleh ahli media pembelajaran sejarah sebesar 3 yang termasuk dalam kategori layak. Ini menunjukkan bahwa media *question card* sejarah dilihat dari aspek kelayakan media *question card* ini bisa digunakan siswa dalam pembelajaran sebagai salah satu alternative media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardani, Mita. 2014. *Pengaruh Model Kooperatif TGT berbantuan media Question Card terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2(1). Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta : Pt Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. USA: University of Georgia diakses pada tanggal 23 September 2020 dari <https://books.google.co.id/>
- BNSP. 2017. *Kegiatan Penilaian Buku Teks dan Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah-Bulerin*. 2(1) 14-23
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Lombard, Denys. 2006. *Kerajaan Aceh (Zaman Sultan Iskandar Muda 1607-1636)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Kawilarang, Harry. 2008. *Aceh dari Sultan Iskandar Muda ke Helsinki*. Banda Aceh: PT. Bandar Publishing.
- Kemendikbud. 2015. *Implementasi Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Sejarah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Lailia, Nurul. 2019. *Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan 16(2) 61-68. Universitas Negeri Surabaya.
- Marsden, William. 2008. *Sejarah Sumatera*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ofianto & Basro. 2015. *Model Penilaian Kemampuan Berpikir historis (historical thinking) dengan model RASCH*. Tingkat 9(1) 67-82.
- Poesponegoro, dkk. 2010. *Sejarah Nasional Indonesia – Zaman Pertumbuhan dan Perkembangan Kerajaan Islam di Indonesia (Jilid II)*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Pribadi, Benny A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Ranti Pebriani, dkk. 2019. *Pengembangan Majalah untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kausalitas di SMA*. Jurnal Halaqah 1(1) 45-58. Universitas Negeri Padang.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- Tamburaka. 2002. *Pengantar Ilmu Sejarah: Teori Filsafat Sejarah Sejarah Filsafat & IPTEK*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Zed, Mestika. 2018. *Tentang Konsep Berfikir Sejarah*. Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya 13(1) 54–60.