

Pengembangan Media *Timeline* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa

Laura Tsurayya Nory^{1(*)}, Ofianto²

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

*lauraturayya05@gmail.com

Abstract

This study aims to: 1) Know how the process of developing interactive timeline media for the history learning of high school students in grade XI. 2) Analyzing the feasibility of the media and the effectiveness of learning after using the interactive timeline media for class XI students at SMAN 2 Padang. The method used is research development, by following the steps of developing the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subject of this research trial consisted of 33 students of SMA Negeri 2 Padang class XI IPS 2. In this study a feasibility test was conducted based on the assessment of 2 material experts and 2 media experts to see the feasibility of the media before the trial. In addition, practicality tests were also conducted by history class XI teachers and 33 students to see the practicality of the interactive timeline media. The results showed that the feasibility of the media based on the assessment of the material experts stated that the interactive media timeline was very feasible to use with the average research data of 4.49, while the feasibility based on the assessment of the media experts stated that the interactive timeline media was very feasible to be used with the research average of the media obtained a score of 4, 26. The research product is effective in improving students' chronological thinking ability with an n-gain of 0.68 and is categorized as moderate. Research products are also categorized as very practical by teachers and students with an average value of 4.75 and 4.50.

Keyword: *Interactive Timeline Media, Chronological Thinking*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui bagaimana proses pengembangan media timeline interaktif untuk pembelajaran sejarah siswa SMA kelas XI. 2) Menganalisis kelayakan media dan keefektifan belajar setelah penggunaan media timeline interaktif tersebut untuk siswa kelas XI di SMAN 2 Padang. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan, dengan mengikuti langkah pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Subjek uji coba penelitian ini terdiri dari 33 siswa SMA Negeri 2 Padang kelas XI IPS 2. Pada penelitian ini dilakukan uji kelayakan berdasarkan penilaian 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media untuk melihat kelayakan media sebelum dilakukan uji coba. Selain itu, juga dilakukan uji praktikalitas oleh guru sejarah kelas XI dan 33 orang siswa untuk melihat kepraktisan media timeline interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi menyatakan media timeline interaktif sangat layak digunakan dengan data rerata penelitian sebesar 4,49, sedangkan kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli media menyatakan media timeline interaktif sangat layak digunakan dengan rerata penelitian terhadap media diperoleh skor 4,26. Produk penelitian efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dengan n-gain 0,68 dan dikategorikan sedang. Produk penelitian juga dikategorikan sangat praktis oleh guru dan siswa dengan nilai rata-rata 4,75 dan 4,50.

Kata Kunci: *Media Timeline Interaktif, Berpikir Kronologis*

Pendahuluan

Pendidikan sejarah pada dasarnya merupakan suatu mata pelajaran mengenai penanaman rasa waktu (*time sense*), yang tanpanya orang akan kehilangan orientasi temporal. Dalam sejarah ada beberapa kemampuan standar yang harus di kuasai oleh siswa, salah satunya adalah kemampuan berpikir historis (*Historical Thinking Skills*). Kemampuan berpikir historis dapat mendorong siswa agar mampu berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan masa yang akan datang (Ofianto, 2018:201).

Idealnya dalam pembelajaran sejarah siswa mampu memahami, mengerti, menjelaskan kembali dan mengembangkan sebuah pemikiran terkait materi sejarah yang telah disampaikan oleh guru, dan kemudian siswa dapat menjabarkannya dalam bentuk runtutan terjadinya peristiwa sejarah. Keberhasilan pembelajaran sejarah dilihat dari banyaknya siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa tersebut memiliki kemampuan berpikir kronologis yang baik (Mala Citra Dara, 2017 : 57). Selain itu dalam pembelajaran sejarah, seharusnya guru harus menyadari perannya sebagai inovator, motivator, serta fasilitator dalam belajar. Hal ini akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Dengan demikian, akan berdampak positif pada pencapaian prestasi belajar siswa. Dalam pembelajaran guru juga harus memiliki kemampuan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, karena jika guru menggunakan metode dan media yang kurang tepat maka akan dapat menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi pelajaran (Elyda Zarneli, 2018:3).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMAN 2 Padang pada bulan Mei 2019 di kelas XI IPS 2, pada pembelajaran sejarah terlihat bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kronologis. Hal ini dibuktikan dengan memberikan tes uji coba yang dilakukan dengan memberikan tiga soal esai yang menekankan aspek kronologis sebuah peristiwa kepada 33 orang siswa di kelas XI IPS 2. Selain itu ditemukan juga permasalahan lain di lapangan, seperti guru yang cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar dan guru belum menggunakan media yang berbasis teknologi informasi. Guru masih sebatas mengandalkan media peta dalam mengajar sejarah dikarenakan keterbatasan proyektor untuk digunakan seluruh guru di sekolah. Sedangkan dari segi sarana dan prasarana sudah mendukung seperti adanya labor komputer di sekolah. Sehingga peneliti melihat guru belum memaksimalkan atau memvariasikan pembelajaran terkait media pembelajaran dengan sarana dan prasarana yang ada. Seharusnya guru sudah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.

Melihat berbagai kendala yang terjadi di lapangan tersebut, maka inovasi pada pembelajaran sejarah sebagai salah satu mata pelajaran yang diwajibkan harus terus dilakukan, agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam belajar. Inovasi yang baru harus bisa merangsang peserta didik untuk antusias dalam belajar sejarah serta bisa membantu siswa dalam berpikir kronologis. Inovasi ini juga harus efisien dan efektif, mengingat waktu pembelajaran sejarah di sekolah tidak banyak. Salah satu inovasi yang bisa membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kronologis adalah dengan menggunakan media *timeline* interaktif.

Berdasarkan asumsi yang dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media *timeline* interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa. Beberapa penelitian terkait pengembangan media sudah dilakukan oleh Irawan (2019), Putri (2019), Sari (2019) dan Nurhafizah (2019).

Alasan peneliti memilih media *timeline* interaktif ialah yang pertama, media ini bisa membantu siswa dalam memahami konsep waktu yang abstrak menjadi konkrit. Kedua, media *timeline* interaktif dapat memudahkan siswa dalam menangkap sebuah materi sejarah yang berkaitan dengan waktu seperti tanggal, bulan dan tahun serta dapat menjelaskan bagaimana proses terjadinya suatu peristiwa dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ringan. Keempat, dengan menggunakan media *timeline* interaktif sebagai alternatif media yang dapat memudahkan siswa dalam belajar sejarah sehingga menjadikan pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan.

Agar pembahasan menjadi fokus, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut: 1) Bagaimana proses pengembangan media *timeline* interaktif untuk pembelajaran sejarah siswa SMA kelas XI ? 2) Apakah pengembangan media *timeline* interaktif layak dan praktis dalam meningkatkan kemampuan berfikir kronologis siswa SMAN 2 Padang ?

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian R&D yang merupakan penelitian pengembangan. Prosedur penelitian yang peneliti gunakan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) komponen atau langkah, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi) (Endang, 2011:200). Dalam penelitian ini, karena keterbatasan peneliti model pengembangan ADDIE direduksi hanya dilakukan sampai tahap implementasi.

Kelayakan media *timeline* interaktif (validasi produk) dilakukan melalui penilaian media oleh pakar media pembelajaran dan pakar materi pelajaran sejarah. Selanjutnya dilakukan pula uji praktikalitas media *timeline* interaktif oleh guru mata pelajaran sejarah dan siswa untuk mengetahui kepraktisan dari penggunaan media *timeline* interaktif.

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMAN 2 Padang. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan apa yang dihadapi guru dalam pembelajaran, serta media apa yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran sejarah dan mencari solusi dari masalah yang ditemukan. Selain itu untuk mengetahui permasalahan siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah terutama dalam aspek berpikir kronologis. Pada tahapan ini dilakukan observasi dan tes sederhana yang menekankan aspek kronologis sebuah peristiwa.

Hasil identifikasi terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti. yaitu pertama kurangnya keterampilan berpikir kronologis siswa, guru yang cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar dan guru belum menggunakan media yang berbasis teknologi

informasi. Guru masih sebatas mengandalkan media peta dalam mengajar sejarah dikarenakan keterbatasan proyektor untuk digunakan seluruh guru di sekolah.

Langkah analisis kebutuhan yang ditemukan peneliti di lapangan di antaranya, ialah guru belum menggunakan media yang dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga mudah untuk dipahami siswa, guru belum menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *timeline* interaktif, guru belum menggunakan media yang membantu siswa untuk berpikir kronologis.

2. Desain (Design)

Langkah desain meliputi pembahasan dari langkah sebelumnya. Media yang dibuat meliputi materi pembelajaran sejarah materi Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa yang dapat digunakan sebagai media dalam komputer tanpa perlu tersambung ke dalam jaringan internet.

Media yang dirancang berisi materi yang disajikan ke dalam bentuk permainan digital, yang dikemas ke dalam bentuk *timline* interaktif yang memiliki soal-soal berkaitan dengan tanggal peristiwa. Dalam media ini terdapat petunjuk penggunaan, halaman tujuan pembelajaran, halaman utama *timeline*, halaman pertanyaan, halaman penjelasan, halaman *quiz*, halaman *score*, dan halaman sumber media.

3. Pengembangan (Development)

Tahap development ini bertujuan untuk menghasilkan media *timeline* interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis yang sudah divalidasi oleh ahli atau pakar. Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, dalam hal ini desain media *timeline* interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis pada mata pelajaran Sejarah Indonesia SMA kelas XI yang memuat materi peristiwa penting seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Validasi produk dilakukan dengan meminta 1 orang dosen serta 1 orang guru mata pelajaran sejarah yang ahli di bidang materi, 1 orang dosen dan 1 orang guru yang ahli di bidang media pembelajaran, serta evaluasi dengan berbagai pertimbangan untuk menilai media *timeline* interaktif tersebut. Analisis terhadap media ini meliputi tes, soal tes dan pedoman penskoran.

4. Analisis Kelayakan

Secara keseluruhan hasil analisis data angket validasi media *timeline* interaktif berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran menunjukkan hasil sangat valid. Nilai valid diukur dengan menggunakan skala Likert yang diperoleh dari validasi materi dan media yang dilakukan oleh validator. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh hasil validasi media dari ahli materi dan ahli media sebesar 4,49 yang diinterpretasikan menjadi sangat valid atau sangat layak dan 4,26 yang diinterpretasikan menjadi valid atau sangat layak. Nilai validasi di atas menunjukkan bahwa media *timeline* interaktif ditinjau dari aspek kelayakan media, yang terdiri dari aspek komunikasi audio visual, rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan kesesuaian media terhadap berpikir kronologis siswa bisa digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran sejarah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

5. Analisis Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas media *timeline* interaktif diperoleh melalui instrumen praktikalitas yang diisi oleh responden, yaitu 1 orang guru sejarah dan 33 orang siswa kelas XI IPS 2 SMAN

2 Padang. Nilai rata-rata praktikalitas oleh guru adalah 4,75 dengan kategori praktis. Nilai rata-rata tersebut diperoleh dari empat aspek, yaitu Pertama, aspek kepraktisan penggunaan memperoleh skor 4,50 dengan kriteria sangat praktis; Kedua, kesesuaian dengan RPP skor rata-rata 5 dengan kriteria sangat praktis; yang Ketiga, aspek kesesuaian ilustrasi memperoleh skor rata-rata 5 dengan kriteria sangat praktis; yang Keempat, aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 5 dengan kriteria sangat praktis. Hasil praktikalitas oleh siswa adalah 4,50 dengan kategori sangat praktis. Nilai praktis ini juga merupakan nilai rata-rata dari tiga aspek dalam uji praktikalitas, yaitu aspek bentuk memperoleh skor rata-rata 4,64 dengan kriteria sangat praktis, aspek isi memperoleh skor 4,43 dengan kriteria sangat praktis, dan aspek kepraktisan memperoleh skor 4,39 dengan kriteria sangat praktis.

6. Uji Efektivitas

Uji efektivitas media *timeline* interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dengan kriteria sangat valid dan sangat praktis dilakukan pada kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Padang yang terdiri atas 33 orang siswa. Hal ini terlihat dari hasil uji efektivitas yang dilakukan untuk melihat bagaimana kemampuan siswa dalam berpikir kronologis sebelum dan sesudah menggunakan media *timeline* interaktif. Untuk melihat kemampuan siswa dalam berpikir kronologis, telah dilakukan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media *timeline* interaktif sebanyak dua kali pertemuan. Hasil dari uji efektivitas terhadap 33 orang siswa kelas XI yang diolah menggunakan rumus N-gain adalah 0,68 dengan kriteria sedang. Sebanyak 15 orang siswa berkriteria tinggi dan 18 orang siswa berkriteria sedang.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Validasi media *timeline* interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh hasil validasi instrumen tes dari ahli materi dan ahli media, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 4,49 dan hasil dari validasi ahli media sebesar 4,26 yang diinterpretasikan menjadi “sangat layak”. Dengan demikian, media *timeline* interaktif sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa untuk melihat kepraktisannya; 2) Media *timeline* interaktif ini meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kronologis. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan siswa berdasarkan hasil uji efektivitas dengan menggunakan rumus N-gain didapatkan nilai sebesar 0,68 yang diinterpretasikan masuk ke dalam kategori sedang; 3) Media *timeline* interaktif praktis digunakan untuk pelajaran sejarah materi upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada guru dan siswa SMA Negeri 2 Padang. Tingkat kepraktisan oleh guru diperoleh nilai sebesar 4,75, yang dikategorikan sangat praktis. Selanjutnya tingkat kepraktisan berdasarkan penilaian dari 33 orang siswa SMA Negeri 2 Padang diperoleh nilai Sebesar 4,50, dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian media *timeline* interaktif yang diuji cobakan terhadap siswa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah pokok bahasan peristiwa penting seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Saran dari peneliti agar Media *timeline* interaktif yang

telah dibuat dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya serta melakukan penelitian eksperimen atau PTK terhadap media *timeline* interaktif ini untuk melihat hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Dara, M. C., & Setiawati, E. (2017). Pengaruh penggunaan media timeline terhadap kemampuan berpikir kronologis pembelajaran sejarah di sman 2 metro. *HISTORIA Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 5(1), 55-76.
- Elyda Zarneli. 2018. Skripsi."Pengembangan Media Video dengan Menggunakan Aplikasi Ulead Video Studio Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah". Fakultas Ilmu Sosial.Universitas Negeri Padang
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[online] URL: <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>*.
- Irawan, D., Ofianto, O., & Aisiah, A. (2019). Pengembangan Media Digital Game-Based Learning (DGBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Halaqah*, 1(1), 13-31.
- Nurhafizah, A., & Ofianto, O. (2019). Pengembangan Media Blog Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA. *Jurnal Halaqah*, 1(4), 392-401.
- Ofianto, O. (2018). MODEL LEARNING CONTINUUM KETERAMPILAN BERPIKIR HISTORIS (HISTORICAL THINKING) PEMBELAJARAN SEJARAH SMA. *Diakronika*, 17(2), 168-204.
- Putri, H., Zafri, Z., & Ofianto, O. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Edutainment untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa. *Jurnal Halaqah*, 1(1), 32-44.
- Sari, Y. P., Ofianto, O., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Berbasis Chronological Thinking untuk Siswa SMA. *Jurnal Halaqah*, 1(1), 79-90.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiyanto. 2008. *Menyiapkan Guru Sains Mengembangkan Kompetensi Laboratorium*. Semarang : UNNES Press
- Zafri. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Padang: UNP Press

Pengaruh Penggunaan Kamus *Mnemonic* Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA

Ilham Gazali^{1(*)}, Ofianto²

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

*ilhamgazali1003@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the lack of students' understanding of the subject matter of history, especially in remembering facts and concepts in learning history, so that it influences student learning outcomes. One of the causes of the low learning outcomes of history is due to the lack of varied learning resources. To overcome these problems, one alternative learning resource that can be used is the mnemonic dictionary. This study aims to look at the effect of using mnemonic dictionaries as learning resources on student history learning outcomes in high school. This type of research is a quasi-experimental type. The sample used is class X IPA2 as an experimental class and class X IPA1 as a control class at SMAN 12 Padang. Whereas in Pariaman 3 Public High School the sample used class X IPS2 as an experimental class and class X IPS4 as a control class. Test score data were analyzed using quantitative analysis in the form of a t test. After the t test is a one-sided t-test of the experimental class's posttest data the experimental class's posttest data with a significance level of 0.05, the results obtained are at 12th Padang High School which is $2.840 > 1.670$ and in SMAN 3 Pariaman is $2.064 > 1.673$. Because $t_{hit} > t_{tab}$, H_0 is rejected and H_1 is accepted. Then it can be concluded that there is a significant influence on the use of mnemonic dictionaries as a learning resource on the learning outcomes of students' history in high school.

Keyword: Learning history, Mnemonic Dictionary, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya pemahaman siswa terkait materi pelajaran sejarah terutama dalam mengingat fakta dan konsep dalam pembelajaran sejarah, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar sejarah karena kurang bervariasinya sumber belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu sumber belajar alternatif yang dapat digunakan yaitu kamus *mnemonic*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan kamus *mnemonic* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA. Jenis penelitian ini yaitu tipe *quasi* eksperimen. Sampel yang digunakan yaitu kelas X IPA2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA1 sebagai kelas kontrol di SMAN 12 Padang. Sedangkan di SMAN 3 Pariaman sampel yang digunakan kelas X IPS2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS4 sebagai kelas kontrol. Data skor tes dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif yaitu berupa uji t. Setelah dilakukan uji t yaitu *t-test* sepihak data *posttest* kelas eksperimen data *posttest* kelas eksperimen dengan taraf signifikansi 0,05 maka diperoleh hasil yaitu pada SMAN 12 Padang yaitu $2,840 > 1,670$ dan di SMAN 3 Pariaman yaitu $2.064 > 1,673$. Karena $t_{hit} > t_{tab}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan kamus *mnemonic* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA.

Kata Kunci: Pembelajaran sejarah, Kamus Mnemonic, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu mencetak manusia yang memiliki potensi, kemampuan dan keterampilan yang dapat digunakan untuk kelanjutan pembangunan dimasa yang akan datang. Komponen pendidikan yang memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan salah satunya adalah guru. Guru perlu memiliki kreativitas serta inovatif dalam mengembangkan dan menggunakan sumber belajar yang menarik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk dapat membantu individu mempelajari suatu kecakapan tertentu. Tujuan pembelajaran yaitu untuk mempengaruhi siswa agar terjadi proses belajar (Karwono dan Heni Mularsih, 2018:20). Sedangkan pembelajaran sejarah merupakan kegiatan pembelajaran yang mengajarkan tentang peristiwa masa lampau yang punya makna dalam usaha memproyeksi masa lampau kemasa kini sebab masa kini tidak akan bisa dipahami tanpa mempelajari masa lampau (Widja, 1989: 23). Tujuan pembelajaran sejarah yaitu siswa harus mendapatkan pengetahuan tentang istilah, konsep, fakta, peristiwa, simbol, gagasan, perjanjian, problem, tren, kepribadian, kronologi, generalisasi dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah (Kochar, 2008:51). Sedangkan tujuan pendidikan sejarah itu sendiri terdiri atas 4 kelompok tujuan, yaitu pengembangan pengetahuan sejarah, cara berpikir sejarah, keterampilan sejarah dan sikap yang terkait dengan kehidupan diri seseorang sebagai warga negara (nasionalisme dan patriotisme) (Said, 2019:67). Pembelajaran sejarah diarahkan sebagai proses mengamati objek pembelajaran yang berupa peristiwa masa lalu seperti dokumen ataupun artefak, menanyakan mengenai hal apa yang telah terjadi di masa lampau, menalar baik yang bersifat konkret maupun abstrak sehingga menemukan makna dan keterkaitan antar fakta sejarah (Lionar, 2018:288).

Kunci keberhasilan dalam penerapan Kurikulum 2013 adalah pemanfaatan sumber belajar secara optimal dalam pembelajaran (Mulyasa, 2014:13). Dalam Kurikulum 2013 guru hanya merupakan fasilitator dan bukan lagi menjadi sumber belajar yang utama dalam pembelajaran. Pemanfaatan sumber belajar yang baik dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yaitu semua sumber yang dapat digunakan oleh siswa, baik digunakan sendiri-sendiri maupun digunakan bersama siswa lainnya untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Jadi, segala sesuatu yang memudahkan siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan sumber belajar (Sutrisno, 2005:88).

Sumber belajar sangatlah beragam, menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:139-140) mengemukakan bahwa sumber belajar dikategorikan menjadi beberapa jenis, yaitu: (1) Pesan, merupakan sumber belajar yang meliputi pesan formal (pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi) seperti pemerintah atau pesan yang disampaikan guru dalam pembelajaran, misalnya peraturan pemerintah, perundang-undangan silabus, kurikulum dan lain sebagainya. Selanjutnya pesan nonformal (pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran), Misalnya legenda, prasasti, cerita rakyat dan sebagainya; (2) Orang, yaitu siapa saja yang memiliki suatu keahlian tertentu yang bisa mengajarkan sesuatu kepada siswa. Misalnya dokter, polisi dan ahli-ahli lainnya; (3) Bahan, merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, kamus, ensiklopedia, program video dan lain sebagainya. (4) Alat, merupakan segala macam benda yang berbentuk fisik dan dapat dimanfaatkan oleh siswa

sebagai sumber belajar, misalnya *proyektor*, *Tape Recorder*, *OHP* dan lain sebagainya; (5) Latar yaitu suatu tempat yang dapat dijadikan siswa sebagai sumber belajar, misalnya perpustakaan, laboratoriu, lapangan sekolah dan lain sebagainya.

Dalam aktivitas pembelajaran sejarah di kelas, guru harus mampu memahami fungsinya sebagai fasilitator dalam merubah pola pemikiran dan pemahaman siswa. Dimana guru memfasilitasi siswa dengan memberikan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa yaitu dengan menggunakan sumber belajar yang dikembangkan sendiri oleh guru salah satunya adalah penggunaan kamus *mnemonic* sebagai sumber belajar sejarah siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *mnemonic* merupakan ungkapan atau rumusan untuk membantu mengingat sesuatu. *Mnemonic* membentuk suatu kategori khusus yang dapat diklasifikasikan sebagai suatu cara/strategi, elaborasi dan juga organisasi sehingga dapat membantu ingatan dengan mudah (Nur, 2004: 39). Jadi penggunaan kamus *mnemonic* diharapkan dapat membantu siswa mengingat kata-kata maupun istilah yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah, dengan demikian siswa akan lebih paham tentang materi pelajaran sejarah.

Pemanfaatan sumber belajar yang optimal dapat memberi kemudahan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui sumber belajar yang memadai juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan juga hasil belajar sejarah siswa dapat meningkat. Prestasi belajar atau hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2011:22). Menurut taksonomi Bloom (dalam Sudjana, 2011:3) terdapat tiga ranah yang dilihat dalam hasil belajar yaitu mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotor. Beberapa penelitian yang terkait sumber belajar dan peningkatan hasil belajar yang dilakukan oleh Ramadhani (2019), Jefriyanto (2019), Zhafirah (2019), Utami (2019), Oktaviana (2019).

Berdasarkan hasil pengamatan di dua sekolah yaitu SMA N 12 Padang dan SMAN 3 Pariaman, kenyataan yang diperoleh bahwa pendidik masih kurang bervariasi dalam menggunakan sumber belajar yaitu masih menggunakan buku teks. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu siswa kesulitan mengingat fakta-fakta dan konsep yang harus dipahami dalam pelajaran sejarah. Dengan demikian juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran sejarah siswa. Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara bersama bapak M di SMAN 12 Padang dan ibuk V di SMAN 3 Pariaman diperoleh data hasil ujian semester siswa pada mata pelajaran sejarah banyak yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 35 orang jumlah siswa di kelas X IPS 2, siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu hanya 7 orang. Untuk mengatasi permasalahan diatas, salah satu solusi dari kurang bervariasinya sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan kamus *mnemonic*.

Kamus *mnemonic* telah dikembangkan oleh Suci Ramadhani (2019), Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dalam penelitiannya yang berjudul "pengembangan Kamus *Mnemonic* sebagai Sumber Belajar Sejarah Indonesia di Sekolah Menengah Atas". Kamus *mnemonic* ini dibuat dalam bentuk kamus yang unik dan menarik yaitu berisi singkatan kata-kata dan maknanya pada materi pembelajaran sejarah, misalnya ciri-ciri sejarah ada empat, yaitu berubah, unik, abadi dan penting, keempat ciri-ciri dalam sejarah tadi disingkat menjadi "Beruap", contoh lainnya yang termasuk ke dalam unsur-unsur sejarah yaitu manusia, waktu

dan ruang disingkat menjadi “Mawar”. Fungsi kamus *mnemonic* yaitu sebagai ingatan jangka panjang bagi siswa dalam pembelajaran sejarah (Ramadani, 2019:3). Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan kamus *mnemonic* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen yaitu metode yang dipakai untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu kepada yang lain dalam keadaan yang terkendali (Sugiyono, 2012: 107). Berdasarkan jenis-jenis penelitian eksperimen, penulis menggunakan metode penelitian jenis *Quasi Eksperiment*. Desain penelitian yang digunakan ialah pola rancangan *Pretest-Posttest Control Group*. Dalam desain penelitian ini terdapat dua grup yang dipilih secara random untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan berupa tes *pretest* dan *posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA di SMAN 12 Padang yang terdiri dari 5 kelas sedangkan siswa kelas X IPS di SMAN 3 Pariaman yaitu 4 kelas. Dari populasi tersebut kemudian dipilih dua kelas sebagai sampel. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*. Pada penelitian ini, di SMA 12 Padang peneliti memilih kelas X IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 1 sebagai kelas kontrol. Sedangkan di SMAN 3 Pariaman peneliti memilih kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 4 sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan ialah perangkat soal. Tes yang digunakan dalam pengumpulan data berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Tes yang diberikan sesuai dengan materi yang diajarkan pada saat proses pembelajaran dan dilaksanakan setelah materi sudah selesai atau di akhir penelitian. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk melihat apakah terdapat pengaruh terhadap penggunaan kamus *mnemonic* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA. Tes yang digunakan adalah tes uraian terbatas yang terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda dan soal yang diberikan pada setiap kelas untuk *pretest* dan *posttest* adalah sama. Setelah dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal maka soal yang layak dipakai untuk penelitian sebanyak 20 butir.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data berupa uji t, guna untuk membuktikan hipotesis. Dalam penelitian eksperimen ini peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- (H₀) : Tidak terdapat pengaruh penggunaan kamus *mnemonic* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa terkait pemahaman serta kemampuan mengingat siswa mengenai fakta dan konsep pelajaran sejarah di SMA.
- (H₁) : Terdapat pengaruh penggunaan kamus *mnemonic* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa terkait pemahaman serta kemampuan mengingat siswa mengenai fakta dan konsep pelajaran sejarah di SMA.

Sebelum dilakukan uji hipotesis nilai skor *posttest*, perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, karena syarat uji hipotesis adalah data sampel harus berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen dengan taraf signifikansi 0,05. Pada uji normalitas jika data memiliki $L_{hit} < L_{tab}$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan untuk uji homogenitas