

Penggunaan Multimedia *History Virtual Exhibition* Untuk Melatih Kemampuan *Historical Thinking* Siswa SMAN 1 Batang Anai

Hera Hastuti^{1*}, Rusdi², Rahmuliiani Fithriah³, Mufti Kamila⁴, Nurlis Suprina⁵

^{1,2,3,4,5} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*herahastuti@fis.unp.ac.id

ABSTRACT

Historical Thinking is one of the main objectives in learning history. Building Historical Thinking in students has its own challenges for history teachers, in addition to limited knowledge, also because so far there is no specific strategy that can be used by teachers in fostering Historical Thinking. Applying virtual reality multimedia in the form of History Virtual Exhibition (HVE) to improve students' Historical Thinking ability is the main objective of this research. Using descriptive quantitative method, this research was conducted at SMAN 1 Batang Anai West Sumatra. Using purposive sampling technique in class XI Phase F obtained 57 samples. Using a questionnaire as a data collection instrument, an average score of 3.04 was obtained from the highest scale of 4. As for the questionnaire given to two history teachers from the same high school, an average score of 3.38 was obtained. From the results of this study it can be concluded that the use of HVE as a multimedia history learning is effective for improving students' Historical Thinking skills.

Keyword : History Learning, Historical Thinking, Virtual Reality, History Virtual Exhibition

ABSTRAK

Historical Thinking merupakan salah satu tujuan utama dalam pembelajaran sejarah. Membangun Historical Thinking dalam diri siswa memiliki tantangan tersendiri bagi guru sejarah, selain keterbatasan pengetahuan, juga karena selama ini tidak ada strategi khusus yang dapat digunakan oleh guru dalam menumbuhkan Historical Thinking tersebut. Menerapkan multimedia virtual reality berupa History Virtual Exhibition (HVE) untuk meningkatkan kemampuan Historical Thinking siswa, menjadi tujuan utama dari penelitian ini. Menggunakan metode deskriptif kuantitatif, penelitian ini dilakukan pada SMAN 1 Batang Anai Sumatera Barat. Menggunakan teknik purposive sampling pada kelas XI Fase F diperoleh 57 sampel. Menggunakan angket sebagai instrumen pengambilan data maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,04 dari skala tertinggi 4. Sedangkan untuk angket yang diberikan kepada dua guru sejarah dari SMA yang sama, didapatkan angka rata-rata 3,38. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan HVE sebagai multimedia pembelajaran sejarah efektif untuk meningkatkan kemampuan Historical Thinking siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran Sejarah, Historical Thinking, Virtual Reality, History Virtual Exhibition.

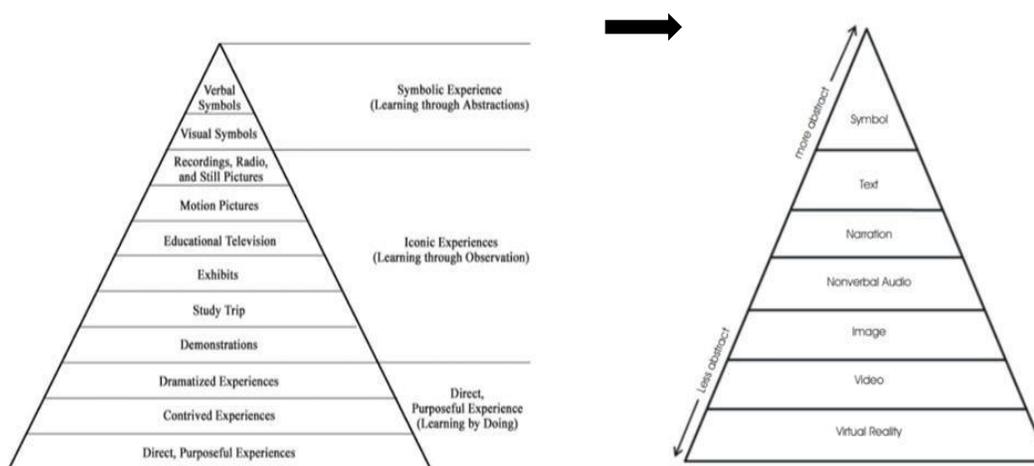
PENDAHULUAN

Sejarah merupakan dialog antara masa lalu dengan masa sekarang dan perkembangan di masa depan, melalui interpretasi yang membuka kesadaran akan tumbuhnya tujuan-tujuan baru dimasa mendatang (Zulfikar, 2018; Pusbangbel LP3M UNP, 2022). Sejarah sebagai pembelajaran memiliki misi dan tugas-tugas yang sangat penting. Ada tiga komponen utama tujuan sejarah, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap

mental atau nilai-nilai (Hosnan, 2014; Wena, 2009). Sejarah sebagai suatu mata pelajaran mampu merangsang pemikiran dalam menganalisis terjadinya kesinambungan dan perubahan dalam cara memandang peristiwa sejarah peserta didik (Boondee, dkk, 2011 ; Wineburg, 2010). Berpikir sejarah atau *Historical Thinking* merupakan elemen penting untuk menghindari *anakronisme*, *presentism* dan sindrom *flinstone*, yakni mempelajari masa lalu dengan kaca mata kekinian (Hasan, 2018). *Historical Thinking* termasuk salah satu keterampilan *high skill* dalam pembelajaran sejarah, sehingga membutuhkan keseriusan untuk melaksanakannya dalam setiap proses pembelajaran.

Masalah utama yang terjadi di sekolah menengah di Indonesia yaitu belum terealisasinya pembelajaran sejarah untuk membangun *Historical Thinking* peserta didik (Foster, S.J. & Padgett, C.S., 1999). Guru disibukkan dengan materi sejarah yang padat sehingga fokus utamanya yaitu menyampaikan fakta-fakta sejarah dan narasi peristiwa (Seixas, P. & Peck, C. 2004 ; Wineburg, 2010). Rendahnya kreativitas guru dalam membelajarkan sejarah dilatarbelakangi oleh rendahnya skill guru dalam mengajar, salah satunya penguasaan terhadap model pembelajaran terbaru yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Hal ini diperparah oleh minimnya pengetahuan guru terhadap media kekinian yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Alsene, 2017). Permasalahan ini sangat kompleks, sehingga tidak mengherankan bila ketercapaian tujuan belajar sejarah khususnya *Historical Thinking* masih sebatas formalitas saja dalam kurikulum.

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Berangkat dari teori kerucut pengalaman Edgar Dale, bahwa kemampuan yang diperoleh siswa sangat berhubungan dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dasar kerucut yang luas menggambarkan pentingnya pengalaman langsung untuk komunikasi dan pembelajaran yang efektif. Khususnya untuk siswa sekolah menengah, pengalaman nyata dan konkret diperlukan untuk memberikan fondasi pembelajaran permanen (Endacott, Jason, 2013). Charles E. Baukal, menurunkan teori Dale secara khusus pada penggunaan

multimedia dalam konteks pembelajaran. Semakin dekat ke bagian bawah kerucut semakin realistis representasinya, semakin ke atas semakin abstrak (Perrotta, Katherine and Bohan, Chara Haeussler, 2020). Sejarah yang keseluruhan materinya bersifat abstrak karena membahas masa lalu yang tidak dapat disaksikan langsung hari ini (Brooks, 2011) sangat representatif menggunakan multimedia, khususnya yang bersifat *Virtual Reality*.

Kajian tentang *Historical Thinking* di Indonesia belum sefamiliar di negara Eropa dan Amerika yang telah berkembang dalam dua dekade terakhir (Zafri., Hastuti, Hera & Asri, Zul., 2021). Bahkan sudah banyak peneliti mengkajinya dengan pengaplikasian ragam metode dan strategi yang dapat diterapkan pada pembelajaran sejarah, seperti Colby (2008), Jensen (2008), Brook (2008) dan Endacott (2010). Selama ini penekanan pembelajaran sejarah lebih pada kognitif, atau mencari solusi-solusi terbaik untuk meningkatkan keterampilan berpikir atau *critical thinking*, belum ada upaya seksama untuk melatih *historical thinking* secara maksimal (Hastuti, 2021). Bilapun ada, nilai-nilai yang dapat diambil dari peristiwa sejarah yang sedang dibahas lebih ke formalitas untuk kesimpulan akhir dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Belum ada yang benar-benar menyajikannya dan menggarapnya sebagai sebuah pendekatan yang dapat digunakan disepanjang proses pembelajaran (Zed, 2018). Sehingga *Historical Thinking* tidak lagi menjadi kesimpulan akhir namun menjadi landasan dalam membedah setiap peristiwa sejarah. Penelitian yang akan dilaksanakan pada siswa di sekolah menengah yang ada di Sumatera Barat ini berlandaskan pada kajian Endacott (2013) yang berjudul *An Updated Theoretical and Practical Model for Promoting Historical Thinking*.

METODE

Menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, dimana menyajikan angka-angka sebagai hasil penelitian dengan menggambarkan variabel secara apa adanya dan dari keadaan yang sebenarnya (Sugiyono, 2016). Populasi dari penelitian ini yaitu SMAN 1 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. Menggunakan teknik *purposive sampling* pada kelas XI Fase F diperoleh 57 orang sampel. *Purposive sampling* yakni sampel yang sengaja dipilih karena pertimbangan tertentu (Firmansyah, 2022). Teknik pengambilan data dengan menggunakan angket melalui *google form* yang dibagikan kepada setiap siswa setelah mereka menggunakan HVE dalam proses pembelajaran dalam kelas. Adapun angket efektivitas yang diberikan ke guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Angket efektivitas Guru dan Siswa

No	Angket Efektivitas Guru	Angket Efektivitas Siswa
1	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini, siswa mampu menemukan fakta, pada masing-masing perubahan peristiwa yang dipelajarinya	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini, saya mampu menemukan fakta pada masing-masing perubahan peristiwa yang dipelajarinya
2	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini, siswa mampu menemukan konsep pada masing-masing perubahan peristiwa yang dipelajarinya	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini, saya mampu menemukan fakta pada masing-masing perubahan peristiwa yang dipelajarinya
3	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini siswa mampu menyusun dan membangun kronologis suatu peristiwa	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini saya mampu menyusun dan membangun kronologis suatu peristiwa
4	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini siswa mampu menyusun dan membangun kausalitas suatu peristiwa	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini saya mampu menyusun dan membangun kausalitas suatu peristiwa
5	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini siswa mampu berlatih menginterpretasikan peristiwa-peristiwa sejarah	Melalui penggunaan media <i>history virtual exhibition</i> ini saya mampu berlatih menginterpretasikan peristiwa-peristiwa sejarah
6	Narasi dan gambar yang terdapat pada <i>History Virtual Exhibition</i> membantu siswa memahami materi dengan optimal	Melalui narasi dan gambar yang terdapat pada <i>History Virtual Exhibition</i> membantu saya memahami materi dengan optimal
7	<i>History virtual exhibition</i> efektif untuk mencapai capaian dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	Melalui <i>History virtual exhibition</i> efektif bagi saya untuk mencapai capaian dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
8	Diantara kelebihan <i>history virtual exhibition</i> dapat digunakan berulang kali sehingga memungkinkan siswa belajar lebih efektif	Diantara kelebihan <i>history virtual exhibition</i> dapat digunakan berulang kali sehingga memungkinkan saya belajar lebih efektif
9	Dengan menggunakan <i>history virtual exhibition</i> ini siswa bisa belajar mandiri secara maksimal	Dengan menggunakan <i>history virtual exhibition</i> ini saya bisa belajar mandiri secara maksimal
10	Dengan menggunakan <i>history virtual exhibition</i> ini siswa lebih efektif menggunakan waktu dan tempat secara fleksibel	Dengan menggunakan <i>history virtual exhibition</i> ini saya bisa belajar lebih efektif menggunakan waktu dan tempat secara fleksibel
11	Penggunaan <i>history virtual exhibition</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa	Penggunaan <i>history virtual exhibition</i> dapat membuat minat belajar saya meningkat
12	Dengan menggunakan <i>history virtual exhibition</i> ini merupakan salah satu bentuk aplikasi TPACK dalam pembelajaran	Dengan menggunakan <i>history virtual exhibition</i> ini merupakan salah satu bentuk aplikasi TPACK dalam pembelajaran

Penelitian ini menggunakan skala *likert* untuk teknik analisis data. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban dari setiap item instrumen angket yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan gradasi sangat negatif yang dapat berupa kata-kata seperti berikut (Sugiyono, 2016).

Tabel 2. Skor analisis data

Alternatif jawaban	Skor
Sangat Efektif	4
Efektif	3
Tidak Efektif	2
Sangat Tidak Efektif	1

Nilai keefektivan dari skala *likert* dimulai dari skor rata-rata sama dengan 2,5. Jika kriteria keefektivan skala *Likert* ini dibagi atas 4 yaitu sangat efektif, efektif, tidak efektif, dan sangat tidak efektif. Nilai efektivitas HVE ditentukan dari skor rata-rata yang diperoleh dengan kategori yang terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3. Skor Kategori Skala Likert

Nilai Akhir	Kriteria
1,00-1,75	Sangat Tidak Efektif
1,76-2,50	Tidak Efektif
2,51-3,25	Efektif
3,26-4,00	Sangat Efektif

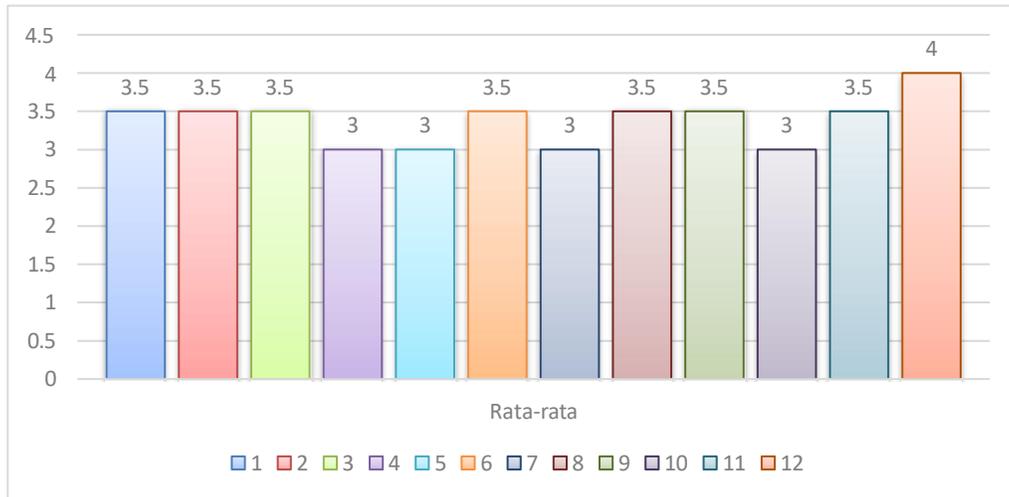
Apabila telah mendapatkan hasil dari perhitungan data dengan menggunakan rumus skala likert diatas dengan skor yang diperoleh masing-masing item berada pada range 2,50-4,00 berarti *History Virtual Exhibition* efektif digunakan untuk melatih *Historical Thinking* siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

PEMBAHASAN

Tahap pertama dari penelitian ini adalah merancang media pembelajaran berupa *History Virtual Exhibition* sebagai bagian dari aktivitas belajar dalam kelas. *History Virtual Exhibition* (HVE) yang merupakan replika digital dari peristiwa sejarah yang dibuat dengan menggunakan multimedia berbasis teknologi *virtual reality* yang menghasilkan simulasi lingkungan pada komputer dan diakses melalui internet sehingga pengguna dapat merasakan sensasi yang sama seperti melihat peristiwa tersebut secara langsung. Setelah rampung, media HVE diterapkan dalam pembelajaran di kelas dengan goals meningkatkan pemahaman *historical thinking* peserta didik. Untuk mengukur seberapa besar efektivitas HVE sebagai media pembelajaran yang mumpuni untuk meningkatkan kemampuan *Historical Thinking*, maka dilakukan pengumpulan data dengan menyebar angket terkait efektivitas media HVE dalam meningkatkan kemampuan *Historical Thinking* peserta didik.

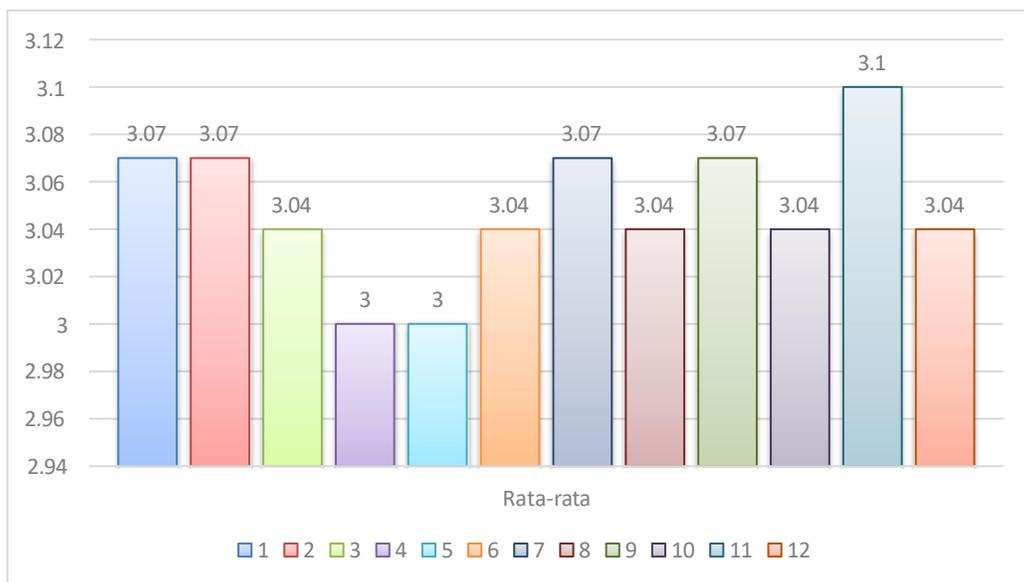
Dari dua belas pertanyaan pada angket efektivitas penggunaan *History Virtual Exhibition* sebagai multimedia pembelajaran sejarah di SMA 1 Batang Anai, yang diberikan pada dua orang guru sejarah, diperoleh rata-rata 3,38 dari skala tertinggi 4 dan di kategorikan dengan **Sangat Efektif**. Berikut visualisasi rata-rata penilaian menggunakan grafik batang dari dua orang guru sejarah terhadap dua belas instrumen angket yang diberikan.

Gambar 2. Grafik nilai angket efektivitas HVE oleh dua orang guru sejarah SMAN 1 Batang Anai



Kemudian dari dua belas instrumen angket yang diberikan pada 57 orang siswa SMAN 1 Batang Anai kelas XI Fase F diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,04 dari skala tertinggi 4 dan dikategorikan dengan **Efektif**. Visualisasi rata-rata penilaian setiap instrumen oleh siswa tergambar pada grafik batang berikut.

Gambar 3. Grafik nilai angket efektivitas HVE oleh siswa SMAN 1 Batang Anai



Efektif atau *effective* yang dalam bahasa Inggris (sebagai asal kata) bermakna, sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektif merujuk kepada ketepatan penggunaan, kegunaan hasil, atau yang menunjang tujuan. Efektivitas adalah unsur pokok agar tercapainya tujuan atau sasaran yang telah ditargetkan pencapaiannya dalam setiap kegiatan. Dikatakan efektif jika tujuan telah tercapai seperti yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan pendapat H. Emerson (dalam Hadiningrat, 2006:16) mengungkapkan efektif atau efektivitas merupakan proses pengukuran ketercapain tujuan yang sebelumnya telah ditentukan.

Efektivitas juga dapat diartikan sebagai proses mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan (Effendi, 2008:14). Efektivitas menurut pengertian di atas mengartikan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Pengukuran efektivitas penggunaan *History Virtual Exhibition* sebagai media dalam pembelajaran sejarah untuk melatih *Historical Thinking* siswa SMAN 1 Batang Anai merupakan salah satu bentuk evaluasi menyeluruh yang dilakukan terkait serangkaian pengembangan *History Virtual Exhibition*. Hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang guru sejarah, bahwa kategori melalui HVE siswa mampu menyusun dan membangun kausalitas, interpretasi suatu peristiwa, efektivitas HVE untuk mencapai capaian dan tujuan pembelajaran, serta waktu dan tempat penggunaan HVE lebih fleksibel, mendapatkan skor paling rendah dibandingkan dengan item yang lain. Hal ini ditenggarai karena penggunaan HVE yang membutuhkan jaringan internet aktif dan perangkat digital yang memadai. Sementara penggunaan HVE yang menjadi salah satu bentuk aplikasi TPACK dalam pembelajaran memperoleh skor paling tinggi dalam penilaian guru. Hal ini karena penggunaan HVE memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* yang merupakan teknologi yang sangat kompleks dan terbaru dalam pembelajaran.

Lebih lanjut analisis yang dilakukan terhadap skor angket yang diberikan kepada siswa diketahui bahwa kategori melalui HVE siswa mampu menyusun dan membangun kausalitas, interpretasi suatu peristiwa, memperoleh skor paling rendah dibandingkan dengan item yang lain. Hasil ini sangat dipengaruhi oleh pemahaman siswa terhadap peristiwa yang dipelajari. Kemudian penilaian terhadap HVE yang mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah memperoleh skor yang paling tinggi. HVE yang disusun sedemikian rupa menggunakan teknologi VR, sehingga seolah siswa tengah berada disebuah ruangan pameran atau museum, sehingga memberi pengalaman yang berbeda bagi siswa dalam belajar dan memahami peristiwa sejarah.

KESIMPULAN

Pengembangan teknologi *Virtual Reality* dalam pembelajaran sejarah memberi pengalaman yang berbeda bagi siswa. Sejarah yang identik dengan cerita masa lalu lebih optimal bila disampaikan melalui media, apalagi media yang mampu memberi pengalaman

nyata bagi peserta didik. *History Virtual Exhibition* merupakan salah satu media dalam pembelajaran sejarah yang mampu memberi pengalaman berbeda bagi siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum HVE disebarakan secara lebih meluas dan digunakan oleh khalayak banyak, maka dilakukan uji efektivitas penggunaannya, apalagi bila dikaitkan dengan *Historical Thinking*. Dari uji efektivitas yang dilakukan baik oleh guru maupun siswa, dapat disimpulkan bahwa HVE sangat efektif dari penilaian guru, dan efektif dari penilaian siswa dalam melatih kemampuan berpikir sejarah siswa.

Ucapan Terimakasih

Peneliti berterima kasih kepada Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang, khususnya pengelola Program Profesi Guru UNP yang telah mendanai penelitian dan publikasi ini. Penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu bentuk nyata kegiatan Dosen PPG UNP yang berkolaborasi dengan Guru Pamong dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsene, M. (2017). Exploring historical empathy in secondary education. Selected Honors Theses. 89.<https://firescholars.seu.edu/honors/89>.
- Boondee, V., P. Kidrakarn, & W. Sa-Ngiamvibool. 2011. A Learning and Teaching Model using Project Based Learning (PBL) on the Web to Promote Cooperative Learning. *European Journal of Social Sciences*, 21(3): 498-506
- Brooks, S. (2011). Historical empathy as perspective recognition and care in one secondary social studies classroom. *Theory & Research in Social Education*, 39(2), 166– 202. doi:10.1080/00933104.2011.10473452.
- Effendi. 2008. Efektivitas Kerja. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endacott, Jason. 2013. An Updated Theoretical and Practical Model for Promoting Historical Empathy. Spring, *Social Studies Research and Practice*, Volume 8 Number 1.
- Foster, S.J. & Padgett, C.S. 1999. Authentic Historical Inquiry In The Social Studies Classroom. *The Clearing House*, 72, 357.
- Hadiningrat, S. 2006. *Administrasi Pemerintah Dalam Pembangunan*. Jakarta: Gunung Agung.
- Harris, K. B. (2016). Teacher strategies for developing historical empathy. 192. Retrieved from [https:// search-proquest-com.dbgw.lis.curtin.edu. au](https://search-proquest-com.dbgw.lis.curtin.edu.au)
- Hasan, Hamid. 2018. Pembelajaran Sejarah Yang Mencerdaskan, Mungkinkah? Makalah

dalam seminar peringatan ulang tahun ke 70 Prof. I Gde Widja.

- Hastuti, Hera. 2021. History Textbook Development Based on Historical Thinking Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 563.
- Hosnan, M., 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 2, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pusbangbel LP3M UNP. 2022. Rekonstruksi RPS Menuju Pembelajaran Kolaboratif dan Partisipatif.
- Seixas, P. & Peck, C. 2004. Teaching Historical Thinking. Dalam A. Sears & I. Wright (Eds.), *Challenges and Prospects for Canadian Social Studies* (pp. 109-117). Vancouver: Pacific Educational Press.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wineburg, Sam. 2010. *Berpikir Historis*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Wineburg, Sam. 2010. Historical Thinking and Other Unnatural Acts. *Phi delta kappan* 92 (4).
- Zafri., Hastuti, Hera & Asri, Zul. 2021. Analysis of Implementation of Historical Thinking Construct in Historical Learning. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 563.
- Zed, Mestika. 2018. Tentang Konsep Berpikir Historis. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, vol. 13, no.1.
- Zulfikar, Fiqy. 2018. Model Pembelajaran Studi Kasus Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Dan Respon Siswa. *Prosiding Seminar Nasional PPKn*.