

Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah

Resi Gustari^{1(*)}, Ridho Bayu Yefterson²

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

*gustariresi@gmail.com

Abstract

The background of the research is the minimal use of media in schools, besides that the teacher does not use the media in learning, especially the media that is able to reach students' chronological thinking skills. The purpose of this study was to determine the validity of the use of puzzle media in history learning to foster chronological thinking skills. Based on observations made by researchers, only a small proportion of students are able to think chronologically in the learning process. This research is very important because the ability to think chronologically must be in the process of learning history, and to train students' cryonological thinking skills, a medium that can help is needed, namely using the use of time schemes that become puzzles. The minimal use of media in learning history, especially to improve chronological thinking, makes this research even more important to do. The research method is R&D or Research And Development, the purpose of R&D research is to produce products in the form of historical learning media. The results showed that the media puzzle proved feasible to be applied in high school with the data validation test from material experts and media experts of 3.6 and 3.56 and the validation test from the teacher of 3.42. for use in history learning.

Keywords: *Puzzle Media, Historical Learning, Chronological Thinking*

Abstrak

Latar belakang penelitian adalah minimnya penggunaan media di sekolah, selain itu guru kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran khususnya media yang mampu menjangkau keterampilan berfikir kronologis siswa. tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui kevalidan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kronologis. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan baru sebagian kecil siswa yang mampu berfikir secara kronologis dalam proses pembelajaran. penelitian ini jadi sangat penting karena kemampuan berfikir kronologis harus ada dalam proses pembelajaran sejarah, dan untuk melatih kemampuan berfikir krimonologis siswa tersebut dibutuhkan suatu media yang dapat membantu yaitu berupa penggunaan skema waktu di dimodifikasi menjadi puzzle. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran sejarah khususnya untuk meningkatkan berfikir kronologis membuat penelitian ini makin penting untuk dilakukan. Metode penelitian adalah R&D atau *Research And Developmen*, tujuan dari penelitian R&D adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle terbukti layak untuk di diterapkan di SMA dengan uji validasi data dari ahli materi dan ahli media sebesar 3,6 dan 3,56 dan uji validasi dari guru sebesar 3,42 Berdasarkan hasil uji validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media puzzle layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Media Puzzle, Pembelajaran Sejarah, Berfikir Kronologis

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran sejarah memiliki beberapa tujuan yang salah satunya adalah mengembangkan kemampuan berfikir historis yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif dan inovatif (Kemendikbud, 2017:7-8). Sejatinya pengajaran sejarah melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan berpikir historis, dalam arti mampu memahami nilai yang ada dalam setiap peristiwa sejarah serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Yefterson & Salam, 2017).

Lebih jauh lagi salah satu karakteristik dari pembelajaran sejarah di sekolah adalah memiliki sifat kronologis (Agung dan Wahyuni, 2013:61-62) sebagai rangkaian peristiwa berdasarkan urutan waktu sehingga nantinya siswa mempunyai kemampuan membedakan waktu (masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang) (Sari et al., 2019). Memahami sebuah peristiwa sejarah yang dipelajari pada Pembelajaran sejarah bagi peserta didik dibutuhkan kemampuan peserta didik berfikir kronologis dalam menarasikan sebuah peristiwa sejarah. Sehingga dengan kurangnya keterampilan peserta didik dalam berfikir kronologis akan menyebabkan terjadinya kesimpang-siuran dalam merekonstruksi suatu peristiwa sejarah. Keterampilan berfikir kronologis dapat membantu peserta didik untuk menghubungkan antara satu peristiwa dengan berbagai peristiwa lainnya, sehingga peserta didik mendapatkan informasi yang lebih utuh. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berfikir kronologis menjadi hal penting yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran sejarah karena urutan peristiwa menjadi kunci pokok dalam memahami masa lalu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru sejarah di SMA N 4 Padang, Alfurqan S.Pd, M.Pd bahwa peserta didik masih lemah dalam hal mengidentifikasi waktu terjadinya suatu peristiwa pada saat mempelajari materi peristiwa sejarah. Observasi yang dilakukan di kelas terhadap pembelajaran sejarah siswa, pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa yaitu “mana yang lebih dulu kota Hiroshima dan kota Nagasaki di jatuhi bom atom?” dan pertanyaan kedua yaitu “coba urutkan mana yang lebih dulu BPUPKI dibentuk dari pada PPKI?” dari seluruh siswa yang ada di kelas hanya ada 4 orang peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar. Selebihnya ada yang menjawab bahwa kota Nagasaki lebih dulu dibom Amerika dari pada kota Hiroshima. Dan pertanyaan kedua banyak siswa yang menjawab bahwa PPKI lebih dulu dibentuk dari pada BPUPKI dan tidak sesuai dengan kronologi rangkaian peristiwa.

Hal ini menyebabkan peserta didik tidak mampu menyusun rangkaian peristiwa secara kronologis. Guru sebagai ujung tombak pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari peristiwa sejarah dengan meningkatkan kemampuan berfikir kronologi, salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Untuk menghasilkan media yang kreatif dan inovatif untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar diperlukan dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini. Penggunaan media akan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. dengan adanya media yang menarik maka siswa akan lebih termotivasi sehingga siswa juga akan senang dalam berfikir memahami sebuah peristiwa sejarah dan mengambil nilai nilainya.

Ada beberapa studi yang relevan dengan penelitian ini yaitu : pertama Permadani Arifin, 2018 “ pengembangan permainan puzzle sebagai media pembelajaran algoritma untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pemrograman dasar kelas X SMK negeri 1 Magelang”. Dari hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan karena saya mengembangkan media permainan puzzle ke dalam mata pelajaran sejarah dan juga bukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melainkan untuk meningkatkan kema puan berfikir kronologis siswa.

Kedua penelitian hebry juliansyah, 2014 “ penggunaan media gambar puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis deskriptif siswa kelas IV SD N 11Krikilan “. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa media gambar puzzle dapat meningkatkan keterampilan menulis deskriptif siswa. media ini sangat menarik bagi siswa, selain itu respon siswa juga sangat baik. Karena selama ini siswa hanya mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode klasikal. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang saya lakukan, selain tidak untuk meningkatkan keterampilan menulis deskriptif jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif sedangkan jenis penelitian saya adalah *research & development*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian yang penulis lakukan ini menggunakan metode *research and development*, dimana tujuan metode ini adalah menghasilkan produk berupa media permainan puzzle sebagai media pembelajaran sejarah. Data penelitian didapatkan melalui observasi ke sekolah SMAN 4 Padang. teknik yang digunakan dalam penelitian menggunakan wawancara beberapa responden, responden berupa guru mata pelajaran sejarah dan siswa yang ada di sekolah tersebut. Dalam melakukan proses wawancara peneliti menggunakan instrument berupa angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan dan tanggapan dari ahli media, materi dan guru tentang media puzzle mengenai kelayakan yang bertujuan untuk mengevaluasi media.

Langkah langkah dalam penelitian ini yaitu : pertama tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah beserta beberapa orang siswa di SMA N 4 Padang untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah khususnya mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap analisis data yang diambil dapat berupa data angket yang merupakan data dari pengukuran dengan menggunakan sakala likert. Skala likert disusun menggunakan kategori gradasi sangat positif hingga sangat negative, pernyataan positif mendapatkan nilai tertinggi (sugiono,2008:135). Misalnya sangat Baik (SB) diberi Point 5, Baik (B)4. Sedang (S)3, Tidak Baik (TB) 2, Sangat Tidak Baik (STB) 1. (Zafri,2013:60-65).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penyajian data pengembangan yang dipaparkan pada bagian ini menggunakan ADDIE, yaitu meliputi (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap desain produk (*design*), (3) tahap pengembangan produk (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*).

1. Tahap pertama *analyze*

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dengan observasi dan wawancara terhadap guru sejarah. Peneliti menggali permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah mulai dari maksimalnya pemanfaatan media hingga kegiatan pembelajaran yang monoton. Tahap *analyze* ini dilakukan dalam tiga langkah yaitu: (a) Analisis kebutuhan, terkait peninjauan kepustakaan mengenai media puzzle dalam pembelajaran sejarah dan observasi di sekolah terkait pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Analisis keutuhan dilakukan dengan cara wawancara. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sumber belajar apa saja yang digunakan untuk pembelajaran sejarah. (b) Analisis kurikulum, peneliti melakukan identifikasi konsep pokok yang akan disampaikan kepada siswa melalui media puzzle. Berdasarkan hasil observasi pada tahap sebelumnya serta analisis KI dan KD, maka ditetapkan materi kepada siswa adalah KD 3.7 dengan materi “ peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia”. (c) Analisis siswa, dilakukan untuk mengetahui karakter siswa dari segi pola pikirnya, hal ini dilakukan sebagai pedoman dalam pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan berfikir kronologis siswa.

2. Tahap kedua (*design*)

Tahapan perancangan merupakan tindakan lanjut dari tahap analisis. Tahapan dalam membuat media puzzle adalah sebagai berikut: (a) Pengumpulan berbagai sumber bacaan yang relevan dengan materi sejarah Indonesia terkait dengan KD 3.7 mengenai peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. (b) Mengumpulkan gambar/poto peristiwa sejarah kemerdekaan Indonesia yang bersumber dari buku sejarah Indonesia dan kearsipan dan kepustakaan nasional/UNRI.co.id. (c) Mengelompokkan gambar/poto sesuai dengan kompetensi inti pada KD 3.7 peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pengelompokan gambar sesuai dengan skema kronologis yang sebelumnya di rancang di awal.

3. Tahap pengembangan (*development*)

a. Deskripsi data uji validasi

1) Validasi oleh ahli materi

Ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media puzzle dalam bentuk angket. Hasil analisa dari penilaian validator ahli materi diukur dengan menggunakan skala litert. Hasil analisa penilaian validator ahli materi dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. validasi ahli materi terhadap media puzzle

No	Pernyataan	Skor
1	Materi pada media ini telah sesuai dengan kurikulum 2013	4

2	Materi pada media ini telah sesuai dengan kompetensi dasar	4
3	Materi pada media ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4	Materi pada ini telah dengan peristiwa proklamasi kemerdekaan secara kronologis	4
5	Instrument ini disajikan dalam media puzzle sesuai dengan permasalahan kronologis	4
6	Materi disajikan Dalam Media Puzzle Sesuai Dengan Jalan Cerita	4
	materi diambil dari sumber yang jelas	3
8	terdapat Skema waktu yang dapat mengajak siswa untuk berfikir kronologis	3
9	Kelengkapan pembahasan sesuai materi pada gambar	3
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3
	Jumlah	36
	Rata Rata	3,6
	Kriteria	Sangat Layak

Dari hasil penilaian oleh ahli materi media puzzle termasuk kategori sangat layak untuk digunakan dengan perolehan angka 3,6.

2) Validasi oleh ahli media

Ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran puzzle dalam bentuk angket. Hasil analisa dari penilaian validator ahli media diukur dengan menggunakan skala litert. Hasil analisa data yang diperoleh berdasarkan penilaian tersebut terhadap media puzzle dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. validasi ahli media terhadap media puzzle

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan
1	Apakah media puzzle layak dijadikan sebagai alat penghubung komunikasi	4
2	Apakah media puzzle bisa dijadikan alat untuk memperjelas materi yang diajarkan	4
3	Apakah media puzzle sudah sesuai dengan KD	4
4	Apakah media puzzle bisa menimbulkan semangat belajar	4
5	Apakah media puzzle bisa dijadikan media belajar mandiri	4
6	Apakah media puzzle dapat memberikan rangsangan kepada siswa	4

7	Apakah Media yang dibuat sudah menggambarkan skema kronologis	4
8	Apakah Penyajian media sudah menyerupai slide	3
9	Apakah tampilan pada puzzle dibuat dengan warna yang menarik media puzzle sesuai dengan tujuan	4
10	Apakah tulisan yang digunakan pada media puzzle bisa di pahami	4
11	Apakah puzzle sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai	4
12	Apakah materi pelajaran pada media puzzle sudah bersifat yang kronologis	3
13	Apakah media ini sudah tersaji dengan ketetapan penggunaan istilah dan bahasa dalam media puzzle	3
14	Apakah media puzzle sesuai dengan kepraktisan, luwes dan bertahan / efektif dalam pembelajaran	4
15	Apakah media pembelajaran puzzle efektif digunakan oleh guru	4
16	Apakah media puzzle sesuai dengan fakta	3
	Jumlah	71
	Rata rata	3,56
	Kriteria	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pada tabel 2 dapat dilihat bahwa media pembelajaran puzzle termasuk dalam kategori sangat layak dengan perolehan nilai 3,56.

3). Validasi Oleh Guru

Selain melakukan uji validasi oleh validator, juga dilakukan uji validasi media puzzle oleh guru mata pelajaran sejarah SMA N 4 Padang. Uji validasi oleh guru ini dilakukan melalui angket respon guru terhadap media puzzle dalam bentuk angket. Hal ini di lakukan untuk mendapatkan edia pembelajaran yang praktis dan sesuai dengan pembelajaran sejarah.

Tabel 3. Validasi Media Puzzle Oleh Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah responden		Rata-rata
		G 1	G 2	
A	Kesesuaian materi			
1	Materi pada media pembelajaran terdapat KI dan KD	3	4	3,5
2	Skema waktu dalam permainan puzzle sesuai dengan konsep kronologis yang terdapat dalam pokok bahasan peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan	3	4	3,5

B	Kepraktisan Penggunaan			
3	Media peranmainan dalam pembelajaran sejarah mempermudah guru dalam proses pembelajaran dalam materi “ peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan	3	3	3
4	Media yang digunakan dapat mengubah peran guru dari pengajar menjadi fasilitator	4	4	4
5	Media permainan puzzle dapat pembelajaran sejarah memperjelas penyajian materi karena mampu menyajikan peristiwa peristiwa secara kronologis	3	3	3
6	Media permainan puzzle mempermudah guru untuk meningkatkan kemampuan berfikir kronologis siswa	3	4	3,5
7	Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien	4	4	4
8	Media ini dapat dijadikan sebagai media alternative guru dalam proses belajar mengajar pokok bahasan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	3	3	3
C	Kesesuaian Dengan RPP			
9	Penggunaan media permainan puzzle dalam pembelajaran sejarah sesuai dengan RPP	4	3	3,5
D	Sajian			
10	Pernyataan yang disajikan bersifat kronologis	4	4	4
11	Skema waktu yang disajikan dapat membantu siswa berfikir kronogis dalam suatu peristiwa	3	3	3
E	Bahasa			
12	Bahasa yang digunakan pada media puzzle sesuai dengan EYD	3	3	3
13	Penyajian kalimat mudah dipahami	3	4	3,5
Skor yang diperoleh		43	46	44,5
Nilai rata tara		3,3	3,5	3,42
Kriteria		Layak	Sangat layak	Sangat layak

Pada tabel 3. di atas dapat dilihat guru memberikan penilaian dengan kriteria sangat layak. Dengan jumlah rata rata 3,42

Pembahasan

Secara keseluruhan hasil analisis data angket kelayakan media ular tangga sejarah berdasarkan validasi dari ahli media dan materi menunjukkan hasil sangat layak. Penilaian kelayakan media ini diukur dengan menggunakan skala litert yang diperoleh dari pengisian penilaian angket oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil analisa, diperoleh hasil kelayakan media dari ahli materi 3,6 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Media puzzle sejarah ditinjau dari aspek materi sangat layak digunakan siswa untuk pembelajaran sejarah XI.

Sementara hasil analisa juga diperoleh dari validasi media oleh ahli media pembelajaran sejarah sebesar 3,55 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa media puzzle sejarah ditinjau dari aspek kelayakan media bisa digunakan siswa dalam pembelajaran sejarah sebagai salah satu alternative media pembelajaran. hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (2008:15) bahwa media yang baik adalah media pembelajaran yang dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rancangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa.

KESIMPULAN

Pendidikan memang sangat penting bagi kehidupan dan dalam pendidikan. Namun dalam perkembangannya pendidikan ada banyak permasalahan pembelajaran yang tidak dapat dihindarkan khususnya dalam pembelajaran sejarah, seperti salah satunya yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran. langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan mengembangkan produk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle dalam pembelajaran sejarah yang penulis kembangkan ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, hal ini dibuktikan pada tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta pada tahap validasi oleh guru terhadap media puzzle yang menunjukkan bahwa media puzzle dalam pembelajaran sejarah ini layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad.2011. *Media Pembelajaran, Jakarta* : PT Rajawali Press
- Leo Agung, S. Wahyuni,S. (2013). Perencanaan pembelajaran sejarah. Yogyakarta : ombak
- Hasan, S.H. (2012). *Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. Paramita* : Historical Studies Journal, 22 (1).
- Ma'mur, T. (2008). *Upaya Meningkatkan Kualitas PembelajaranN Sejarah Melalui Histirocal Thinking*.Bandung :Jurusan Pendidikan Sejarah FPIP UPI. DiAkses dari [http://file.lpu.edu/Direktori/FPIPS/JUR,PEND.SEJARAH/1968082i-TARUNASENA/artikel/Makalah Historical Thinking \(Untuk 70 Thn Ptof Helius\).Pdf](http://file.lpu.edu/Direktori/FPIPS/JUR,PEND.SEJARAH/1968082i-TARUNASENA/artikel/Makalah_Historical_Thinking_(Untuk_70_Thn_Ptof_Helius).Pdf)

- Sari, Y. P., Ofianto, O., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Berbasis Chronological Thinking untuk Siswa SMA. *Jurnal Halaqah*, 1(1), 79–90
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Ofianto. O., & Suhartono, S. (2015). An assessment model of historical thinking skill by means of the RASCH model. REID (Research and evaluation in education), 1 (1), 73-83. Di akses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/reid/article/view/4899>
- Kemendikbud. 2014. *Buku Guru Sejarah Indonesia*. Jakarta : Kemendikbud
- 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>
- Zafri. 1989. *Metode Penelitian Pendidikan*. Padang: UNP Press