

## **Inovasi Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Historical Thinking Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA**

**Salman Alfarizi**<sup>1 (\*)</sup>, **Hera Hastuti**<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

\*salmanalfa558@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research, apart from the absence of interactive media used by teachers in history learning, also because history learning in high school still does not contain many elements of historical thinking, especially in the ability to think chronologically and think causally. This study aims to develop and determine the feasibility of interactive multimedia used in history learning. The method used is R&D (Research and Development) with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis (analyze), design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). However, this research was only carried out until the development stage due to time and cost limitations in the research. The data collection instrument used a questionnaire in the form of a Likert scale. The results of the research conducted that interactive multimedia from material experts fall into the very feasible category. Meanwhile, media experts are in the proper category. Therefore, this interactive multimedia innovation in training historical thinking skills can be used repeatedly and utilized in the history learning process both offline and online.*

**Keywords: Interactive Multimedia, Historical Thinking, Learning History**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini selain belum adanya media bersifat interaktif yang digunakan guru dalam pembelajaran Sejarah juga karena pembelajaran sejarah di SMA masih belum banyak memuat unsur *historical thinking* khususnya pada kemampuan berpikir kronologis dan berpikir kausalitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Metode yang digunakan yaitu *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Namun penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (Development) karena keterbatasan waktu dan biaya dalam penelitian. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dalam bentuk skala likert. Hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa multimedia interaktif dari ahli materi masuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan dari ahli media masuk dalam kategori layak. Oleh karena itu inovasi multimedia interaktif dalam melatih kemampuan *historical thinking* ini dapat digunakan berulang ulang dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sejarah baik secara offline maupun online.

**Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Berfikir, Historical Thinking, Pembelajaran Sejarah**

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah adalah ilmu yang sangat penting bagi manusia, karena sejarah merupakan ilmu yang dapat memahami, mengungkapkan nilai-nilai yang terkandung pada peristiwa masa lampau. Salah satu aspek yang terpenting dalam pembelajaran sejarah adalah adanya kemampuan *historical thinking*. Menurut Kemendikbud (2013:89) pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan membangun kesadaran, berfikir sejarah (*Historical Thinking*), dan kronologis yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, inovatif dan memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini maupun yang akan datang.

*Historical thinking* merupakan kemampuan untuk berpikir dengan urutan waktu atau secara kronologis, pemahaman tentang kausalitas, dan kemampuan dalam memaknai peristiwa sejarah atau menangkap dimensi moral dari setiap peristiwa, serta kemampuan tiga dimensi waktu, yakni menganalisis masa lalu untuk kehidupan hari ini dan menafsirkan masa depan (Wineburg, 2006). Menurut Mestika Zed (2018) konsep kunci berpikir sejarah disebut *The Five C's* atau 5 C yaitu *Change over time* (perubahan dalam lintasan waktu), *Causality* (sebab dan akibat), *Context* (kontektual), *Complexity* (kompleksitas), *Contingency* (kemungkinan). Ada 5 bentuk *historical thinking* dua diantaranya adalah berpikir kronologis dan berpikir kausalitas. Berpikir kronologis adalah tahap awal dari pengertian atas waktu (masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang), untuk dapat mengidentifikasi urutan waktu atas setiap kejadian, mengukur waktu kalender, menginterpretasikan dan menyusun garis waktu, serta menjelaskan konsep kesinambungan sejarah dan perubahannya (Taruna Ma'mur, 2008: 7). Kronologis disajikan dalam peristiwa yang berurutan dimulai dari awal terjadinya peristiwa sampai berakhirnya peristiwa itu.

Sedangkan berpikir kausalitas menurut (Zed. 2012:126) kausalitas yaitu sejarah tidak hanya berisi fakta-fakta yang terjadi namun juga terdapat apa yang menjadi sebab peristiwa itu terjadi dan apa akibat dari terjadinya suatu peristiwa. Kausalitas sangatlah penting dalam sejarah, tanpa adanya kausalitas maka tidak dapat memahami apa saja proses perubahan yang terjadi dalam suatu peristiwa dengan baik dan dengan berpikir kausalitas dapat menghubungkan masa lalu dengan masa kini. Berpikir kronologis dan kausalitas dalam pembelajaran sejarah sangat diperlukan karena dengan melatih keterampilan peserta didik untuk berpikir kronologis dan kausalitas dapat mengetahui urutan peristiwa yang

terjadi dan dapat mengkaitkan hubungan sebab dan akibat serta dapat menghubungkannya masa lalu dengan masa kini secara baik.

Perkembangan teknologi saat ini sangat dipengaruhi dan mempengaruhi dunia pendidikan. Salah satunya media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam dunia pendidikan membutuhkan inovasi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kronologis dan kausalitas sejarah sehingga tujuan dalam pembelajaran tercapai maksimal. Azhar Arsyad (2015: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dengan kemajuan teknologi saat ini pembelajaran memerlukan media yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik seperti gabungan dari beberapa media terutama yang bersifat interaktif sehingga terdapat interaksi dan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

Multimedia yang bersifat interaktif dalam pembelajaran sejarah dirancang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kronologis dan kausalitas siswa. Adapun definisi multimedia interaktif dapat diartikan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih proses selanjutnya yang dikehendaki (Daryanto, 2013). Multimedia interaktif menggunakan *iSpring Suite 9* dan *Power Point* dirancang dapat mengembangkan kemampuan kronologis dan kausalitas karena gabungan *iSpring Suite 9* dengan *Power Point* dapat menghasilkan multimedia yang bersifat interaktif yang terdapat gambar, audio, video, animasi yang bisa menumbuhkan motivasi dan pengalaman langsung pada siswa dalam mempelajari suatu materi (Maisyarah, 2020).

Berdasarkan observasi peneliti di SMA Negeri 1 Enam Lingkung, ada beberapa masalah yang peneliti temukan dalam pembelajaran sejarah yang diajarkan yaitu 1) rendahnya kemampuan *Historical Thinking* siswa, hal ini dibuktikan ketika guru bertanya yang berhubungan dengan kronologis suatu peristiwa sejarah siswa menjawab tidak tepat, 2) minimnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik yang membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran sejarah. Multimedia interaktif ini dikembangkan dan dikemas berdasarkan untuk berpikir kronologis dan kausalitas peserta didik pada materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia yang disesuaikan dengan KI dan KD pembelajaran dan format yang digunakan dalam multimedia interaktif ini berbentuk aplikasi android

dengan menggunakan *Website 2 Apk Builder Pro*. Multimedia interaktif ini difokuskan dalam melatih kemampuan berpikir kronologis dan kausalitas. Inovasi multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* juga dilandaskan pada teori kognitif.

Teori ini menekankan bahwa peristiwa belajar merupakan proses internal atau mental manusia (Saam, 2010:59). Dalam pandangan kognitif tingkah laku manusia tidak bisa diukur tanpa adanya motivasi, sikap, minat maupun kemauan, tetapi lebih menekankan bagian situasi saling berhubungan. Pembelajaran saat ini sangat cocok berlandaskan teori kognitif dan termasuk sebagai pedoman dalam mengembangkan inovasi multimedia interaktif yang peneliti lakukan. Multimedia interaktif berlandaskan *historical thinking* yang disajikan guru dapat membuat siswa berpikir aktif dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kronologis dan kausalitas. Inovasi multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* dalam pembelajaran sejarah di SMA menjadi harapan bagi peneliti agar peserta didik dapat memahami materi sejarah dan melatih kemampuan berpikir kronologis dan kausalitas dengan mudah dalam pembelajan sejarah.

Wiwin Draini (2015) “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang”. Dalam penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif yang valid dan mengetahui efektifitasnya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan inovasi multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* pada materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia sebagai media pembelajaran sejarah di SMA. Adapun yang dibahas dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses perkembangan inovasi multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* dalam pembelajaran sejarah di SMA? 2) Apakah multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA?.

Produk inovasi multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki spesifikasi yaitu 1) Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran bersifat interaktif, 2) Multimedia interaktif yang dirancang sesuai dengan KI dan KD dalam kurikulum 2013, 3) Materi yang dikembangkan adalah Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia, 4) Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini difokuskan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kronologis dan kausalitas, 5) Didalam nya disertai gambar, materi yang memudahkan peserta didik dalam berpikir kronologis dan kausalitas pada materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia, 6) Multimedia interaktif yang digunakan yaitu *iSpring Suite 9*,

*Microsoft Power Point dan Website 2 Apk Builder Pro*, 7) Multimedia interaktif ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas maupun digunakan belajar mandiri serta dapat digunakan secara berulang-ulang, 8) Multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* diibentuk dalam aplikasi yang hanya dapat diakses pada smartphone dengan sistem versi android, 9) Di akhir materi terdapat evaluasi dalam bentuk kuis interaktif yang dapat menambah pemahaman peserta didik.

Keterbatasan inovasi multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu penelitian inovasi yang dilakukan dalam mengembangkan multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* dalam pembelajaran sejarah di SMA dilakukan hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan), karena keterbatasan waktu dan biaya serta materi yang disajikan pada multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* hanya mencakup satu materi tentang “Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2018:297) penelitian pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menghasilkan inovasi produk dalam pendidikan yaitu inovasi multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* dalam pembelajaran sejarah di SMA. Inovasi yang terdapat dalam multimedia interaktif ini meliputi atas materi, kuis interaktif, animasi, gambar serta video yang hanya bisa diakses menggunakan smartphone dengan sistem versi android. Dalam mengembangkan inovasi multimedia interaktif peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini ada 5 tahap yaitu tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), pelaksanaan (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Karena keterbatasan waktu dan biaya maka dalam penelitian ini peneliti hanya sampai tahap pengembangan (*Development*). Instrumen yang digunakan yaitu angket.

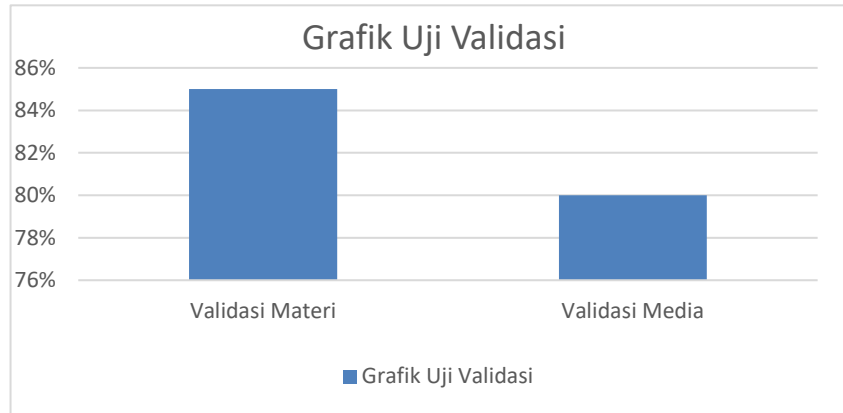
Angket diisi oleh ahli materi dan ahli media yang telah ditentukan untuk mengetahui kelayakan dari materi dan media yang dikembangkan. Angket juga diberikan kepada guru dan siswa sebagai uji praktikalitas terhadap produk yang peneliti buat. Angket diisi dengan cara *checklist* setiap indikator yang telah disediakan. Rentang nilai kelayakan

berada pada range 2,51-3,25 yang masuk kategori layak dan 3.26-4,00 yang masuk kategori sangat layak. Pada lembar angket juga disediakan saran untuk memberikan masukan dari validator terkait produk yang peneliti buat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah, dalam wawancara peneliti mencari kendala-kendala apa saja dalam proses pembelajaran sejarah. Analisis kebutuhan dilakukan peneliti dengan wawancara terhadap guru sejarah. peneliti bertanya, mengenai kemampuan *historical thinking* siswa terutama kemampuan berpikir kronologis dan kausalitas dan media yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Guru: “Menurut saya sendiri siswa disekolah rata-rata sudah mampu untuk menganalisis secara kronologis dan kausalitas, namun hanya Sebagian kecil saja. Dalam proses pembelajaran sendiri saya biasa lebih menggunakan PPT, jadi dengan PPT dapat membantu pemahaman siswa” (LT). Berdasarkan wawancara tersebut dengan guru sejarah di SMAN 1 Enam Lingsung. Mengungkapkan masih rendahnya kemampuan *historical thinking* siswa dalam pembelajaran sejarah. Setelah masalah ditemukan, maka multimedia interaktif diuji cobakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Enam Lingsung. Dalam pengamatan peneliti siswa lebih suka belajar dengan PPT dari pada ceramah. Siswa lebih fokus dan lebih menyenangkan dalam pembelajaran dengan adanya visual berupa teks, gambar, foto, musik dan animasi, ini dapat menarik minat siswa untuk belajar sejarah.

Selanjutnya merancang multimedia interaktif yang akan peneliti kembangkan. Produk yang dihasilkan yaitu multimedia interaktif yang berbentuk aplikasi android dengan materi “Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia”. Hasil yang di peroleh yaitu penulisan multimedia interaktif perlu diperhatikan agar penyusunan teks materi secara singkat dan jelas. Multimedia interaktif ini menggunakan jenis huruf *Comic Sans Ms* dengan simbol dari menu *Shapes*, dan gambar yang memvisualisasikan peristiwa pada materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia. Selanjutnya menyusun kerangka struktur multimedia interaktif dengan menentukan sistematika format yang akan dibuat. Multimedia interaktif ini berisi materi tentang kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia. Sistematika format yang akan dibuat yaitu *Cover*, Menu Utama, Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Materi, Evaluasi, Daftar Pustaka, dan Profil. Di akhir materi terdapat evaluasi dan disajikan kesimpulan dari materi yang telah ditampilkan.



Pengembangan dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif untuk melatih kemampuan *historical thinking* dalam pembelajaran sejarah dan mengetahui kelayakan media ditinjau dari segi materi dan kesesuaian isi media dari multimedia interaktif. Validasi produk ini dilakukan dengan meminta satu orang dosen ahli materi dan satu dosen media yang ahli dalam bidangnya. Hasil dari analisis dari ahli materi, materi di dalam multimedia interaktif dikategorikan sangat layak. Sedangkan analisis dari ahli media, multimedia interaktif dikategorikan layak. Analisis data yang peneliti peroleh dari pengukuran menggunakan skala likert. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Skala ini disusun dengan kategori positif artinya pernyataan positif memperoleh nilai tertinggi (Sugiyono, 2014 :136).

Ahli materi dan media berdasarkan angket yang telah diberikan. Data validasi dari ahli materi dengan rata-rata 3,4 dikategorikan sangat layak dan tingkat pencapaian item persentase dalam grafik yaitu 85%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dengan materi yang disusun untuk melatih kemampuan *historical thinking* siswa ditinjau dari aspek materi layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik untuk pembelajaran sejarah di SMA. Data validasi dari ahli media dengan rata-rata 3,2 dikategorikan layak dan tingkat pencapaian item persentase dalam grafik 80%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif ditinjau dari aspek media layak diuji cobakan kepada peserta didik untuk pembelajaran sejarah kelas XI sebagai pilihan penggunaan media pembelajaran. Multimedia Interaktif yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari unsur visual gambar, animasi, teks, pemilihan warna dan tulisan yang dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan *historical thinking* terutama berpikir kronologis dan kausalitas.



## **KESIMPULAN**

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) yang menghasilkan sebuah produk yang peneliti kembangkan yaitu multimedia interaktif dengan format aplikasi android. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Tahapan dalam pengembangan ini terdiri dari Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tetapi penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap Pengembangan (*Development*) karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti dalam penelitian. Hasil penilaian dari validasi ahli materi dan media bahwasannya tingkat kelayakan multimedia interaktif dari ahli materi dengan rata-rata 3,4 masuk kategori sangat layak, sedangkan untuk validasi dari ahli media dengan rata-rata 3,2 masuk kategori layak. Oleh karena itu, multimedia interaktif ini dapat diuji cobakan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah pada materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia.



## Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Draini, Wiwin. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Mata Pelajaran Sejarah kelas XI Di SMA Negeri 2 Palembang*. Palembang: Jurnal Criksetra. Universitas Sriwijaya. Vol. 4. No. 8.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMA/MA dan SMK/MAK Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ma'mur, Tarunasena. 2008. *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Historical Thinking*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah FPIP UPI.
- Saam, Zulfan. 2010. *Psikologi Pendidikan: Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Maisyarah Purnama & Ridwan. *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas XI Di SMP Negeri 5 Penyambungan*. Jurnal Penelitian Ipteks. UNP Vol. 5. No. 2.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wineburg, Sam. 2006. *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu (Terjemahan)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Zed, Mestika. 2018. *Tentang Konsep Berpikir Sejarah*. Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya. Vol.13. No 1.