

ABSTRAK

Inovasi Multimedia Interaktif pada Materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia yang Disusun Berdasarkan Analisis Historical Thinking untuk Pembelajaran Sejarah di SMA

Oleh: Salman AlFarizi

Latar Belakang penelitian ini selain minimnya media bersifat interaktif yang digunakan guru dalam pembelajaran Sejarah Indonesia juga karena pembelajaran sejarah di SMA masih belum banyak memuat unsur historical thinking khususnya pada kemampuan berpikir kronologis dan berpikir kausalitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan merancang serta mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran sejarah pada materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia. Materi di dalam multimedia interaktif disusun berdasarkan berpikir kronologis dan kausalitas suatu peristiwa. Manfaat penelitian ini untuk memudahkan guru menyampaikan materi sejarah dan untuk siswa dapat memahami materi sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan multimedia interaktif. Uji validasi multimedia interaktif dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli historical thinking. Uji Praktikalitas dilakukan pada guru Sejarah Indonesia dan siswa SMA N 1 Enam Lingkung kelas XI MIPA 4 dengan menggunakan angket melalui Google Form. Pengisian angket oleh siswa dilakukan dengan menyebarkan link angket dalam grup Whatsapp dan tanggapan siswa langsung terekam ketika siswa selesai mengisi angket. Hasil analisis validasi oleh ahli materi dalam multimedia interaktif masuk pada kategori sangat layak dengan rata-rata 3,4. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media masuk pada kategori layak dengan rata-rata 3,2.

Hasil uji validasi historical thinking oleh ahli historical thinking masuk pada kategori sangat layak dengan rata-rata 3,4. Lebih lanjut uji praktikalitas oleh guru sejarah masuk kategori sangat praktis dengan rata-rata 3,6. Uji praktikalitas pada siswa dilakukan melalui online yakni Whatsapp dan Google Form untuk angket. Hasil analisis praktikalitas multimedia interaktif yang dilakukan oleh siswa dengan rata-rata 3,08 masuk kategori praktis.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran Sejarah, Historical Thinking