

**INOVASI POHON SILSILAH BERBASIS QR-CODE SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (SI)

Pendidikan Di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang



Oleh:

**ANGELINA STEPHANI MANULLANG
17046055**

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

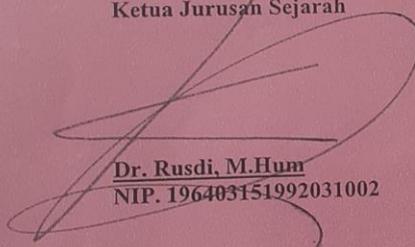
INOVASI POHON SILSILAH BERBASIS QR-CODE SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Nama : Angelina Stephani Manullang
BP/NIM : 2017/17046055
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

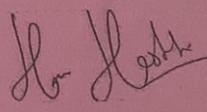
Padang, Juni 2021

Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151992031002

Pebimbing


Hera Hastuti, M.Pd
NIP. 198509162015042001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Senin, 07 Juni 2021

INOVASI POHON SILSILAH BERBASIS QR-CODE SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

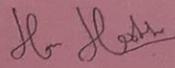
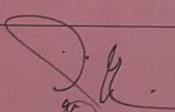
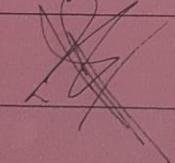
Nama : Angelina Stephani Manullang
BP/NIM : 2017/17046055
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2021

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Hera Hastuti, M.Pd
Anggota : 1. Dr. Wahidul Basri, M.Pd
2. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

1 
2 
3 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

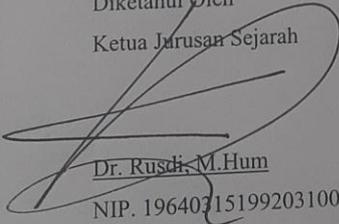
Nama : Angelina Stephani Manullang
BP/NIM : 2017/17046055
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul “**Inovasi Pohon Silsilah Berbasis Qr-Code Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA**” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Juni 2021

Diketahui Oleh
Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151992031002

Saya yang menyatakan



Angelina Stephani Manullang

NIM. 17046055

ABSTRAK

Angelina Stephani Manullang (2017/17046055): Inovasi Pohon Silsilah Berbasis QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA. **Skripsi**. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, 2021.

Penelitian ini membahas tentang inovasi pohon silsilah berbasis *QR-Code* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA. Tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran sejarah menjadi permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini terbukti bahwa masih terdapat kesulitan yang dihadapi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran di SMA Pembangunan Laboratorium UNP sehingga siswa hanya terpaku pada fakta sejarah dan tidak mampu mengasah kemampuan *Historical Thinking*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pohon silsilah kerajaan berbasis QR-Code, menganalisis kelayakan media pohon silsilah berbasis QR-Code dan menganalisis kepraktisan media pohon silsilah berbasis *QR-Code* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* atau *R&D* (Penelitian dan Pengembangan) yang terdiri dari empat tahapan penelitian yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Uji kelayakan produk penelitian terdiri dari ahli materi, media, dan *Historical Thinking*. Sedangkan subjek praktikalitas penelitian terdiri dari satu orang guru dan 29 orang siswa kelas X MIA SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Instrumen yang digunakan untuk uji kelayakan (validasi) yaitu angket validasi. Kategori penilaian instrumen menggunakan skala *likert* dan teknik analisis data menggunakan rerata dan persentase.

Pengembangan produk dimulai dengan *pertama* ditemukannya masalah dalam kegiatan pembelajaran dengan menganalisis kurikulum, keadaan peserta didik, dan substansi pembelajran sejarah *kedua* membuat desain gambar pohon, membuat barcode pada aplikasi *QR & BarCode Scanner, LinkTree*, kemudian memasukkan materi dari berbagai referensi dan mencari *link* video dari YouTube serta menggabungkannya kedalam narasi materi, *ketiga* memvalidasi dan menguji kelayakan media pohon silsilah berbasis *QR-Code* dimulai dengan kegiatan membuat kisi-kisi angket validasi produk untuk ahli materi, ahli media, ahli *Historical Thinking*, angket untuk guru dan siswa. Hasil validasi untuk ahli materi diperoleh hasil “sangat layak, hasil uji validasi ahli media diperoleh kategori “sangat layak”, hasil uji validasi ahli *Historical Thinking* diperoleh rata-rata “sangat layak”. *Keempat* Media yang sudah divalidasi diuji kembali kepraktisannya kepada guru dan siswa dengan hasil sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media Pohon Silsilah Berbasis *QR-Code* sangat layak dan praktis digunakan di sekolah.

Kata Kunci: *Historical Thinking*, media pembelajaran, Pohon Silsilah, *QR-code*

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan syukur yang sebesar – besarnya kepada Tuhan Yang maha Esa karena atas berkat dan Kasih Karunia – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Inovasi Pohon Silsilah Berbasis QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA”**.

Tujuan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh setiap mahaSiswa guna menyelesaikan perkuliahan sehingga dapat menyangang gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang.

Dalam kesempatan ini peneliti bermaksud mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Kedua orang tuaku sebagai penyemangat dalam menggapai cita-citaku yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, nasehat, dan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Hera Hastuti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, nasehat, dan meluangkan waktunya dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Wahidul Basri, M.Pd dan Ridho Bayu Yefterson, M.Pd, selaku penguji skripsi yang telah memberikan koreksi dan perbaikan terhadap skripsi ini.
4. Bapak Drs. Zul Asri, M. Hum sebagai Validator materi pembelajaran yang

memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai tujuan.

5. Bapak Dr. Zafri, M.Pd, selaku validator ahli berpikir kronologis dan kausalitas sejarah (sebab-akibat) yang telah memberikan saran dan komentar terhadap media.
6. Bapak Firza, M.Pd, selaku validator ahli media yang telah memberikan saran dan komentar terhadap media.
7. Bapak Dr. Rusdi M. Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
8. Dr. Aisiah, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA).
9. Ibu Yupi Sovia, S.Pd sebagai guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.
10. Siswa kelas X MIA SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang telah berpartisipasi demi kelancaran penelitian dan penulisan skripsi.
11. Teman-teman sejarah angkatan 2017 (Uni Natrizia, Gusri, Silvi, Tian Reyhan, Fitria sari, Yessy Aulia, Yessy Annisa, Nuri, Leny, salman, siska stella dan teman-temanku yang lainnya), teman-teman PLK SMA Pembangunan UNP (Dilla, Desy, adilla, nadira, ipit) dan keluarga besar unedo kost yang telah membantu peneliti dan memberikan dukungan selama penulisan skripsi ini.
12. Adik-adikku yang saat ini juga tengah berjuang menggapai masa depan (Erwin A. M, Tommy A. P. M dan Frangky I. J. M) yang telah memberikan dukungan dan doa untuk penyelesaian skripsi ini.
13. Seseorang yang selalu senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan motivasi sehingga penulis mampu berjuang kembali untuk menyelesaikan skripsi ini.

14. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Padang, 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	12
KAJIAN KEPUSTAKAAN	15
A. Teori Kognitif	15
1. Teori Belajar Kognitif	15
2. Inovasi	17
3. Mata Pelajaran Sejarah	18
4. Historical Thinking	20
5. Media Pembelajaran	28
6. QR Code	33
7. Keunggulan dari QR-Code	35
B. Penelitian Relevan	36
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Model Pengembangan	
C. Tempat dan Waktu Penelitian	42

D.	Subjek dan Obyek Penelitian.....	42
E.	Prosedur Penelitian dan Proses Pengembangan	42
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	48
G.	Instrumen Penelitian.....	49
H.	Teknik Analisis Data	59
BAB IV		66
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		66
A.	Hasil Pengembangan Produk.....	66
1.	Tahap Analysis (Analisis).....	66
2.	Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	70
3.	Tahap Development (Pengembangan).....	97
4.	Tahap Implementation (Implementasi).....	109
B.	Pembahasan	118
BAB V.....		124
PENUTUP.....		124
A.	Kesimpulan.....	124
DAFTAR PUSTAKA		126

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rumusan Indikator Berpikir Kronologis.....	24
Tabel 2. Rumusan Berpikir Kausalitas.....	27
Tabel 3. Validator Materi, Historical Thinking dan Media	48
Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	50
Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Validasi <i>Historical Thinking</i> (Kronologi dan Kausalitas Sejarah)	52
Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	53
Tabel 7. Kisi-Kisi Angket Uji Kelayakan Oleh Guru	56
Tabel 8. Kisi-Kisi Angket Kelayakan Oleh Siswa.....	57
Tabel 9. Penjelasan Pedoman Penilaian Menggunakan <i>Skala Likert</i>	64
Tabel 10. Materi Kerajaan Singosari	71
Tabel 11. Pertanyaan (Historical Thinking).....	77
Tabel 12. Tabel media dan sumber media	77
Tabel 13. Hasil Uji Validasi Ahli Materi	98
Tabel 14. Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pohon Silsilah Berbasis <i>QR-Code</i>	101
Tabel 15. .Saran dan Perbaikan dari Validator Ahli Media	106
Tabel 16. Penilaian Ahli Historical Thinking Terhadap Media Pohon Silsilah Berbasis QR-Code.....	107
Tabel 17. Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Historical Thinking.....	109
Tabel 18. Hasil Angket Kelayakan Media Pohon Silsilah Berbasis <i>QR-Code</i> oleh Guru.....	110
Tabel 19. Hasil Angket Kelayakan Media Pohon Silsilah Berbasis <i>QR-Code</i> Oleh Siswa	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	38
Gambar 2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE menurut Robert Maribe Brach	43
Gambar 3. Bagan Prosedur Pengembangan Media Pohon Silsilah Berbasis <i>QR-Code Metode Research & Development</i> model ADDIE....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. Gunting, Spidol, pensil, penghapus, lem dan gunting.....	80
Gambar 5. Kertas Origami dan kertas karton manila hitam.....	80
Gambar 6. Pola daun	81
Gambar 7. Pola buah.....	82
Gambar 8. Pola Batang pohon	82
Gambar 9. Gunting pola batang	83
Gambar 10. Gunting pola daun dan buah.....	83
Gambar 11. Pola Batang dan ranting ditempel dikertas manila	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12. Tampilan untuk mendownload QR & Barcode Scanner.....	84
Gambar 13. Tampilan garis tiga sebelah kiri lalu klik buat QR.....	84
Gambar 14. Tampilan untuk memasukkan teks	85
Gambar 15. Tampilan untuk menambahkan Teks	85
Gambar 16. Tampilan selesai membuat sebuah barcode	86
Gambar 17. Tampilan tanda ceklis.....	86
Gambar 18. Tampilan penelusuran LinkTree di Browser.....	87
Gambar 19. Tampilan membuat akun LinkTree	87
Gambar 20. Tampilan menambahkan LinkTree di Add New Link	88

Gambar 21. Tampilan Menambahkan menu QR-Code.....	88
Gambar 22. Tampilan Untuk menambahkan menu gambar media.....	89
Gambar 23. Tampilan untuk menambahkan kolom panduan	89
Gambar 24. Tampilan untuk menambahkan KI dan KD	90
Gambar 25. Tampilan untuk menambahkan tugas mandiri	90
Gambar 26. Tampilan untuk menambahkan <i>Contact Me</i>	91
Gambar 27. Tampilan untuk menambahkan Angket	91
Gambar 28. Tampilan untuk mengubah tema dan memasukkan gambar	92
Gambar 29. Hasil akhir tampilan LinkTree.	92
Gambar 30. Hasil akhir tampilan LinkTree	93
Gambar 31. Tampilan untuk gambar Barcode	93
Gambar 32. Tampilan <i>Barcode</i>	94
Gambar 33. Hasil print <i>Barcode</i> materi	94
Gambar 34. Hasil print <i>Barcode</i> pintu masuk.....	95
Gambar 35. Hasil print tokoh.....	96
Gambar 36. Hasil akhir	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 2. Pohon Silsilah Berbasis QR-Code

Lampiran 3. Hasil Analisis Angket Validasi dan Praktikalitas

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan Abad ke-21 saat ini penuh dengan perubahan dari kehidupan sebelumnya. Hal ini disebabkan lahirnya inovasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bila dikaji lebih dalam hal ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang selalu berorientasi pada penemuan baru. Berkenaan dengan hal tersebut dalam bidang pendidikan sejarah tetap memberi perhatian utama kepada pengembangan kualitas manusia yang berpikir menghasilkan dan menggunakan teknologi (Said Hamid Hasan, 2019).

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk membekali siswa agar memiliki keterampilan berpikir sejarah, membentuk kesadaran sejarah, menanamkan nilai-nilai nasional, dan menghubungkan peristiwa lokal dan nasional dengan rangkaian peristiwa global dalam sejarah (M. Rosi Siumaparri Djadjas, Kurniawati, & Umasih, 2018). Oleh sebab itu, pembelajaran sejarah hendaklah berorientasi pada pendekatan nilai melalui menyampaikan fakta, bagaimana mengupas fakta-fakta sejarah dan mengambil intisari nilai yang terdapat di dalamnya sehingga siswa akan lebih memahami nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah tersebut.

Belajar sejarah merupakan salah satu kunci untuk mempelajari kehidupan manusia dan segala aspeknya yang telah berlangsung pada masa lampau dengan mengajukan beberapa penalaran yang spesifik (Sayono, 2013). Belajar sejarah menuntun seseorang untuk menemukan dan mempelajari setiap peristiwa yang

telah terjadi dalam kehidupan manusia. Hakikatnya mempelajari sejarah tidak pernah luput dari isi konten yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang harus dipelajari dan dipahami oleh siswa.

Dalam pembelajaran sejarah guru harus menanamkan kemampuan berpikir sejarah kepada siswa. Kemampuan berpikir sejarah yang dimaksud adalah *Historical Thinking*. *Historical Thinking* merupakan kemampuan berpikir dalam disiplin ilmu sejarah dengan cara berpikir sistematis, berpikir yang terorganisir dan terintegrasi satu sama lain dengan mempertimbangkan rangkaian konsep kunci (Zed, 2018). Mempelajari sejarah dengan mengembangkan kemampuan *Historical Thinking* adalah kemampuan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh Siswa (Nurjanah 2020). Sebab dengan *Historical Thinking* siswa tidak hanya sekedar mengingat dan memahami pelajaran tetapi ketingkat yang lebih tinggi seperti menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat (Seixas, 2017).

Kondisi pembelajaran sejarah yang ideal adalah sebuah situasi yang dapat memberikan fasilitas yang memadai untuk mendukung aktivitas belajar siswa. Maka pembelajaran sejarah harus dikemas dengan menarik agar dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir *historis*. Mengemas pembelajaran sejarah yang menarik dapat dilakukan dengan memperhatikan pemilihan metode pembelajaran, model pembelajaran dan media pembelajaran sejarah yang digunakan.

Hal ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah menyerap makna dari materi pelajaran sejarah yang disajikan. Kemudian siswa membedakan waktu

lampau, masa kini, dan masa yang akan datang, melihat dan mengevaluasi evidensi, membandingkan dan menganalisis antara cerita sejarah, ilustrasi, dan catatan dari masa lalu, menginterpretasikan catatan sejarah dan membangun suatu cerita sejarah berdasarkan pemahaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan berpikirnya (Ma'mur, 2006).

Materi pelajaran sejarah yang dipelajari oleh siswa sangat beragam. Dalam kurikulum 2013, materi pelajaran sejarah untuk tingkat Sekolah Menengah Atas terbagi menjadi dua kelompok. Kelompok yang pertama adalah Sejarah Indonesia yang lebih menekankan pada penanaman nilai-nilai nasionalisme dan kelompok yang kedua adalah Sejarah peminatan yang lebih mengarah pada ilmu sejarah. Untuk kelompok Sejarah Indonesia salah satu isi materi yang harus diajarkan kepada siswa adalah materi Sejarah Hindu-Buddha.

Materi sejarah Hindu-Buddha memiliki beberapa sub materi yang harus dipahami oleh setiap siswa. Salah satu materinya adalah tentang kerajaan Singosari. Materi kerajaan Singosari memiliki aspek pengetahuan yang menuntut siswa untuk menyajikan hasil penalarannya dalam bentuk keterampilan berpikir sejarah. Untuk dapat mencapai ranah keterampilan sesuai dengan isi Permendiknas No 59 Tahun 2014 maka pembelajaran sejarah tidak boleh diajarkan berdasarkan kelampauannya namun harus hadir dengan kemasakan masa kini yaitu kemampuan berpikir sejarah. Agar tercapainya pembelajaran Sejarah yang memfasilitasi kemampuan berpikir *Historical Thinking* maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran.

Ada empat cara untuk meningkatkan pemikiran *Historical Thinking* siswa, yaitu (Nurjanah et al., 2020):

Pertama guru membimbing siswa untuk berpikir kritis dengan menyajikan materi tentang sejarah Hindu-Buddha. Kedua, guru tidak boleh fokus pada sajian buku pelajaran, namun harus memberikan pertanyaan yang merangsang rasa ingin tahu siswa dan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Ketiga, kurikulum sejarah harus disistematisasikan agar siswa dapat menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran. Keempat, jika harus menggunakan buku ajar untuk belajar, isi buku teks digunakan untuk menemukan masalah dan mengajukan hipotesis.

Dalam kegiatan pembelajaran sejarah, guru dapat menggunakan media. Pemanfaatan media dalam pembelajaran sejarah dapat membantu guru untuk menfasilitasi tercapainya kemampuan analisis dan kemampuan menulis sejarah siswa sebab untuk memiliki kemampuan menulis siswa harus kaya akan informasi. Dalam media pembelajaran sejarah guru dapat mengemas materi dengan baik agar informasi yang mereka peroleh akan menjadil lebih banyak dan akurat. ketiga, siswa menjadi terlibat aktif dalam pembelajaran sejarah. Dengan memanfaatkan media inovatif untuk materi kerajaan Singosari siswa diarahkan untuk mengidentifikasi, menganalisis, membandingkan antar peristiwa, mencocokkan, mengkolaborasi dan mengevaluasi. Hal ini akan mendukung siswa untuk mengasah kemampuan *Historical Thinking*.

Sayono menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran sejarah, media merupakan salah satu pendukung pembelajaran sejarah yang dapat dimanfaatkan oleh guru

untuk mendukung digma konstruktivis (Sayono, 2013). Dimana Proses belajar tidak hanya terpaku pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini juga banyak dipengaruhi oleh sistem pendidikan modern dimana proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada guru tetapi lebih diarahkan kepada Siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran, bahkan berdampak psikologis pada Siswa untuk belajar (Handhika, 2012).

Menurut Hayes, Hardian, & Sumekar (2017), media pembelajaran memiliki manfaat dalam pembelajaran dan dapat di kaji sebagai objek penelitian, antara lain: (1) untuk mengetahui bagaimana distribusi materi yang agar seragam; (2) pengaruh media agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik; (3) dampak dari penggunaan media apakah dapat membuat Siswa lebih interaktif; (4) Penggunaan media dapat mengoptimalkan waktu mengajar, (5) meningkatkan kualitas belajar Siswa dan meningkatkan kemampuan hasil belajar Siswa, (6) peran tenaga pendidik dapat menjadi lebih aktif dan produktif dan tidak bersifat *Teacher Center*.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran sejarah sudah banyak dirasakan dampak positifnya. Akan tetapi, masih sering dijumpai proses pembelajaran sejarah hanya menargetkan siswa memahami sajian materi yang beragam. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti, kesulitan guru dalam memnafaatkan media, masih menggunakan metode konvensional (yang cenderung hafalan), masih belum dikaitkan dengan penanaman nilai atau karakter untuk melahirkan kebiasaan berpikir *Historical Thinking* (Suryani, 2016). Sehingga pembelajaran sejarah cenderung berorientasi pada masa lampau yang

statis, masa lampau untuk masa lampau sehingga kurang kontekstual dengan kehidupan kekinian, apalagi untuk masa depan.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika mengikuti program praktek lapangan di SMA Pembangunan Laboratorium UNP terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Misalnya masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis TIK dan penanaman proses *Historical Thinking* dalam pembelajaran, sehingga siswa hanya terpaku pada fakta sejarah dan tidak mampu memetik makna dari setiap peristiwa sejarah.

SMA Pembangunan Laboratorium UNP adalah salah satu sekolah yang memiliki fasilitas pendidikan yang tergolong lengkap, diantaranya adanya perpustakaan, ruang komputer, infokus, dan tersedianya jaringan *Wifi* di sekolah. Memiliki fasilitas pendidikan yang memadai diharapkan dapat menunjang pembelajaran dikelas lebih mudah. Faktanya, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi peristiwa sejarah kerajaan dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, pengemasan materi yang terlalu padat, belum diterapkannya analisis *Historical Thinking* dan rendahnya minat siswa untuk belajar sejarah karena bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada bulan Januari, pengaplikasian media inovatif dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Pembelajaran sejarah tidak diarahkan untuk mengasah kemampuan *Historical Thinking* dan siswa masih kesulitan untuk menjabarkan peristiwa masa lampau dengan peristiwa masa kini. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara dengan guru dan siswa masih mengeluhkan kesulitan belajar dan sistem belajar yang masih sangat

membosankan. Terakhir, hasil kotak saran yang hampir seluruh siswa menuliskan keluhan sistem belajar yang membosankan, membuat siswa mengantuk, sulit dipahami dan pelajaran yang terlalu padat.

Sesuai dengan tujuan dan pertimbangan isi pembelajaran, maka media pembelajaran sejarah berfungsi menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif serta membantu siswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Susanto, 2014). Artinya suatu proses pembelajaran harus diupayakan untuk memastikan bahwa kapabilitas dan tujuan yang diharapkan tercapai salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan. Salah satu media inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah yaitu media Pohon silsilah dan *QR-Code* Berlandaskan *Historical Thinking*.

Pohon silsilah dan *QR-Code*, melibatkan penggunaan media inovasi berbasis *m-learning* yaitu berupa kolaborasi media pohon silsilah dengan memanfaatkan sistem barcode dua dimensi yang masih sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Media berisikan penjelasan materi yang luas yang dapat ditampilkan pada layar monitor ponsel setelah *QR-Code* dipindai dengan aplikasi pemindai khusus/ *google camera*. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan KI dan KD pembelajaran serta dilengkapi dengan adanya panduan penggunaan guru dan Siswa pada aplikasi pemindai.

Pohon silsilah berbais *QR-Code* memiliki kemampuan untuk menginterpretasikan materi sejarah yang abstrak menjadi konkret, dengan penyampaian materi yang dianalisis berdasarkan *Historical Thinking*. Pohon

silsilah berbais *QR-Code* dapat membangun pikiran konstruk siswa, imaginasi, visual kreatif dan memancing siswa untuk belajar mandiri dan berkelanjutan karena dalam media disajikan materi yang bervariasi. Penggunaan Pohon silsilah berbasis *QR-Code* juga dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang akan disampaikan karena isi dari materi bukan hasil pemindahan materi buku ajar akan tetapi intisari materi.

Penggunaan sistem barcode dengan jenis *QR-Code* pada pembelajaran masih sangat jarang, karena pada umumnya sistem barcode banyak digunakan dalam dunia marketing. Siswa dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi pemindai (*scan*) *QR Code* dan akan secara langsung terhubung ketampilan informasi suatu laman situs berdasarkan data *URL* yang disandingkan oleh *QR Code*. Maka guru tidak perlu lagi mengecek setiap siswa, apakah sudah memasukan alamat suatu situs dengan benar (Manu, 2019). Berdasarkan pada potensi tersebut, *QR-Code* dalam proses pembelajaran akan menjadi ketertarikan tersendiri bagi siswa karena selain mudah *QR-Code* sangat jarang digunakan pada proses pembelajaran sehingga akan menjadi sesuatu yang baru bagi siswa.

Penggunaan *QR-Code* dalam pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan pohon silsilah yang memuat silsilah kerajaan sebagai bentuk visual dari *barcode*. Jenis pohon silsilah yang digunakan akan memuat kartu bergambar dari oleh raja sesuai dengan materi pelajaran sejarah yang membahas tentang sistem kerajaan. Sebab salah satu kelebihan dalam materi pelajaran sejarah adanya tokoh yang berperan dalam setiap peristiwa yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul Inovasi Pohon Silsilah Berbasis Qr-Code Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data pengamatan di SMA Pembangunan Laboratorium UNP permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Minimnya penggunaan media yang bersifat inovatif dalam pembelajaran sejarah.
2. Belum dilakukan pembelajaran sejarah yang mampu mengasah kemampuan *Historical Thinking* Siswa, padahal *Historical Thinking* merupakan karakteristik utama dari pembelajaran sejarah.

C. Batasan Masalah

Mengembangkan media inovatif dalam bentuk Pohon Silsilah Berbasis *QR-Code* dalam materi Kerajaan Singosari. Pengembangan media Pohon Silsilah Berbasis *QR-Code* dilakukan sampai pada tahap praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dapat dikaji pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap-tahap inovasi pengembangan media pohon silsilah berbasis *QR-Code* sebagai media dalam pembelajaran sejarah?
2. Bagaimana media pohon silsilah berbasis *QR-Code* layak (valid) digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA?
3. Apakah media pohon silsilah berbasis *QR-Code* yang dikembangkan praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis inovasi media pohon silsilah kerajaan berbasis *QR-Code* sebagai media dalam pembelajaran sejarah.
- b. Menganalisis kelayakan media pohon silsilah berbasis *QR-Code* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.
- c. Menganalisis kepraktisan media pohon silsilah berbasis *QR-Code* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA

F. Manfaat Penelitian

Rancangan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yang berupa media media pohon silsilah kerajaan dengan berbasis *QR-Code* dengan dengan memanfaatkan aplikasi *Scanner Code* dalam pembelajaran Sejarah. Manfaat dari penelitian ini dapat berupa manfaat teoretis dan manfaat praktis.

a. Manfaat Teoretis

Inovasi media Pohon Silsilah Kerajaan Berbasis *QR-Code* pada muatan pembelajaran sejarah akan memberikan kontribusi dalam inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta pendukung teori untuk penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah.

b. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, ada juga manfaat praktis yang berdampak pada beberapa pihak, seperti guru, Siswa, sekolah dan peneliti.

1. Bagi Guru

Melalui Inovasi media Pohon Silsilah Kerajaan Berbasis *QR-Code* dalam pembelajaran sejarah dapat dipakai sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta menambah variasi media dalam proses belajar mengajar. Selain itu dengan penggunaan media yang berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan guru sebagai inovasi baru dalam pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2. Bagi Siswa

Melalui Inovasi media Pohon Silsilah Kerajaan dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kemampuan *Historical Thinking* Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu dapat melatih Siswa untuk memanfaatkan IPTEK sebab disekolah Siswa diperkenankan membawa smartphone

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, memperkaya pengetahuan baru bagi sekolah dan mensosialisasikan penggunaan media pohon silsilah kerajaan berbasis *QR-Code* dalam Pembelajaran

sejarah Siswa Kelas X MIA SMA Pembangunan Laboratorium UNP sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

4. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan baru dalam inovasi sebuah media, serta menjadi motivasi untuk berkarya dalam bidang pendidikan.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi Produk yang dikembangkan Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pohon silsilah kerajaan berbasis *QR-Code* berlandaskan *Historical Thinking* dengan materi sejarah Indonesia bertema tentang kerajaan Singosari. Adapun spesifikasi yang dikembangkan sebagai berikut.

- a. Media pohon silsilah kerajaan berbasis *QR-Code* berlandaskan *Historical Thinking* bertujuan untuk menarik motivasi belajar siswa dalam mempelajari muatan pembelajaran sejarah materi sejarah sehingga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menambah pemahaman Siswa mengenai pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.
- b. Media pohon silsilah kerajaan berbasis *QR-Code* dikembangkan menggunakan software yang terdapat pada *Android/ Handphone*.
- c. Satu Pohon Silsilah Berbasis *QR-Code* menampilkan sebuah silsilah kerajaan yang dianalisis berdasarkan konsep *Historical Thinking* dalam pembelajaran sejarah sesuai dengan materi kerajaan Singosari.

- d. Media ini juga dilengkapi pemanfaatan aplikasi *Scanner QR-Code* untuk memindai *QR-Code* yang terdapat pada pohon silsilah kerajaan Singosari untuk menampilkan informasi dalam tiap *barcode*.
- e. Dalam pohon silsilah kerajaan dilengkapi silsilah panduan dengan *barcode* tampilan utama pada pintu masuk pohon silsilah yang akan menyajikan menu pindai kode, gambar *QR-Code*, gambar media, KI dan KD, dan panduan siswa, tugas mandiri dan *contact me* yang didesain dengan *link Linktree*.
- f. Satu pohon silsilah kerajaan berbasis *QR-Code* berlandaskan *Historical Thinking* di desain dalam kertas karton berukuran 50 x 72 cm.
- g. Pohon silsilah berbasis *QR-Code* berlandaskan *Historical Thinking* terdapat enam gambar tokoh dengan ukuran 10x 10 cm.
- h. Enam gambar tokoh akan dilengkapi dengan 6 kotak *barcode* yang akan di pindai oleh siswa yang akan berisikan penjelasan mengenai materi kerajaan Singosari.
- i. Empat buah kotak barcode yang berisikan pertanyaan kritis dengan ukuran 5x5 cm.
- j. Materi yang akan dikemas dalam media pohon silsilah kerajaan berbasis *QR-Code* semuanya berlandaskan *Historical Thinking*(Kronologis dan Kausalitas) dari materi kerajaan Singosari.