

## **Pengembangan Media *Cornell* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Diakronik Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA**

**Defri Mukhtar<sup>1(\*)</sup>, Zafri<sup>2</sup>**

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

\*[defrimukhtar32@gmail.com](mailto:defrimukhtar32@gmail.com)

### ***Abstract***

*This research is based on the lack of variety of historical learning media that emphasizes diachronic thinking in the field. Diachronic thinking is one component of historical thinking. Based on observations and interviews conducted, students still have weaknesses in identifying an event, such as sorting and explaining an event or incident. This research aims to produce Cornell media development in learning history that is appropriate to be used. The method used in this research is Research and Development, using the ADDIE Model analysis procedure, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results showed that Cornell's media validation was based on validation tests on media experts and material experts conducted 2 times. The results of Cornell's media validation by media experts are 3.53 with a very decent category and the level of achievement of items in the media is 88% categorized as very valid. The results of material validation on Cornell media are 3.62 with a very decent category and the level of achievement of items on the material is 91% categorized as very valid. The conclusion of this study is that Cornell's media development is feasible to use because it has gone through a revision stage by media experts and material experts.*

**Keywords:** *Development, Cornell Media, Diachronic Thinking, History Learning*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya variasi media pembelajaran sejarah yang menekankan pada berpikir diakronik di lapangan. Berpikir diakronik adalah salah satu komponen dari berpikir sejarah. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, siswa masih memiliki kelemahan dalam mengidentifikasi suatu peristiwa, seperti mengurutkan dan menjelaskan suatu peristiwa atau kejadian. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media *Cornell* dalam pembelajaran sejarah yang layak digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*research and development*), dengan menggunakan prosedur model ADDIE Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media *Cornell* berdasarkan uji validasi pada ahli media dan ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Hasil validasi media *Cornell* oleh ahli media adalah 3,53 dengan kategori sangat layak dan tingkat capaian item pada media adalah 88% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi materi pada media *Cornell* adalah 3,62 dengan kategori sangat layak dan tingkat capaian item pada materi adalah 91% dikategorikan sangat valid. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media *Cornell* yang dilakukan layak digunakan karena sudah melalui tahap revisi oleh ahli media dan ahli materi.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Cornell*, Berpikir Diakronik, Pembelajaran Sejarah

## **Pendahuluan**

Sekolah memiliki sistem yang mendukung proses belajar siswa. Sukmadinata (2005:5) menjelaskan bahwa sistem yang ada di sekolah terdiri dari 4 subsistem yaitu, mengajar, belajar, pembelajaran, kurikulum. Keempat sub ini saling berkaitan, terfokus kepada pembelajaran dan kurikulum. Pembelajaran adalah proses interaksi belajar mengajar, sedangkan kurikulum suatu rancangan rencana pedoman dalam proses pembelajaran.

Kurikulum yang digunakan oleh pendidikan saat ini adalah kurikulum 2013 revisi, kurikulum 2013 revisi adalah lanjutan dari pengembangan kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 revisi adalah kurikulum yang mengintegrasikan kemampuan, tema, konsep, dan topik yang dibentuk dalam disiplin tunggal mengandung beberapa disiplin dan mengandung beberapa pembelajaran. Kurikulum 2013 revisi menuntut dalam pembelajaran guru harus menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam mengajar dan membentuk kompetensi siswa (Mulyasa, 2014:44). Tercapainya suatu proses pembelajaran yang baik salah satunya dapat dilihat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran merupakan komunikasi dua arah atau lebih, mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Syaiful Sagala, 2006: 61). Lebih lanjut Nazarudin (2007:163) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru kepada siswa, agar siswa belajar untuk membuat perubahan yang baru dalam proses belajar mengajar dengan harapan membangun keaktifan dan kreatifitas.

Pembelajaran sejarah merupakan perpaduan aktivitas belajar dan mengajar yang mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang dikaitkan dengan masa kini (I Gde Widja, 1989:23). Lebih lanjut Kartodirdjo (1992:15), menegaskan bahwa belajar sejarah dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan manusia untuk memahami peristiwa atau kejadian dimasa kini maupun dimasa lampau. Melalui sejarah manusia dapat menemukan identitas dirinya, mengenal diri sendiri berarti mengetahui apa yang akan dilakukannya. Satu-satunya petunjuk yang dapat dijadikan dasar adalah dengan mempelajari dan mengetahui apa yang telah dilakukan orang lain. Mengajarkan apa yang telah dilakukan orang lain adalah fungsi esensi dari sejarah.

Sejarah sebagai suatu ilmu memiliki cara berpikir tersendiri, dimana dalam pembelajaran Sejarah seharusnya melakukan pengembangan kemampuan berfikir historis siswa. Kemampuan berfikir historis siswa perlu dikembangkan sehingga siswa mampu berfikir kreatif, inovatif, dan logis. Berfikir historis sangat diharuskan dalam pembelajaran sejarah. Berfikir historis dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa dalam pembelajaran sejarah. Salah satu keterampilan berfikir historis adalah berpikir diakronik, yaitu berpikir khas sejarah dengan memanjang dalam waktu dan mementingkan proses terjadinya sebuah peristiwa, sebuah peristiwa dapat diuraikan secara memanjang dan kronologis (Andy Suryadi, 2019:13).

Sisi lain pada komponen pembelajaran sejarah dapat dikemukakan bahwa berpikir diakronik adalah berpikir dalam lintas waktu atau *time trajentory* (Mestika Zed, 2018:55). Sedangkan menurut Rachmawati (2016:3) menyatakan bahwa berpikir Diakronik bertujuan untuk melihat proses perubahan pada suatu peristiwa. Berpikir Diakronik dalam sejarah berarti memanjang dalam waktu tetapi memiliki keterbatasan dalam ruang. Maksudnya berpikir diakronik adalah mengidentifikasi satu peristiwa dengan tempat tertentu mulai dari waktu awal

sampai waktu akhir peristiwa tersebut terjadi. Berpikir Diakronik merupakan cara berpikir yang mengajarkan siswa untuk teliti dalam menjelaskan suatu peristiwa pada waktu tertentu. Melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan kesadaran pada diri siswa sebagai bagian awal untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Namun kenyataan di lapangan belum nampaknya pemahaman siswa terhadap berpikir diakronik, hal ini terbukti dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Januari 2020 dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pariaman yaitu, Nuraini Mardian, S.Pd., yang mengemukakan bahwa siswanya masih lemah dalam mengidentifikasi alur cerita peristiwa yang terjadi, seperti aspek perubahan dalam peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian. Hal ini dibuktikan dari pengamatan yang dilakukan di kelas XI IPS 1, terdapat bahwa sebagian besar kemampuan berpikir diakronik siswa masih rendah. Terlihat dari kemampuan siswa menyimpulkan atau menjelaskan perubahan dan perkembangan suatu peristiwa sejarah dalam sebuah tugas yang diberikan oleh guru dan juga hasil bacaan ke dalam catatan yang dibuat oleh siswa. Pada saat guru menanyakan materi kepada siswa tentang identifikasi aspek perubahan dan perkembangan dalam peristiwa yang melatar belakangi Perang Dunia 1 dan Perang Dunia 2, dari keseluruhan peserta yang berada di kelas hanya 4 orang saja yang bisa menjawab pertanyaan dari 33 orang. Permasalahan ini dibuktikan dengan hasil tugas yang dibuat siswa, terlihat bahwa siswa tidak mengerti terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Hal diatas disebabkan oleh pemakaian media yang kurang relevan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 27 Januari 2020 di SMA Negeri 2 Pariaman, proses pembelajaran tidak berjalan baik sesuai dengan yang dituntut dalam kurikulum 2013. Dalam pembelajaran terlihat guru masih menggunakan media yang tidak sesuai dengan kebutuhan materi dan siswa, serta guru hanya menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi pelajaran pada siswa dan menggunakan media statis seperti gambar tokoh atau pahlawan, peta, dll. Papan tulis hanya digunakan guru untuk menyampaikan materi saja dengan diiringin metode ceramah, hal ini tidak dapat melatih siswa untuk berpikir secara diakronik. Seharusnya guru menyajikan pembelajaran sesuai dengan media yang dibutuhkan, untuk mencapai pemahaman siswa terhadap tiga aspek penting dalam pelajaran sejarah yaitu, konsep, fakta, dan prinsip. Menurut Zafri (2014:10) fakta, konsep, prinsip secara esensial dalam materi sejarah menyangkut terhadap semua aspek perubahan. Sebagai setiap gerak perubahan menjadi tonggak peristiwa sehingga selalu dilabeli keterangan waktu.

Menyampaikan pembelajaran harus menggunakan alat perantara atau media. Rudi Susilana (2014:6) menyatakan bahwa media pembelajaran terdiri dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawa oleh alat tersebut (*Software/massage*), media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikannya materi. Tetapi yang terpenting bukan alatnya namun pesan atau informasi yang disampaikan melalui media tersebut. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat perlu, karena media berfungsi sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif. Untuk membuat situasi pembelajaran yang baik perlunya penggunaan media yang cocok dalam menyampaikan materi pelajaran.

Media *Cornell* adalah salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran sejarah. *Cornell* adalah cara mencatat yang digunakan secara tersistem dan mudah dipahami, *Cornell* dapat membantu siswa dalam memunculkan dan mengembangkan keterampilan siswa dalam berpikir Diakronik. Penggunaan media *Cornell* dalam pembelajaran sejarah adalah dapat

menuliskan fakta-fakta sejarah, dan melihatkan hubungan antar fakta tersebut. Membuat media Cornell sangat mudah, dengan menggambar garis vertikal pada sisi kiri dari setiap halaman mulai dari dua setengah inci dari tepi kertas, selanjutnya membuat garis horizontal dua inci dari bawah halaman kertas. Kolom yang dibuat memiliki fungsi masing-masing.

Pembelajaran yang ingin dicapai adalah pemahannya siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, dan siswa mengerti terhadap materi yang dipelajarinya. Untuk terwujudnya pembelajaran yang diinginkan salah satu langkahnya yaitu menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan, serta efektif dan efisien diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media *Cornell* adalah suatu media baru yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara terstruktur dan tersistem.

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa media *Cornell* sebagai alternatif yang dapat memudahkan siswa dalam belajar sejarah dan membantu guru dalam penyampaian materi sejarah dalam proses belajar mengajar. Maka penulis melakukan penelitian ini untuk melakukan pengembangan media *Cornell* untuk meningkatkan kemampuan berpikir diakronik siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMA.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan *Reaserch and Development* (R&D), metode penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:297). Penelitian dan Pengembangan merupakan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2009:165). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Imolementation, Evaluation*). Dalam penelitian ini, hanya dilakukan sampai tahap Pengembangan (*Development*), karena keterbatasan peneliti.

Kegiatan mengumpulkan data menggunakan alat bantu yang menghasilkan data secara sistematis. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis (Arikunto, 2013:192). Instrumen pengumpulan data yang digunakan mengenai validasi berupa angket dan rubrik penilaian. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, Sugiyono (2008:199).

Kelayakan media *Cornell* dilihat melalui penilaian validasi oleh ahli menggunakan angket. Ahli yang menilai kelayakan media *Cornell* adalah ahli media yang menilai, media dari segi kriteria pemilihan media, manfaat media, tampilan media, serta kebahasaan media dan ahli materi yang menilai materi pada media *Cornell* dari kesesuaian materi dengan substansi materi dan kesesuaian materi dengan berpikir diakronik. Dalam penghitungan dan analisis data menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut (Zafri, 1998:84)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad r = \frac{\bar{X}}{n}$$
$$I = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

Keterangan:

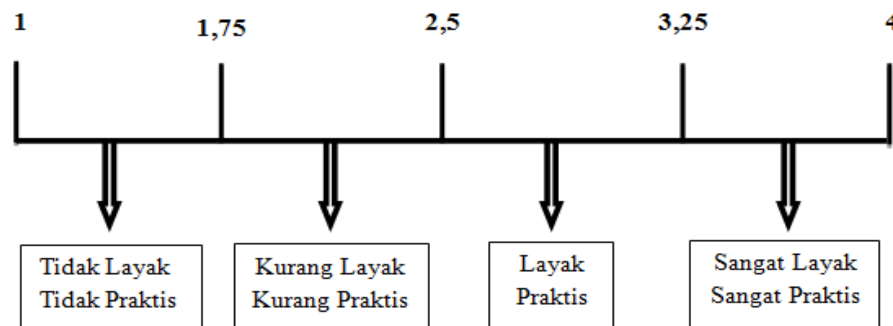
$\bar{X}$  : Rata-rata responden

- N : Jumlah responden  
 $\sum X$  : Jumlah nilai responden  
 r : Nilai kelayakan  
 n : Jumlah item angket  
 I : Nilai tengah

Berdasarkan hasil dari rumus rata-rata diatas, skor rata-rata dapat diukur menggunakan skala likert. Kriteria validasi berdasarakan skala likert terbagi 4 yaitu sangat layak, layak, kurang layak, tidak layak. Terlihat pada tabel dan gambar berikut (Sugiyono, 2014:93)

**Tabel 1**  
Skor dan Kategori

Rentang Skor	Kategori
3,26 – 4,00	Sangat Layak
2,51 – 3,25	Layak
1,76 – 2,50	Kurang Layak
1,00 – 1,75	Tidak Layak



Pada teknik analisis data juga diperlukan analisis persentase. Teknik analisis persentase adalah membandingkan antara skor responden (ahli) dengan skor yang ideal. Rumus yang digunakan pada analisis persentase yaitu, (Arifin dalam Endang, 2013:36)

$$P = \frac{\sum R}{N}$$

Keterangan:

- P = Persentase skor  
 $\sum R$  = Jumlah keseluruhan skor yang diberikan tiap responden  
 N = Jumlah keseluruhan skor ideal per item

Hasil analisis persentase yang disajikan diklasifikasikan dengan menggunakan klasifikasi yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:244) sesuai dengan aspek yang diukur, dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel 2**  
Kalasifikasi Persentase

Tingkat Pencapaian (%)	Klasifikasi
81 – 100 %	Sangat Baik / Sangat Valid
61 – 80 %	Baik / Valid
41 -60 %	Cukup Baik / Cukup Valid

21 – 40 %	Kurang Baik / Kurang Valid
< 20 %	Tidak Baik / Tidak Valid

Jadi, hasil persentase yang dapat dikatakan valid dimulai dari skor 61%, maka skor yang didapat di bawah 61% dinyatakan tidak valid.

## Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan prosedur penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media *Cornell* untuk meningkatkan kemampuan berpikir diakronik siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA.

Berikut adalah tahap-tahap dalam pengembangan media *Cornell* :

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tujuan dari tahap analisis yaitu untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi serta memberi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan terkait media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Pertama, berdasarkan wawancara yang dilakukan tanggal 27 Januari 2020 dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pariaman yaitu, NM yang mengemukakan bahwa siswanya masih lemah dalam mengidentifikasi alur cerita peristiwa yang terjadi, seperti aspek perubahan dalam peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian. Hal ini dibuktikan dari pengamatan yang dilakukan di kelas XI IPS 1, bahwa terdapat sebagian besar kemampuan berpikir diakronik siswa masih rendah. Terlihat dari kemampuan siswa menyimpulkan atau mengurut suatu cerita dalam sebuah tugas yang diberikan oleh guru dan juga hasil bacaan ke dalam catatan. Pada saat guru menanyakan materi kepada siswa tentang identifikasi aspek perubahan dan perkembangan dalam peristiwa yang melatar belakangi Perang Dunia 1 dan Perang Dunia 2, dari keseluruhan peserta yang berada di kelas hanya 4 orang saja yang bisa menjawab pertanyaan dari 33 orang. Permasalahan ini dibuktikan dengan hasil tugas yang dibuat siswa, terlihat bahwa siswa tidak mengerti terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan bahwa diperlukan media yang mudah dalam membuat dan penggunaannya, serta bisa menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berpikir diakronik siswa.

Kedua, kegiatan observasi melalui pengamatan kelas. Hasil pengamatan peneliti menemukan fakta dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran tidak berjalan baik sesuai dengan yang dituntut dalam kurikulum 2013. . Dalam pembelajaran terlihat guru masih menggunakan media yang tidak sesuai dengan kebutuhan materi dan siswa, serta guru hanya menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi pelajaran pada siswa dan menggunakan media konvensional seperti gambar tokoh atau pahlawan, peta, dll. Papan tulis hanya digunakan guru untuk menyampaikan materi saja dengan diiringi metode ceramah, hal ini tidak dapat melatih siswa untuk berpikir secara diakronik. Seharusnya guru menyajikan pembelajaran sesuai dengan media yang dibutuhkan, untuk mencapai pemahaman siswa terhadap tiga aspek penting dalam pelajaran sejarah yaitu, konsep, fakta, dan prinsip. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berpikir diakronik siswa dalam pembelajaran sejarah.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain adalah tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan dengan berbagai langkah-langkah. Pembuatan produk dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Menentukan dan Mengumpulkan Materi

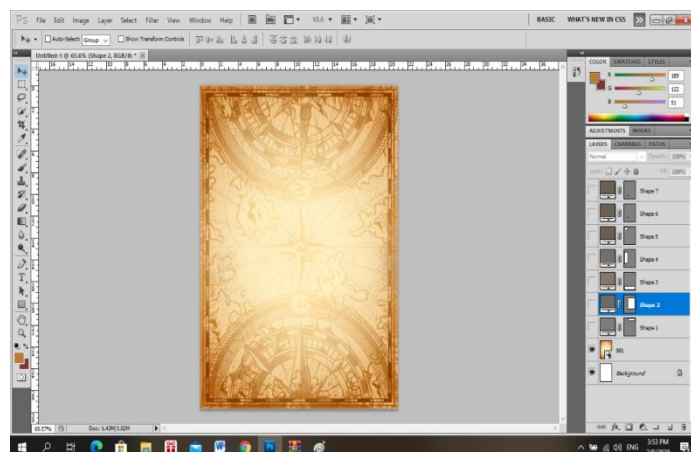
Langkah pada tahap ini adalah menentukan dan mengumpulkan materi dari berbagai sumber atau referensi yang akan digunakan pada media *Cornell*. Materi yang digunakan dalam media yaitu Peristiwa Rengasdengklok, terdapat pada KD 3.7 Sejarah Indonesia Wajib kelas XI yaitu, Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. Materi Rengasdengklok merupakan bagian atau submateri dalam KD 3.7. Materi Peristiwa Rengasdengklok diramu menjadi materi yang mudah dipahami oleh siswa. Pemaparan materi didesain untuk siswa agar dapat berpikir secara diakronik, serta siswa mudah memahami materi. Sumber atau referensi yang digunakan untuk meramu materi Peristiwa Rengasdengklok dari berbagai sumber yaitu, buku Sejarah Indonesia Modern karya Ricklefs, buku Sejarah Indonesia Zaman Kebangkitan Nasional dan Masa Hindia-Belanda karya Notosusanto Poesponegoro, buku Indonesia Dalam Arus Sejarah.

### b. Membuat Desain Produk Media *Cornell*

Lebih lanjut dilakukanlah tahap perancangan media *Cornell* dengan melakukan berbagai langkah-langkah. Langkah awal yaitu membuat sketsa media *Cornell* mulai dari tampilan, warna, dan tulisan serta tata letak materi yang sesuai pada media *Cornell*. Pembuatan desain ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS5. Kelebihan aplikasi ini mudah digunakan, menu bar pada lama aplikasi Adobe Photoshop sangat bervariasi.

#### 1. Langkah-langkah dalam pembuat media *Cornell* dijelaskan sebagai berikut :

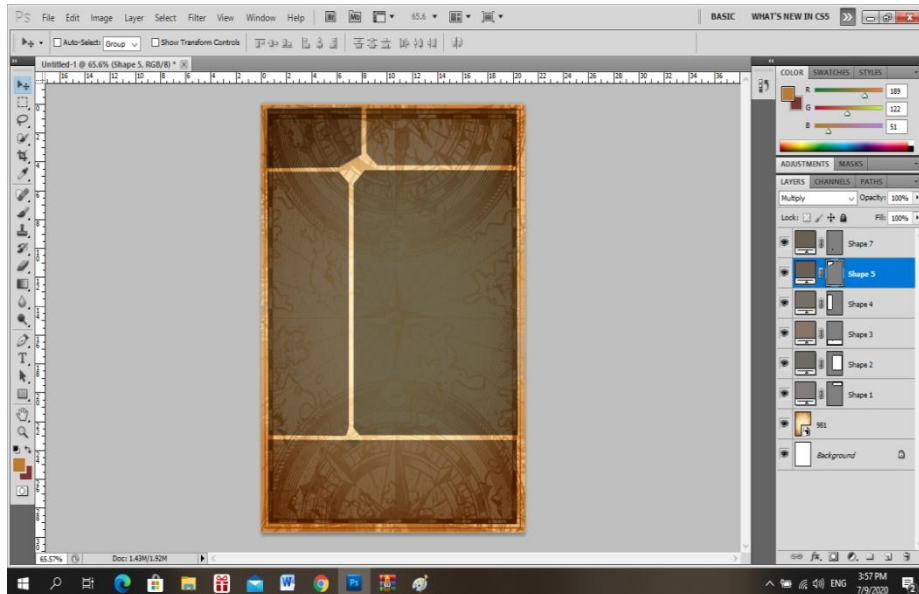
- 1) Mencari gambar untuk *watermax* pada google untuk tampilan media.
- 2) Setelah itu buka aplikasi Adobe Photoshop CS5
- 3) Langkah awal, membuka file pada aplikasi Adobe Photoshop CS5, klik menu file, pilih menu New (Ctrl-N). Muncullah desain untuk *watermax* pada laman Adobe Photoshop CS5.



**Gambar 4.**

Tampilan Awal dalam proses desain

- 4) Kemudian tampilan awal yang sudah ada, masukan beberapa shape yaitu sebanyak 5 shapes. Terdapat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 5**  
Tampilan media *Cornell* yang sudah pakai shapes

- 5) Setelah itu simpan file yang sudah dibuat dalam bentuk JPG. Bentuk file media *Cornell* yang selesai.

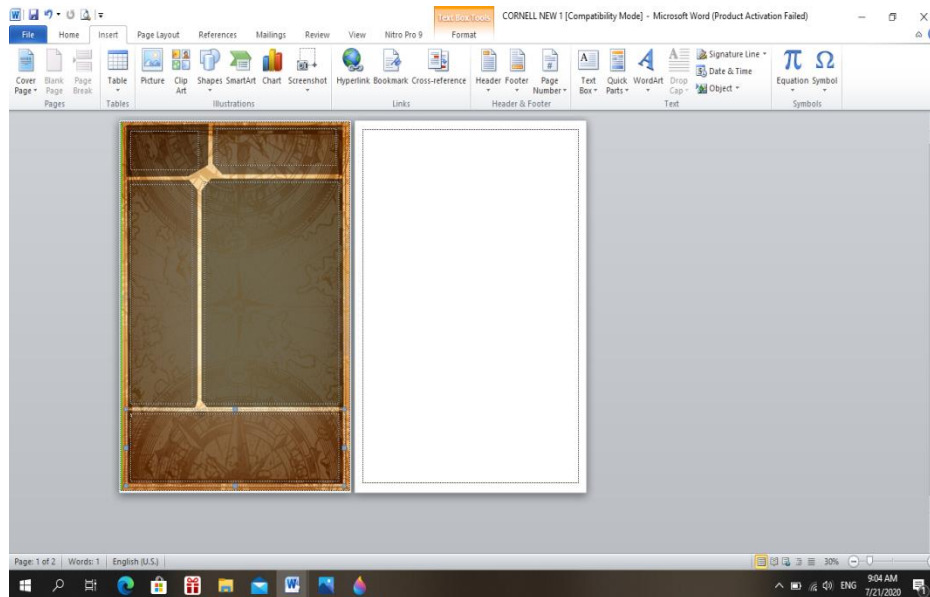


**Gambar 6**  
Media *Cornell* yang sudah selesai

- 6) Setelah membuat desain media *Cornell* pada Adobe Photoshop CS5. Selanjutnya buka aplikasi Microsoft Word, setelah terbuka dan menampilkan laman awal Microsoft Word.



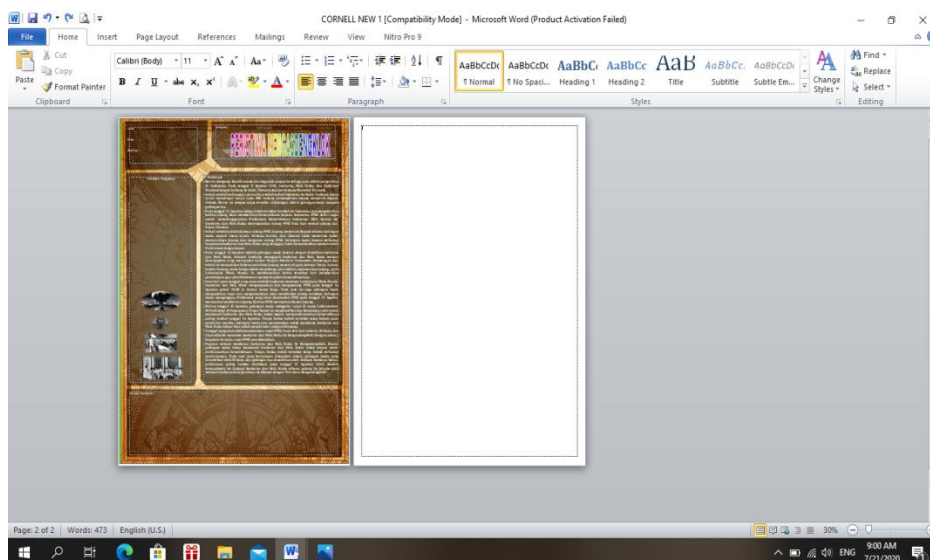
- 7) Setelah muncul dan menampilkan laman awal Microsoft Word. Selanjutnya pilih menu insert pada menu bar yang tersedia pada tampilan Microsoft Word, untuk menampilkan desain yang telah dibuat, kemudian pilih gambar yang akan dimasukkan pada lama Microsoft Word.



**Gambar 7**

Tampilan awal media *Cornell* pada Microsoft Word

- 8) Klik 5 shapes yang berbentuk persegi dan sesuaikan ukurannya dengan bentuk media, untuk meletakkan tulisan dan juga gambar dengan bentuk shapes persegi transparan.
- 9) Langkah selanjutnya masukan tulisan judul, materi, gambar yang menjadi penunjang kedalam shapes transparan yang telah dibuat.



**Gambar 8**

Gambar media *Cornell* yang sudah menggunakan materi

10) Klik menu Save As (Ctrl-S) untuk menyimpan file yang sudah selesai dibuat dan Klik Print (Ctrl-P) untuk melakukan Printout dengan ukuran A4.

2. Langkah Penggunaan Media *Cornell* dalam pembelajaran sejarah sebagai berikut;

- 1) Peserta didik diberikan media *Cornell* yang sudah dibuat oleh guru
- 2) Pada media *Cornell* terdapat 5 kolom yang harus diisi saat ditugaskan oleh guru
- 3) Peserta didik mendengarkan intruksi guru dalam mengisi kolom-kolom tersebut
- 4) Peserta didik mengisi identitas diri pada kolom pojok kiri atas media
- 5) Setelah mendapatkan instruksi peserta didik membaca serta memahami materi pada kolom deskripsi
- 6) Setelah peserta didik membaca dan memahami materi pelajaran pada kolom deskripsi, selanjutnya peserta mengerjakan tugas yang diperintahkan guru pada kolom kegiatan/aktifitas yaitu kolom sebelah kiri.
- 7) Sebelum pembelajaran diakhiri peserta didik kembali diinstruksikan untuk mengerjakan kolom kosong bagian bawah media sesuai materi yang dibaca dan dipahami saat awal tadi, peserta didik mengisi kolom dengan pemahaman sendiri secara kronologis peristiwa dengan lengkap untuk melatih kemampuan berpikir diakronik.
- 8) Terakhir peserta didik mengumpulkan media *Cornell* yang telah diisi untuk dilakukan pemeriksaan dan penilaian.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukanlah uji kelayakan oleh ahli, yang bertujuan untuk menghasilkan media yang valid digunakan dalam pembelajaran. Validasi adalah proses penilaian rancangan produk, produk yang akan dinilai yaitu, media *Cornell* untuk meningkatkan kemampuan berpikir diakronik siswa. Validasi dilakukan oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Produk media *Cornell* divalidasi sebanyak 2 kali, karena banyak perbaikan-perbaikan yang disarankan oleh validator. Berdasarkan saran dan masukan validator didapatkan hasil yang baik pada validasi kedua.

Hasil validasi media oleh ahli media terlihat bahwa tingkat capaian kelayakan media *Cornell* adalah 88%, dikategorikan sangat valid. Sedangkan hasil analisis rata-rata 3,53 dengan kategori sangat layak. Ini merupakan hasil validasi kedua oleh ahli media. Hasil validasi secara umum dapat dilihat pada tabel berikut (tabel 3).

**Tabel 3**  
Hasil Uji Validasi Media Secara Umum

No	Komponen	Hasil
1.	Skor Ideal	60
2.	Skor hasil data dilapangan	53
3.	Rata-rata hasil dilapangan	3,52
4.	Tingkat Capaian Data	88 %
5.	Kategori	Sangat Valid

Analisis terhadap hasil validasi pada angket ahli media dinyatakan Sangat Layak, karena terdapat kesesuaian media *Cornell* dengan aspek penilaian. Terlihat dari aspek kriteria

pemilihan media yaitu item nomer 1 sampai 4 dengan skor rata-rata 3,75 dikategorikan sangat layak. Kesesuaian media *Cornell* dengan aspek manfaat/kegunaan media yaitu item nomer 5 sampai 8 dengan skor 3,5 dikategori sangat layak. Aspek tampilan media disesuaikan dengan media *Cornelly* yaitu item nomer 9 sampai 12 dengan skor rata-rata 3,5 dikategorikan sangat layak. Sedangkan aspek kesesuaian kebahasaan media *Cornell* pada nomer 13 sampai 15 adalah 3,33 dikategorikan sangat layak. Dari data yang dijelaskan dapat dilihat pada tabel berikut (tabel 4).

**Tabel 4**  
 Hasil Validasi terhadap Komponen Media

Aspek	Rata-Rata	Keterangan
Kriteria Pemilihan Media	3,77	Sangat Layak
Manfaat/Kegunaan Media	3,5	Sangat Layak
Tampilan Media	3,5	Sangat Layak
Kebahasaan Media	3,33	Sangat Layak

Secara keseluruhan diperoleh hasil kelayakan 3,52, jika di interpretasikan pada kategori kelayakan media yaitu “Sangat Layak”. Sehingga media *Cornell* layak digunakan dalam pembelajaran. Jadi berdasarkan hasil validasi kedua media ini dinyatakan Layak digunakan tanpa revisi oleh ahli media.

Hasil validasi media *Cornello* oleh ahli materi dapat dilihat bahwa tingkat capaian kelayakan materi pada media *Cornell* adalah 91%, jika dikategorikan termasuk kategori sangat valid. Sedangkan hasil rerata adalah 3,62 yang dikategorikan sangat layak. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut (tabel 5).

**Tabel 5**  
 Hasil Uji Validasi Materi Secara Umum

No	Komponen	Hasil
1.	Skor Ideal	84
2.	Skor hasil data dilapangan	76
3.	Rata-rata hasil dilapangan	3,62
4.	Tingkat Capaian Data	91 %
5.	Kategori	Sangat Valid

Analisis hasil validasi angket kedua dikategorikan sangat layak. Karena item angket yang ditambah memiliki kesesuaian dengan materi pada media *Cornell*. Aspek komponen yang dinilai pada materi yaitu kesesuaian materi dengan substansi materi terdapat pada item nomer 1 sampai 2 dengan rata-rata skor 4,0 dikategorikan sangat layak. Kesesuaian materi media *Cornell* dengan komponen lintas waktu pada item nomer 3 sampai 6 dengan skor rata-rata 3,5 dikategorikan sangat layak. Kesesuaian materi dengan aspek perubahan dan perkembangan adalah item nomer 7 sampai 10 yaitu skor rata-rata 4,0 dikategorikan sangat layak. Kesesuaian materi dengan aspek peristiwa sebagai objek yaitu item nomer 11 sampai 15 dengan skor rata-rata 3,2 dikategorikan layak. Kesesuaian materi dengan aspek kronologis terdapat pada item 16 sampai 19 yaitu skor rata-rata 3,5 dikategorikan sangat layak. Sedangkan kesesuaian aspek

kausalitas dengan materi pada item nomer 20 sampai 21 dengan skor rata-rata 4,0 dikategorikan sangat layak. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dilihat pada tabel berikut (tabel 6).

**Tabel 6**  
Hasil Validasi terhadap Komponen Materi

Aspek	Rata-Rata	Keterangan
Substansi Materi	4,0	Sangat Layak
Lintas Waktu	3,5	Sangat Layak
Perubahan dan Perkembangan	4,0	Sangat Layak
Peristiwa sebagai Objek	3,2	Layak
Kronologis	3,5	Sangat Layak
Kausalitas	4,0	Layak

Secara keseluruhan pada uji validasi materi kedua diperoleh hasil kelayakan rata-rata 3,7, jika diinterpretasikan pada kategori kelayakan materi pada media *Cornell* dinyatakan “Sangat Layak”. Jadi dapat disimpulkan materi pada media *Cornell* layak digunakan tanpa revisi untuk melatih kemampuan berpikir diakronik siswa dalam pembelajaran sejarah tanpa revisi.

Secara keseluruhan hasil analisis data dari angket kelayakan media dan kelayakan materi media *Cornell* menunjukkan hasil akhir validasi dengan kategori sangat layak. Dalam mengukur kelayakan media *Cornell* dilakukanlah uji validasi media dan materi sebanyak 2 kali, untuk menghasilkan produk yang bagus dan layak digunakan dalam pembelajaran. Mengukur kelayakan media *Cornell* menggunakan skala likert dan rumus TCR, data yang diolah dan diukur diperoleh dari pengisian angket oleh ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan uji validasi pada ahli, disajikan hasil validasi yang sudah direvisi sesuai dengan masukan, saran dan arahan dari ahli. Analisis data uji validasi kedua, hasil yang diberikan ahli media rata-rata 3,53 dikategorikan sangat layak. Sedangkan penilaian oleh ahli materi rata-rata 3,62 dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil persentase didapat hasil tingkat capaian oleh ahli media 88% dan tingkat capaian oleh ahli materi 91%, dikategorikan sangat valid. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa terjadinya peningkatan terhadap kevalidan media *Cornell* baik dari segi media seperti tampilan media, kriteria pemilihan media, manfaat media, serta kebahasaan media dan segi materi seperti komponen substansi materi, lintas waktu, perubahan dan perkembangan, peristiwa sebagai objek, kronologis dan kausalitas. Dari komponen-komponen tersebut dapat dijadikan alat ukur untuk mengukur kevalidan media *Cornell*. Setelah dilakukannya uji validasi sebanyak 2 kali, maka media *Cornell* dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan layak.

Hasil analisis validasi menunjukkan, bahwa media *Cornell* sangat mudah mulai dari pembuatan hingga penggunaan. Dari hasil validasi telah terlihat bahwa media *Cornell* telah ditinjau dari aspek kelayakan, media dapat digunakan sebagai alat bantu dalam belajar. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Asyti (2018:18) “Media pembelajaran merupakan media komunikasi, yaitu sebagai alat untuk menyampaikan proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan suatu materi didalam proses belajar mengajar.

Sedangkan hasil analisis kevalidan materi pada media *Cornell* dari penyajian materi sudah sesuai dengan aspek penilaian. Materi yang disajikan berdasarkan kemampuan berpikir diakronik, karena sudah diramu dengan runtut atau kronologis, kausalitas, dan melihat perubahan dan perkembangan dalam materi. Materi peristiwa disajikan untuk mendukung peserta didik menjelaskan peristiwa berdasarkan waktu terjadi. Mestika Zed (2018:55) menyatakan bahwa “Berpikir diakronik adalah berpikir dalam lintas waktu”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berpikir diakronik mengajarkan peserta didik untuk teliti dalam menjelaskan peristiwa berdasarkan waktu terjadi, serta melihat perubahan-perubahan yang ada dalam peristiwa dan direkonstruksi dengan urut/runtut.

Berdasarkan analisis terhadap media *Cornell* dari validator, bahwa media *Cornell* yang dikembangkan layak dilihat dari tampilan media dan isi atau materi. Karena sudah dilakukan revisi sesuai saran-saran yang diberikan oleh validator media dan validator materi.

### **Simpulan**

Penelitian dan Pengembangan (R&D) ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media *Cornell* untuk pembelajaran. Tahap-tahap yang dilakukan untuk menghasilkan media *Cornell* adalah menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan tahap sebagai berikut; (a) tahap analisis, menganalisis permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di sekolah, setelah masalah dianalisis dicarikan solusi dari masalah tersebut. (b) tahap desain, membuat media *Cornell* dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS5 dan merancang langkah penggunaan media *Cornell* tersebut. (c) tahap pengembangan, melakukan uji validasi untuk melihat kelayakan media *Cornell* yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian ini hanya dilakukan 3 tahap, yaitu sampai tahap pengembangan (*development*), karena keterbatasan peneliti dalam waktu dan biaya.

Pada tahap desain (*design*), terdapat langkah-langkah pembuatan produk sebagai berikut; (a) menentukan dan mengumpulkan materi yang akan digunakan pada produk dan meramu materi yang dimasukkan kedalam media *Cornell* tersebut. (b) membuat desain produk media *Cornell*, mulai dari sketsa tampilan, warna, tulisan dan tata letak materi, desain menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS5. (c) setelah tahap desain selesai, selanjutnya merancang langkah penggunaan media *Cornell* dengan baik, agar mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Hasil penilaian uji validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media *Cornell* adalah media yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan uji validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi Peristiwa Rengasdengklok yang disajikan sangat layak digunakan untuk pembelajaran agar siswa bisa berpikir secara diakronik. Hasil ini terlihat dari penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Dapat disimpulkan bahwa media *Cornell* layak diuji cobakan ke peserta didik pada pembelajaran sejarah.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Feblyza, Asyti. Zul Afdal. 2015. *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- I Gde Widya. 1998. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Kartodirjo, S. 1992. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia.
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nazaruddin. 2007. *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Teras.
- Rachmawati, Hesti Dwi. 2016. *Mandiri: Sejarah Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, Andi. 2019. *Berpikir Kronologis, Sinkronik, Diakronik, Ruang dan Waktu Sejarah, Pendalaman Materi Sejarah Indonesia*. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Susilana, Rudi. Cepi Riyana. 2014. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Zafri. 2014. *Penilaian Hasil Belajar Sejarah*. Padang: Jurusan Sejarah Universitas Negeri Padang.
- Zafri. 1998. *Metode Penelitian Pendidikan*. Padang: UNP Press.
- Zed, Mestika. 2018. *Tentang Konsep Berpikir Sejarah*. Lensa Budaya, Vol. 13 No.1, 54-60.