

Inovasi *e-bahan ajar* Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Perubahan Siswa SMA

Canja Putri Pratama^{1(*)}, Ofianto²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
* canjaputri@gmail.com

ABSTRACT

Thinking skills to identify changes in historical events is one part of historical Thinking Skills that must be possessed by students. The purpose of this study is: 1) to find out the development of interactive e-learning materials that can train students' thinking skills to change historical events in the Xth grade of high school 2) to analyze the feasibility and practicality of interactive online learning materials training the thinking skills of students at SMAN 2 Basa Ampek Hall. The method used in researching interactive online learning materials is developmental research (R and D). The development model used in this study is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects of this research experiment were students Class X MIA and X IPS SMAN 2 Basa Ampek Balai. The results of the study show the usefulness of interactive e-learning materials based on the evaluations of material experts and learning materials experts that interactive e-learning materials are very usable with averages of 3.8 and 3.7. This interactive e-learning material is highly practical based on teacher and student practicality test results, with average teacher and student practicality test scores of 3.8 and 3.8.

Keywords: *E-learning materials, interaction, historical thinking ability, change thinking*

ABSTRAK

Keterampilan berpikir kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah merupakan salah satu bagian dari keterampilan *Historical Thinking* yang harus dimiliki oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui bagaimana cara mengembangkan *e-bahan ajar* interaktif yang mampu melatih keterampilan berpikir perubahan peristiwa Sejarah siswa SMA Kelas X. 2) Menganalisis kelayakan dan praktikalitas *e-bahan ajar* interaktif dalam melatih kemampuan berpikir perubahan Siswa SMAN 2 Basa Ampek Balai. Metode yang digunakan dalam penelitian *e-bahan ajar* Interaktif adalah penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Subjek uji coba penelitian ini dilakukan sebanyak 41 orang siswa yaitu Kelas X MIA dan Kelas X IPS SMAN 2 Basa Ampek Balai Tapan. hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan *e-bahan ajar* interaktif berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli bahan ajar menyatakan *e-bahan ajar* interaktif sudah sangat layak digunakan dengan nilai rata-rata sebesar 3,8 dan 3,7. Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa menunjukkan *e-bahan ajar* interaktif ini sudah sangat praktis dengan nilai rata-rata uji praktikalitas oleh guru dan siswa sebesar 3,8 dan 3,8.

Kata Kunci : *E-Bahan Ajar, interaktif, keterampilan berpikir sejarah, berpikir perubahan*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah merupakan suatu kajian yang berkaitan dengan perubahan, dimana perubahan inilah yang akan dipelajari. Konsep perubahan dalam pembelajaran sejarah itu sangatlah penting dimana sejarah itu sendiri pada hakikatnya adalah suatu perubahan. Perubahan selalu berlangsung dalam periode waktu, sehingga perubahan dalam sejarah itu berkaitan dengan waktu, ruang dan peristiwa, oleh sebab itu sejarah dikatakan sebagai “*ilmu tentang perubahan*”. Wertheim menyatakan bahwa “*History is a continuity and change*” yang artinya sejarah adalah peristiwa yang berkesinambungan dan berubah (Mestika Zed, 2018: 56). Tujuan dari Pendidikan sejarah ialah untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat. dengan demikian dengan mempelajari sejarah siswa diharapkan mampu untuk menganalisis perubahan-perubahan yang terjadi di masa lampau dan masa sekarang hingga masa yang akan datang (Irfani & Yefterson, 2021). Tujuan pembelajaran sejarah yang harus dicapai terbagi menjadi tiga yaitu: bidang akademik, bidang kesadaran sejarah dan bidang nasionalisme. Khususnya di bidang akademik digolongkan menjadi 3 jenis lagi yaitu: aspek kognitif, aspek afektif dan *aspek skill* atau keterampilan berpikir historis. Kenyataan di lapangan bahwasanya proses pembelajaran sejarah di sekolah aspek skill atau keterampilan berpikir historis sering diabaikan sehingga keterampilan berpikir historis siswa kurang berkembang. Dengan demikian salah satu tujuan pembelajaran sejarah yang harus dikembangkan adalah dengan mempelajari sejarah siswa diharapkan mampu untuk menganalisis perubahan yang terjadi di masa lampau dan masa sekarang hingga masa yang akan datang sangat diperlukan untuk mengembanga *historical thinking skills* yang lebih tepatnya keterampilan menganalisis kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah oleh seorang guru kepada siswanya (Ofianto, 2021: 20).

Berpikir historis merupakan proses atau langkah-langkah yang dilalui untuk menemukan kebenaran sejarah guna menghasilkan produk sejarah (Ofianto & Suhartono, 2015). Keterampilan berpikir historis atau dikenal dengan *Historical Thinking Skills* merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dan juga siswa. Keterampilan berpikir historis lebih mengutamakan bagaimana siswa berpikir dari pada apa yang siswa pikirkan, serta mempelajari masa lalu secara lebih kritis (Widiadi & Saputra, 2022: 238). Banyak faktor yang menyebabkan *historical thinking skills* siswa kurang berkembang salah satunya penulis berasumsi disebabkan guru kurang menggunakan bahan ajar yang beragam dan menarik perhatian siswa untuk melatih keterampilan berpikir kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Berdasarkan asumsi tersebut peneliti melakukan suatu tes kepada siswa kelas X MIA SMA N 2 Basa Ampek Balai Tapan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir historis siswa dalam ranah keterampilan mengidentifikasi berpikir kesinambungan dan perubahan siswa. Tes dilakukan dengan menjawab soal essay sebanyak 3 soal yang menekankan aspek keterampilan mengidentifikasi berpikir kesinambungan dan perubahan kepada 19 siswa, dari hasil tes disimpulkan bahwa masih rendah tingkat kemampuan siswa dalam keterampilan berpikir perubahan peristiwa sejarah. Selain itu ditemukan permasalahan lain di lapangan,

bahwasanya SMAN 2 Basa Ampek Balai ini tergolong baru sehingga kekurangan sumber belajar dan bahan ajar. Walaupun terdapat perpustakaan, akan tetapi perpustakaan ini belum bisa melayani siswa dengan baik dimana buku hanya bisa dibaca di Perpustakaan saja tetapi tidak bisa dipinjamkan untuk dibawa pulang hal ini disebabkan karena jumlah buku yang terbatas. Dalam pembelajaran sejarah dalam kelas terdapat buku cetak yang dipinjamkan dari perpustakaan dimana satu buku digunakan satu berdua dengan kawan sebangku. Walaupun dalam proses pembelajaran sejarah ada beberapa guru yang memberikan modul yang berbasis cetak namun adakalanya siswa lupa membawa modul tersebut pada saat jam pelajaran berlangsung. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kompetensi profesional yang kompetensi ini berkaitan dengan penguasaan sumber bahan ajar, untuk mencapai guru profesional memerlukan proses yang harus dilalui sesuai dengan pasal 20 UU No 14 tahun 2005 salah satunya guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Notanubun, 2019).

Berdasarkan masalah pembelajaran sejarah di atas, maka inovasi Pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah serta dapat melatih anak berpikir perubahan salah satu dengan menggunakan *e-bahan ajar* Interaktif. bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa untuk belajar dan disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Penyajian kegiatan pembelajaran di era ini harus disesuaikan dengan kebutuhan yang ada seperti dalam penyediaan bahan pembelajaran yang harus mempunyai desain lebih otentik dan memanfaatkan dan menerapkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Aupa & Yefterson, 2022). Beberapa karakteristik bahan ajar elektronik menurut Puspita, D.S (2019 :11-12) yaitu: a. memiliki cover yang menarik, b. memuat materi ajar, c. dilengkapi dengan media gambar, video dan media pendukung lainnya, d. kemudahan akses (dapat dibuka di HP atau Laptop), e. mudah dibawa dan f. menjadi referensi yang tidak terbatas. Dengan demikian *e-bahan ajar* adalah bahan ajar versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau bahkan smartphome. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena perlu penyesuaian pembelajaran disekolah yang sesuai dengan tuntutan revolusi industri 4.0 dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Hamid & Alberida, 2021). Bahan ajar elektronik atau dikenal *e-bahan ajar* sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dengan memanfaatkan internet dan android. Pengembangan *e-bahan ajar* interaktif ini diharapkan guru bisa melatih kemampuan berpikir historis siswa sehingga kemampuan berpikir historis mengenai keterampilan berpikir perubahan peristiwa sejarah dapat berkembang dengan baik. Keterampilan berpikir historis adalah seperangkat keterampilan berpikir yang menjadikan siswa harus belajar dari peristiwa sejarah (Hudaidah, 2014:7). Pengembangan *e-bahan ajar* ini juga perlu dikembangkan dalam memberikan bahan ajar yang bisa membantu guru dalam melatih kemampuan berpikir siswa, selain itu kurangnya buku dan bahan ajar serta pengembangan bahan atau media yang mengarahkan pada keterampilan berpikir historis. *e-bahan ajar* ini

ditawarkan untuk melihat perubahan suatu peristiwa sejarah. *e-bahan ajar* ini juga bermanfaat untuk menggambarkan perubahan suatu peristiwa dan waktu yang disajikan secara berkesinambungan dari peristiwa sejarah yang berubah dari satu masa ke masa sesudahnya.

Beberapa penelitian terkait pengembangan bahan ajar sudah dilakukan oleh Pandrizon Putra (2017) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Menggunakan Program 3D Page Flip Profesional pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Kota Padang. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar sejarah berbasis multimedia yang sesuai dengan kronologi peristiwa sejarah yang layak dan praktis. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah fokus mengembangkan *e-bahan ajar* sejarah untuk melatih kemampuan siswa berpikir kesinambungan dan perubahan dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu tempat penelitian, materi yang dikembangkan serta latar masalah yang berbeda. Herdianto & Yefterson (2021) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar E-book Pembelajaran Sejarah Guna Melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Peserta didik. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar sejarah berbasis e-book yang melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Peserta didik. Sedangkan penelitian ini mengembangkan *e-bahan ajar* untuk melatih kemampuan siswa berfikir kesinambungan dan perubahan dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Persamaan dengan penelitian ini sama-sama pengembangan bahan ajar. Selain itu tempat penelitian sertamemiliki latar masalah yang berbeda. Gebi Sandra Universitas Negeri Padang (2022) yang berjudul Pengembangan Modul Digital Interaktif Sejarah PDRI Untuk Siswa SMAN 3 Bukittinggi. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berupa modul digital interaktif yang mengkaji tentang sejarah PDRI secara kronologis. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menekankan untuk melatih *Historical Thinking Skills* lebih tepatnya pada melatih kemampuan mengidentifikasi berpikir kesinambungan dan perubahan siswa SMA. Agar pembahasan ini lebih terarah, maka penelitian ini difokuskan pada hal-hal sebagai berikut: 1. Bagaimana cara mengembangkan *e-bahan ajar* interaktif yang mampu melatih keterampilan berpikir perubahan peristiwa Sejarah? 2. Apakah pengembangan *e-bahan ajar* interaktif layak dan praktis dalam melatih kemampuan berpikir perubahan Siswa SMAN 2 Basa Ampek Balai?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian *e-bahan ajar* Interaktif adalah penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE terdiri dari 5 proses yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah beserta beberapa orang peserta didik kelas X di SMAN 2 Basa Ampek Balai Tapan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah khususnya mengenai bahan ajar yang

digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, wawancara, analisis kebutuhan dan tes awal yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menemukan bahwa dalam keterampilan mengidentifikasi berpikir kesinambungan dan perubahan siswa masih rendah. Pada tahap selanjutnya melakukan perancangan pembuatan *e-bahan ajar* sejarah yaitu dengan mempersiapkan materi, mengumpulkan sumber, menyusun langkah-langkah kegiatan dalam pembuatan *e-bahan ajar* Interaktif serta menentukan alat penilaian. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan bertujuan untuk mengembangkan *e-bahan ajar* Interaktif pada tahap ini dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli bahan ajar agar mendapatkan *e-bahan ajar* Interaktif yang layak digunakan pada siswa SMA. Selanjutnya dilakukan tahap Implementasi dengan melakukan uji praktikalitas *e-bahan ajar* Interaktif kepada guru dan siswa untuk melihat tingkat kepraktisan dari *e-bahan ajar* Interaktif yang dikembangkan. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi tahap penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan sampai tahap keempat yaitu Implementasi produk dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat penelitian. Kelayakan *e-bahan ajar* Interaktif (Validasi Produk) dilakukan pada ahli materi Pelajaran sejarah dan ahli bahan ajar pelajaran sejarah. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan pada Guru mata pelajaran Sejarah dan Siswa Kelas X MIA dan kelas X IPS SMAN 2 Basa Ampek Balai guna melihat tingkat praktis dari *e-bahan ajar* Interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah Pengembangan *e-bahan ajar* Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Perubahan dalam Peristiwa Sejarah

a. Analisis(*Analysis*)

1. Analisis Awal

Tahap analisis awal dilakukan observasi dan wawancara ke sekolah dengan mewawancarai salah satu guru Sejarah dan Siswa SMAN 2 Basa Ampek Balai yang bertujuan untuk melihat permasalahan yang terjadi di lapangan serta mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan pada guru dan siswa pada pelajaran sejarah. observasi dan wawancara juga dilakukan untuk melihat permasalahan siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah terutama aspek keterampilan berpikir perubahan peristiwa sejarah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah diantaranya kekurangan sumber belajar yang disebabkan sekolah SMAN 2 Basa Ampek Balai tergolong baru, permasalahan lainnya diantaranya guru belum menggunakan atau memanfaatkan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman hanya memberikan modul yang harus di fotocopy dan adakalanya adakalanya siswa lupa membawa modul tersebut pada saat jam pelajaran berlangsung.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini berkaitan dengan identifikasi masalah-masalah yang ditemukan pada pembelajaran sejarah. Analisis ini biasanya dilakukan melalui wawancara terhadap guru sejarah yang mengajar dan pengamatan secara langsung agar dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi guru saat melakukan pembelajaran sejarah salah satunya buku cetak sejarah yang tidak cukup sehingga dalam proses pembelajaran satu

buku digunakan oleh dua siswa dan buku diperpustakaan yang hanya bisa di baca di dalam perpustakaan saja dan tidak boleh dipinjamkan untuk di bawa pulang dengan alasan jumlah buku yang terbatas dikarenakan sekolah SMAN 2 Basa Ampek Balai tergolong baru yang didirikan tahun 2019. Kenyataan di lapangan ditemukan bahwasanya perpustakaan belum memadai karena ruangan perpustakaannya masih tergolong sempit bahkan dibatasi untuk ruang UKS. Selain itu ada sebagian guru yang belum bisa mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga pembelajaran sejarah terpaku pada buku cetak, dengan demikian mengabaikan aspek *historical thinking skills* yang menyebabkan proses pembelajaran sejarah di sekolah saat ini terkesan monoton dan tidak bermakna bagi siswa. Sehingga sangat diperlukan adanya sumber belajar yang beragam untuk melatih kemampuan berpikir historis siswa.

3. Analisis Peserta Didik

Pada sistem penugasan yang diberikan guru kepada siswa dalam pembelajaran sejarah hanyalah berupa pengerjaan soal dari buku cetak saja. Hal ini membuat kemampuan siswa dalam mengidentifikasi berpikir kesinambungan dan perubahan masih rendah kemudian ditunjukkan juga dari jawaban siswa yang belum tepat. Disaat ditanya siswa juga belum dapat menjelaskan kesinambungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

Tabel 1. Hasil Pretes kemampuan Berpikir Mengidentifikasi Kesinambungan dan Perubahan Siswa

Soal	F	Benar	F	Salah
Soal 1	3	16,7 %	15	83,3%
Soal 2	5	27,6 %	13	72,4%
Soal 3	7	38,9 %	11	61,1 %

Sumber: Hasil Olahan Data

Hal ini menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir historis pada tingkat keterampilan mengidentifikasi berpikir kesinambungan dan perubahan masih rendah. Banyak faktor yang menyebabkan *historical thinking skills* siswa kurang berkembang salah satunya penulis berasumsi disebabkan guru kurang menggunakan bahan ajar yang beragam dan menarik perhatian siswa untuk melatih keterampilan berpikir kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Sesuai perkembangan teknologi guru sejarah mesti kreatif dalam memberikan pengetahuan mengenai peristiwa sejarah masa lampau dan menemukan nilai-nilai dan makna yang tersirat dari peristiwa yang dipelajari (Yefterson & Salam, 2017).

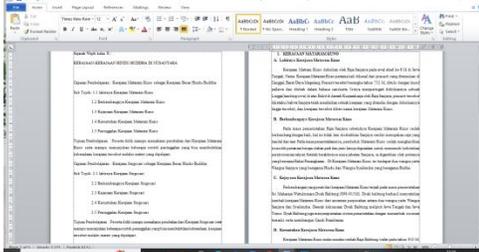
Pada abad ke-21 ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang canggih sangat berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada Sekolah SMAN 2 Basa Ampek Balai siswa telah di anjurkan untuk menggunakan Hp dalam proses pembelajaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Dengan demikian pengembangan bahan ajar elektronik bisa diterapkan untuk meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan berpikir historis dalam keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Kelebihan dari penggunaan *e-bahan ajar* dalam pembelajaran sejarah diantaranya

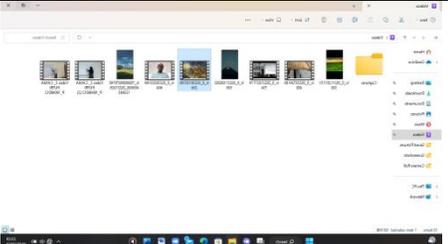
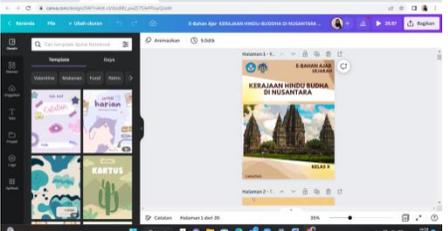
yaitu siswa tidak perlu repot mengeluarkan uang untuk menfotocopy modul yang diberikan guru, selain itu tidak ada lagi alasan bagi siswa yang lupa membawa modul ke sekolah pada saat pelajaran sejarah berlangsung. Manfaat lainnya yang diperoleh dari penggunaan *e-bahan ajar* yaitu siswa dapat mempelajari materi secara berulang-ulang kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran sejarah menjadi penting karena mampu membangun kesadaran sejarah dari masa lalu, sehingga dapat membangun identitas siswa dari pembelajaran tersebut (Maharani & Yefterson, 2021). Hasil identifikasi masalah terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, yaitu: pertama Kurangnya buku teks dan bahan ajar dalam pembelajaran sejarah yang menekankan pada keterampilan berpikir perubahan peristiwa sejarah, rendahnya keterampilan berpikir perubahan siswa terhadap pembelajaran sejarah dan Kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan bahan ajar yang inovatif, praktis dan efektif yang sesuai dengan perkembangan zaman di SMAN 2 Basa Ampek Balai masih kurang.

b. Perancangan (Design)

Pada tahap ini merupakan tahap untuk merancang *e-bahan ajar* Interaktif yang berdasarkan pada analisis sebelumnya. Produk yang dihasilkan yaitu sebuah *e-bahan ajar* Interaktif untuk melatih keterampilan berpikir kesinambungan dan perubahan dengan materi Kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara (Kerajaan Mataram Kuno dan Kerajaan Singosari), yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir perubahan siswa dalam sebuah peristiwa sejarah. Selanjutnya peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang akan dipakai pada angket untuk uji validitas dan uji praktikalitas (Andi Prastowo, 2011).

Tabel 2. Proses Perancangan E-bahan ajar Interaktif

No	Proses Perancangan	Tampilan
1	Langkah pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan sumber dan materi untuk <i>e-bahan ajar</i> Interaktif. Selanjutnya Penulisan materi untuk <i>e-bahan ajar</i> di lakukan di Microsoft word dimana penyusunan materi perlu diperhatikan agar penyusunan teks materi secara singkat dan jelas.	
1.	Tahapan selanjutnya adalah mengumpulkan gambar-gambar, yang cocok dikembangkan dalam <i>e-bahan ajar</i> Interaktif. Adapun gambar yang akan dimasukkan kedalam <i>e-bahan ajar</i> Interaktif peneliti mengunduh dari <i>google gambar</i> .	

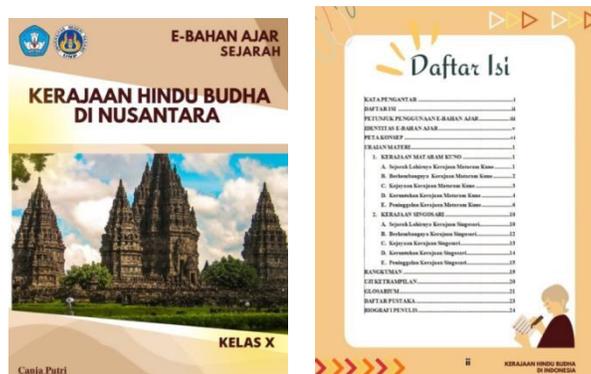
2.	Tahapan selanjutnya adalah mengedit video yang berkaitan dengan materi untuk melatih siswa berpikir historis. Sebelumnya video didesain menggunakan aplikasi <i>Capcut</i> . Nantinya video ini akan dimasukkan ke dalam <i>e-bahan ajar</i> Interaktif.	
3.	Tahapan terakhir adalah membuat <i>e-bahan ajar</i> Interaktif menggunakan <i>Canva</i> dimulai dari mendesain cover hingga sampai daftar pustaka dengan semenarik mungkin.	

Pada *e-bahan ajar* Interaktif terdapat cover, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, video serta evaluasi yang berisi pertanyaan yang mengasah keterampilan berpikir perubahan siswa menggunakan *google form*, uraian materi yang dilengkapi gambar dan video, rangkuman, glosarium, evaluasi berupa uji ketrampilan berpikir perubahan, serta daftar pustaka yang beragam sumber.

c. Pengembangan (Development)

Tahap Development ini bertujuan menghasilkan *e-bahan ajar* Interaktif pembelajaran sejarah untuk melatih siswa berpikir perubahan yang sudah divalidasi oleh validator. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah setiap butir dalam instrumen itu valid atau tidak dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan *e-bahan ajar* sejarah dibuat agar siswa mampu memahami dan mengetahui perubahan peristiwa sejarah. pada tahap pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa *e-bahan ajar* Interaktif di uji kelayakan oleh validator pakar atau ahli dari ahli materi dan ahli bahan ajar pelajaran sejarah. Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas berupa penyebaran angket kepada guru sejarah dan siswa untuk mengetahui apakah *e-bahan ajar* Interaktif ini sudah praktis digunakan dalam pelajaran sejarah untuk melatih keterampilan berpikir perubahan siswa SMA.

Gambar 1. Hasil Pengembangan E-bahan Ajar Interaktif



Sumber: <https://bit.ly/ebahanajar>

d. Uji Kelayakan

1. Hasil Uji Kelayakan *e-bahan ajar* Interaktif oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi memberikan penilaian, komentar berupa saran mengenai *e-bahan ajar* Interaktif dalam bentuk angket Hal ini dilakukan untuk memperkecil tingkat kesalahan dalam tahap pengembangan. Hasil penilaian dari validator materi diukur dengan menggunakan skala likert. Sementara data yang diperoleh dari penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian Isi	3,7	Sangat layak
2	Penyajian Materi	3,8	Sangat layak
3	Kebahasaan	4	Sangat layak
Rata-rata		3,8	Sangat layak

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan hasil analisis dari validator ahli materi, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelayakan materi pada *e-bahan ajar* Interaktif adalah 3,8. Jika diinterpretasikan dalam kategori kelayakan, *e-bahan ajar* Interaktif yang dibuat khusus untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA maka *e-bahan ajar* Interaktif sudah sangat layak dan dapat membantu siswa untuk mengidentifikasi perubahan pada suatu peristiwa sejarah.

2. Hasil Uji Kelayakan *e-bahan ajar* Interaktif oleh Ahli Bahan Ajar

Selain dilakukan validitas materi, *e-bahan ajar* juga dilakukan uji kelayakan dari segi bahan ajar pembelajaran. Ahli bahan ajar memberikan penilaian dan saran terhadap *e-bahan ajar* Interaktif berdasarkan kesesuaian kurikulum, kesesuaian dengan teori kognitif, keefungsian bahan ajar dan komponen bahan ajar. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *e-bahan ajar* yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu memiliki kemampuan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah. Hasil penelitian dari ahli bahan ajar diukur menggunakan skala likert. Data yang diperoleh berdasarkan penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahan Ajar

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian Kurikulum	3,6	Sangat layak
2	Kesesuaian dengan Teori Kognitif	3,5	Sangat layak
3	Kefungsian Bahan Ajar	3,75	Sangat layak
4	Komponen Bahan Ajar	3,8	Sangat layak
Rata-rata		3,7	Sangat layak

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli bahan ajar, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelayakan pada *e-bahan ajar* Interaktif adalah 3,7. Jika diinterpretasikan dalam kategori kelayakan *e-bahan ajar* Interaktif yang dibuat khusus untuk pembelajaran sejarah kelas X

SMA/MA maka *e-bahan ajar* Interaktif dapat membantu siswa untuk mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan pada suatu peristiwa sejarah.

e. Uji Praktikalitas

Produk yang dihasilkan berupa *e-bahan ajar* Interaktif pada penelitian ini sudah sangat layak saat di validasi oleh validasi ahli materi dan ahli bahan ajar sehingga dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji praktikalitas ke guru dan siswa . Tujuan uji praktikalitas ini yaitu untuk melihat kepraktisan dari *e-bahan ajar* Interaktif sejarah untuk melatih kemampuan berpikir perubahan peristiwa sejarah. Produk ini langsung dinilai oleh guru dan siswa dimana siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu Kelas X MIA dan Kelas X IPS di SMA N 2 Basa Ampek Balai. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Februari 2023. Data yang diperoleh dengan cara menyebarkan angket ke siswa dan guru. Berikut penilaian siswa dan guru terhadap uji praktikalitas dari *e-bahan ajar* Interaktif.

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan isi dan materi <i>e-bahan ajar</i>	4	Sangat layak
2	Kemudahan pengoperasian <i>e-bahan ajar</i>	3,8	Sangat layak
3	Kesesuaian gambar dan video	4	Sangat layak
4	Kebahasaan	3,5	Sangat layak
5	Tampilan	4	Sangat layak
Rata-rata		3,86	Sangat layak

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan tabel 5 diatas, diperoleh penilaian angket dari guru mata pelajaran sejarah SMAN 2 Basa Ampek Balai hasil nilai rata-rata praktikalitas oleh guru adalah 3,86. Hal ini menunjukkan bahwa *e-bahan ajar* Interaktif sudah praktis dan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pelajaran sejarah yang mampu melatih siswa dalam berpikir perubahan suatu peristiwa sejarah dimana berpikir historis merupakan bagian dari keterampilan yang harus dikembangkan oleh guru sejarah kepada siswa saat proses pembelajaran (Nisa', S.F., Sayono, J. and Utami,, 2019). Selanjutnya uji praktikalitas oleh siswa Kelas X MIA dan X IPS SMA N 2 Basa Ampek Balai dengan jumlah keseluruhannya 41 orang siswa.

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas oleh Murid

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Tampilan	3,8	Sangat layak
2	Isi	3,8	Sangat layak
3	Kepraktisan	3,8	Sangat layak
Rata-rata		3,8	Sangat layak

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwasanya Tampilan, isi dan kepraktisan *e-bahan ajar* Interaktif diperoleh nilai rata-rata 3,8 dengan kategori sangat layak, ini berarti *e-bahan ajar* Interaktif sudah memiliki nilai praktis dan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam

pelajaran sejarah yang mampu melatih siswa dalam berpikir perubahan suatu peristiwa sejarah.

Dalam penelitian pengembangan, uji kualitas produk atau hasil pengembangan meliputi uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Pengujian kepraktisan *e-bahan ajar* sejarah untuk melatih kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan pertama dilihat dari hasil praktikalitas oleh siswa. Uji coba praktikalitas dilakukan oleh siswa SMA N 2 Basa Ampek Balai kelas X MIA dan X IPS. Hasil penilaian *e-bahan ajar* sejarah oleh siswa memperoleh nilai kepraktisan dengan rata-rata 3,8 dengan kategori sangat layak. Sedangkan uji praktikalitas yang dilakukan kepada guru mata pelajaran sejarah dari hasil angket diperoleh nilai kepraktisan dengan rata-rata 3,86 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa *e-bahan ajar* sejarah yang dikembangkan sudah memiliki nilai yang praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah yang mampu melatih kemampuan siswa dalam berpikir kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Dengan demikian keterampilan berpikir historis dapat disimpulkan sebagai langkah-langkah atau proses ilmiah dalam belajar sejarah, dalam setiap proses berpikir historis juga dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa (Merkt dkk., 2017)

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan (R & D) ini menghasilkan sebuah produk yang digunakan dalam dunia pendidikan yaitu *e-bahan ajar* Kerajaan Hindu-Budha di Nusantara yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Perancangan *e-bahan ajar* Interaktif dengan materi Kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara (Kerajaan Mataram Kuno dan Kerajaan Singosari) disusun berdasarkan analisis berpikir kesinambungan dan perubahan dan dirancang menggunakan aplikasi canva. 2) Hasil uji validasi ahli materi dan ahli bahan ajar terhadap *e-bahan ajar* dengan materi Kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara (Kerajaan Mataram Kuno dan Kerajaan Singosari) masuk kategori sangat layak sehingga *e-bahan ajar* Interaktif sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Hasil uji praktikalitas *e-bahan ajar* Interaktif dengan materi Kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara (Kerajaan Mataram Kuno dan Kerajaan Singosari) secara keseluruhan masuk kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2011). Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian. Ar-Ruzz Media
- Aupa, E. M., & Yefterson, R. B. (2022). E-Modul Sejarah Indonesia Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kausalitas Peserta Didik. *Jurnal Kronologi*, 4(2)
- Ofianto, Tri Zahra. (2021). Assesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.452>
- Herdianto, H., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pembelajaran Sejarah Guna Melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Peserta Didik. *Jurnal Kronologi*, 3(1)
- Irfani, R., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. 3(1)
- Maharani, A. W., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas. 3(1)
- Merkt, M., Werner, M., & Wagner, W. (2017). Historical thinking skills and mastery of multiple document tasks. *Learning and Individual Differences*, 54, 135–148. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2017.01.021>
- Notanubun, Z. (2019). Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru di Era Digital (Abad 21). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 3(2), 54. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i2.1058>
- Ofianto, O., & Suhartono, S. (2015). An assessment model of historical thinking skills by means of the RASCH model. *Research and Evaluation in Education*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.21831/reid.v1i1.4899>
- Universitas Negeri Malang, Nisa', S. F., Sayono, J., Utami, I. W. P., Universitas Negeri Malang, & Universitas Negeri Malang. (2019). Pembelajaran Sejarah Indonesia Di Sman 1 Malang Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Historis. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(2), 202–211. <https://doi.org/10.17977/um033v2i22019p202>
- Widiadi, A. N., & Saputra, M. R. A. (t.t.). Merdeka Berpikir Sejarah: Alternatif Strategi Implementasi Keterampilan Berpikir Sejarah dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. 16(1)
- Yefterson, R. B., & Salam, A. (2017). Nilai-Nilai Kesejarahan dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia (Studi Naturalistik Inkuiri di SMA Kota Padang). *Diakronika*, 17(2), 204. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss2/28>