

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL GAME-BASED LEARNING (DGBL)*
UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh:
DICKY IRAWAN
1302109/2013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Digital Game-Based Learning (DGBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA

Nama : Dicky Irawan

TM/NIM : 2013/1302109

Program Studi : Pendidikan Sejarah

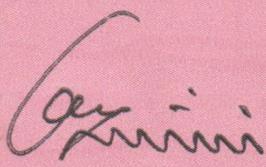
Jurusan : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2018

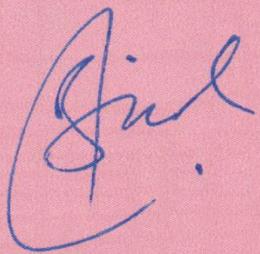
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Ofianto, M.Pd
NIP. 19821020 200604 1 002

Pembimbing II



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP. 19810615 200501 2 002

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Erniwati, S.S, M.Hum

NIP. 19710406 199802 2 001

Halaman Pengesahan Lulus Ujian Skripsi

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

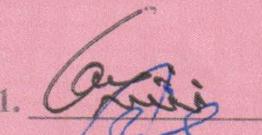
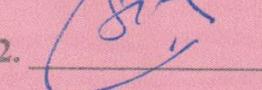
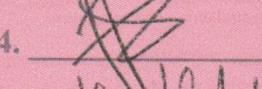
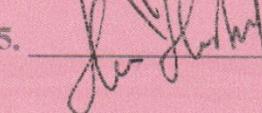
Pada Hari Rabu, 25 April 2018

**“PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME-BASED LEARNING
(DGL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRONOLOGIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA”**

Nama : Dicky Irawan
TM/NIM : 2013/1302109
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Ofianto, M.Pd	1. 
Sekretaris	: Dr. Aisiah, M.Pd	2. 
Anggota	: Drs. Zafri, M.Pd	3. 
	Ridho Bayu Yeferson, M.Pd	4. 
	Hera Hastuti, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dicky Irawan
TM/NIM : 2013/1302109
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

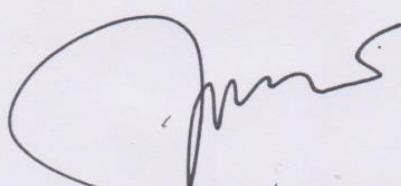
Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Digital Game-Based Learning (DGBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA**", adalah benar karya saya sendiri dan bukan plagiat dari orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

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

Padang, Mei 2018

Diketahui oleh

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Eniwati, S.S., M.Hum

NIP. 197104061998022001

Yang Menyatakan



Dicky Irawan

NIM. 1302109

ABSTRAK

Dicky Irawan (2013/1302109) : “Pengembangan Media *Digital Game-Based Learning* (DGBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kronologis dalam Pembelajaran Sejarah di SMA”. **Skripsi**. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. 2018.

Latar belakang penelitian ini adalah belum tersedianya media pembelajaran yang secara maksimal menekankan pada aspek berpikir kronologis yang merupakan salah satu aspek dari berpikir historis. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media DGBL yang layak dan praktis dalam pembelajaran sejarah. 2) Mengungkapkan efektivitas media *Digital Game-based Learning* (DGBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa.

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan, dengan mengikuti langkah pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Subjek uji coba penelitian ini terdiri dari 29 siswa SMA Negeri 1 Padang Panjang kelas XI MIPA 6. Pada penelitian ini dilakukan uji kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media yaitu 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media untuk melihat kelayakan media sebelum dilakukan uji coba. Selain itu, juga dilakukan uji praktikalitas oleh 2 orang guru sejarah dan 29 orang siswa untuk melihat kepraktisan media DGBL. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Media DGBL, Angket Uji Validasi media dan angket praktikalitas penggunaan media DGBL. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan produk berupa media *Digital Game-based Learning* (DGBL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi menyatakan media DGBL sangat layak digunakan dengan data rerata penelitian sebesar 4,18, sedangkan kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli media menyatakan media DGBL sangat layak digunakan dengan rerata penelitian terhadap media diperoleh skor 4,26. Produk penelitian efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dengan $n\text{-}gain$ 0,67 dan dikategorikan sedang. Produk penelitian juga dikategorikan sangat praktis oleh guru dan siswa dengan nilai rata-rata 4,68 dan 4,6.

Kata Kunci: Media *Digital Game-Based Learning* (DGBL), Berpikir Kronologis.

KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah ... Puji dan syukur tiada tara, penulis ucapkan kehadirat Allah SWT. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis/skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Digital Game-Based Learning (DGBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA**”*

Pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi ini, peliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pihak-pihak yang terlibat telah memberi kontribusi yang besar dalam skripsi ini, terutama dalam tujuannya menjadi suatu karya ilmiah yang baik dan sesuai dengan kaidah keilmuan. Untuk itulah, pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, yaitu Ayahanda Mukti Sulistiyono dan Ibunda Asrimal, A.Ma.Pd., atas setiap cinta, kasih, sayang, pengorbanan dan do'a yang selalu ayah dan ibu curahkan, sehingga menjadi energi dan motivasi bagi ananda untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ofianto, M.Pd., sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Aisiah, M.Pd., sebagai pembimbing II yang sudah meluangkan waktu memberikan bimbingan, bantuan, sumbangan pikiran secara arif, terbuka, dan bijaksana serta memberikan pesan-pesan positif kepada

penulis dengan penuh ketulusan dan kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

3. Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum., Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd., Bapak Nofri Hendri, M.Pd., dan Ibu Dona Orima, S.Pd., sebagai validator media pembelajaran yang telah memberikan saran dan masukan dalam rangka kesempurnaan media pembelajaran sebagai produk yang dihasilkan dalam penelitian ini.
4. Ibu Yasminar, S.Pd., dan Ibu Dona Orima, S.Pd., sebagai guru mitra dalam proses penelitian di SMA Negeri 1 Padang Panjang.
5. Bapak Drs. Zafri, M.Pd., Bapak Ridho Bayu Yefterson M.Pd., dan Ibu Hera Hastuti, M.Pd., sebagai tim penguji yang telah memberikan sumbangan pikiran dan saran konstruktif dalam rangka kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Erniwati, SS.,M.Hum., selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Sejarah beserta bapak/ibu dosen serta karyawan/karyawati Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang atas segala bimbingan dan bantuannya dengan penuh kesabaran dan ketulusan selama peneliti menempuh pendidikan.
7. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, Bapak dan Ibu pegawai Universitas Negeri Padang, Kepala dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat, Kepala sekolah, Guru, pegawai TU SMA Negeri 1 Padang Panjang yang terlibat dan telah memberikan izin kepada peneliti melakukan riset dan menyelesaikan program sarjana ini.

8. Kakanda Dede Asyanto Sulistiyawan, S.Pd., Winda Ayu Helmawati, S.Pd., beserta keluarga besar yang telah memberi tenaga bantuan, nasehat dan semangat yang tiada henti, baik berupa materil dan non materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Mahasiswa/i Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, terkhusus rekan-rekan Tahun Masuk 2013.
10. Siswa/i SMA Negeri 1 Padang Panjang tahun ajaran 2017-2018, terkhusus kelas XI MIPA 6 yang telah bekerjasama dengan baik dalam proses penelitian.

Semoga segala bimbingan dan bantuan yang Bapak/Ibu, keluarga, sahabat dan rekan-rekan berikan menjadi amal kebaikan dan mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa yang peneliti kemukakan dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah memberikan rahmat dan hidayah -Nya kepada kita, *Aamiin ya Rabb!*

Padang, Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan dan Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
F. Spesifikasi Produk	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pembelajaran Sejarah	
1. Pengertian Pembelajaran.....	14
2. Pembelajaran Sejarah	15
3. Keterampilan Berpikir Kronologis	18
dalam Pembelajaran Sejarah	
B. Media Pembelajaran	
1. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran.....	21
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	22
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
C. Media <i>Digital Game-Based Learning (DGBL)</i>	24
D. Efektivitas media <i>Digital game-based learning (DGBL)</i>	26
E. KerangkaBerpikir.....	27
F. Studi Relevan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Model Pengembangan.....	30
C. Prosedur Penelitian	
1.Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	31
2.Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	32
3.Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	
a). Validasi Produk	34
b). Uji Kepraktisan.....	34
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	35
D. Uji Coba dan Subjek Uji Coba	35
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
F. Uji Coba Penelitian dan Pengumpulan Data.....	38
G. Teknis Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Produk	41
1. Tahap Pertama <i>Analyze</i> (A)	41
a) Analisis Kebutuhan	43
b) Analisis Karakteristik Siswa	46
2. Tahap Kedua <i>Design</i> (D)	49
a) Pemilihan Media (<i>Media Selection</i>)	49
b) Pemilihan Format (<i>Format Selection</i>)	50
c) Rancangan Awal (<i>Initial Design</i>)	50
B. Hasil Uji Coba (Hasil pada Tahap Ketiga <i>Development</i> (D)).....	53
1. Validasi Media oleh Ahli Materi Pembelajaran.....	54
2. Validasi Media oleh Ahli Media Pembelajaran	58
3. Uji Praktikalitas.....	67
C. Tahap Keempat <i>Implementation</i> (I).....	71
D. Revisi Produk.....	74
1.Kajian Produk Akhir	
a) Analisis Kelayakan	76
b) Analisis Praktikalitas	80
E. Keterbatasan Pengembangan	82

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Penentuan Skor Skala Likert.....	37
Tabel 2.	Hasil Tes Analisis Berpikir Kronologis Siswa	47
Tabel 3.	Validasi Ahli Materi terhadap Media DGBL.....	55
Tabel 4.	Revisi Media Setelah Validasi (Validator 1).....	56
Tabel 5.	Revisi Media Setelah Validasi (Validator 2).....	57
Tabel 6.	Validasi Ahli Media terhadap Media DGBL	58
Tabel 7.	Revisi Media Setelah Validasi (Validator 1)	66
Tabel 8.	Revisi Media Setelah Validasi (Validator 2)	66
Tabel 9.	Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru	68
Tabel 10.	Hasil Angket Siswa	69
Tabel 11.	Hasil Uji Efektifitas	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	27
Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan Media DGBL.....	31
Gambar 3. Tampilan Utama Media Sebelum Revisi	41
Gambar 4. Tampilan <i>Open Adobe Flash Profesional CS6</i>	51
Gambar 5. Halaman Awal Flash	51
Gambar 6. Tampilan Panel <i>Action</i> untuk <i>Action Script (GotoAndPlay)</i>	52
Gambar 7. Tampilan Panel <i>Action</i> untuk <i>Action Script (Game 1 Level 1)</i>	52
Gambar 8. Tampilan <i>Layer</i> saat membuat <i>Timer</i> pada <i>Game</i>	53
Gambar 9. Tampilan <i>Layer</i> saat membuat <i>Skor</i> pada <i>Game</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Media <i>Digital Game-Based Learning</i> (DGBL).....	89
Lampiran 2. Soal Uji Coba Berpikir Kronologis	115
Lampiran 3. Angket Validasi Media dan Angket Uji Praktikalitas	116
Lampiran 4. Analisis Hasil Validasi Produk.....	141
Lampiran 5. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media	145
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	149
Lampiran 7. Analisis Hasil Uji Efektivitas	165
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian	166
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah ialah sebuah mata pelajaran yang mengkaji proses masa lalu, serta dijadikan pijakan untuk saat ini dan masa yang akan datang sebagai sebuah pembelajaran. Mata pelajaran sejarah juga menjadi salah satu mata pelajaran wajib disekolah, sehingga setiap peserta didik dituntut untuk mempelajari sejarah Indonesia saat menempuh Sekolah Menengah Atas sebagai suatu mata pelajaran yang mengkaji ketiga proses waktu: masa lalu, saat ini dan masa yang akan datang sehingga siswa dapat memetik pelajaran berdasarkan proses peristiwa sejarah dari ketiga waktu tersebut.

Dalam pembelajaran sejarah terdapat tiga unsur penting: yakni manusia, ruang dan waktu, persepektif waktu ialah dimensi yang sangat penting dalam sejarah dimana dimensi waktu menuntut memaparkan kronologis peristiwa sejarah secara berkesinambungan (Depdiknas, 2006: 4). Tujuan pembelajaran sejarah ialah siswa harus mendapatkan pengetahuan tentang istilah, konsep, fakta, peristiwa, simbol, gagasan, perjanjian, problem, tren, kepribadian, kronologi, generalisasi dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah (Kochhar, 2008 : 51). Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut, maka unsur kronologi dalam peristiwa sejarah yang didalamnya memuat pentingnya unsur waktu atau waktu merupakan salah satu lingkup yang penting dalam memahami peristiwa sejarah secara kronologis. Untuk itu

siswa seharusnya dapat memahami konsep waktu dengan baik dan benar kemudian siswa akan dapat mengembangkan keterampilan berpikir historis, salah satu keterampilan dasar berpikir historis ialah keterampilan berpikir kronologis dalam pembelajaran sejarah.

Dimensi waktu di dalam pembelajaran sejarah juga dipaparkan sejalan dengan pentingnya aspek waktu dan juga tempat dalam peristiwa sejarah. Ilmu sejarah yaitu ilmu pengetahuan yang mempelajari proses perubahan kehidupan manusia dan lingkungannya melalui dimensi waktu dan tempat. Aspek kajian dari pembelajaran sejarah ialah proses kehidupan manusia dan lingkungan kehidupannya pada masa lalu sejak manusia belum mengenal tulisan sampai perkembangan mutakhir, yang mencakup aspek-aspek politik, sosial, ekonomi, kebudayaan, keagamaan, kepercayaan, geografi dan lain sebagainya (Depdiknas, 2006: 3).

Tujuan dari mata pelajaran sejarah Indonesia ialah agar siswa memiliki berbagai kemampuan diantaranya membangun kesadaran siswa tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia, mengembangkan kemampuan berpikir historis yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif, menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau. Selanjutnya terkait pentingnya aspek waktu dalam pelajaran sejarah, hal ini sejalan dengan kemampuan yang harus dimiliki siswa di dalam pembelajaran

sejarah, diantaranya pembelajaran sejarah di sekolah, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berfikir historis, salah satunya kemampuan berfikir kronologis dalam belajar sejarah, (buku guru kemendikbud. 2014: 9).

Belajar sejarah adalah suatu proses belajar peserta didik untuk mampu berpikir kritis dan mampu mengkaji setiap perubahan dilingkungannya, serta memiliki kesadaran akan perubahan dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa. Pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan siswa melakukan konstruksi kondisi masa sekarang dengan mengaitkan atau melihat masa lalu yang menjadi dasar topik pembelajaran sejarah. Jadi apa yang perlu disadari dalam memandang masa lampau itu dalam hubungan dengan pengajaran sejarah ialah menekankan makna edukatif dari sejarah yang berarti usaha memproyeksikan masa lampau itu kemasakinianya, sebab dalam kemasakinianya那是 masa lampau itu baru merupakan masa lampau yang penuh arti (I Gde Widja, 1989 : 23).

Menurut Mestika Zed (2012: 118) Peristiwa sejarah tidak terlepas dari unsur waktu dan semuanya harus tersusun menurut urutan waktu inilah yang dimaksud dengan kronologis didalam sejarah. Kronologis merupakan rangkaian peristiwa yang berada dalam setting urutan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia dimasa lalu diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan jenis peristiwanya. Ofianto (2014) mengungkapkan, bahwa kemampuan berfikir kronologis menuntut siswa agar mampu mengidentifikasi pembabakan peristiwa sejarah, mengukur penanggalan waktu, menafsirkan data yang disajikan dalam garis waktu, serta

merekonstruksikan pola pergantian peristiwa sejarah. Peristiwa-peristiwa yang telah diklasifikasikan tadi, disusun secara kronologis berdasarkan urutan waktu kejadian. Dalam pembelajaran sejarah, peserta didik dilatih untuk memahami bahwa setiap peristiwa berada pada setting waktu yang berurutan. Untuk itu, kemampuan berpikir kronologis merupakan kemampuan yang wajib dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Berpikir kronologis merupakan kemampuan dasar dalam *historical thinking* atau hal yang mendasari dari tingkat berpikir dalam pembelajaran sejarah. Karena di dalam berpikir kronologis menempatkan waktu sebagai unsur essensial dalam belajar sejarah. Sejarah berkaitan dengan rangkaian peristiwa, dan setiap peristiwa terjadi dalam lingkup waktu tertentu, Kochhar (2008:3).

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran di SMAN 1 Padang Panjang pada tanggal Maret 2017, tentang kemampuan berpikir sejarah siswa, khususnya kemampuan berpikir kronologis. Guru memaparkan masih rendahnya kemampuan berpikir kronologis siswa di dalam pembelajaran sejarah. Siswa kurang memiliki kemampuan berpikir kronologis dalam pembelajaran sejarah. Siswa masih belum mampu untuk mengurutkan peristiwa sejarah satu ke peristiwa sejarah yang lainnya secara berurutan, sehingga siswa kurang memahami kesinambungan dari peristiwa sejarah tersebut. Namun terkait memahami fakta-fakta sejarah siswa sudah cukup mampu untuk memahaminya, namun

untuk lebih lanjut untuk berpikir kronologis siswa masih susah untuk memahami urutan peristiwa sejarah.

Namun demikian dari sumber belajar siswa berdasarkan observasi penlitit telah cukup sumber-sumber belajar dalam pelajaran sejarah, seperti buku ajar, LKS, dan sumber-sumber belajar tersebut juga mudah diakses siswa di perpustakaan sekolah, namun dalam medukung pembelajaran, media pembelajaran yang selama ini digunakan guru masih sebatas mengandalkan peta dalam mengajar sejarah dikarenakan keterbatasan proyektor untuk digunakan seluruh guru di sekolah. Lebih lanjut fasilitas berbasir teknologi informasipun sudah mencukupi, seperti terdapat labor komputer untuk mendukung pembelajaran berbasis komputer. Guru juga memaparkan membutuhkan media yang cocok untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kronologis dalam pembelajaran sejarah. Berpikir kronologis ini tentu akan tumbuh seiring dengan latihan-latihan yang harus diberikan guru kepada siswa dengan didukung oleh sumber belajar, sarana belajar dan juga media pembelajaran di sekolah dalam pelajaran sejarah karena dalam pembelajaran sejarah siswa harus memiliki kemampuan berfikir *historical thinking* salah satunya adalah aspek keterampilan berpikir kronologis.

Selanjutnya untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah. Peneliti melakukan tes uji coba tentang keterampilan berpikir kronologis yang dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 1 Padang Panjang, Maret 2017. Tes tersebut dilakukan dengan memberikan tiga soal esai yang menekankan aspek kronologis sebuah

peristiwa kepada 33 orang siswa kelas XI. Materi yang akan diujikan pada tes sederhana tersebut sudah dipelajari oleh siswa sebelumnya. Soal-soal yang diujikan tersebut diantaranya sebagai berikut. *Pertama*, mengurutkan rentang waktu penjelajahan samudera yang dilakukan bangsa Barat. *Kedua*, tentang menceritakan kronologis masuk dan perkembangan bangsa Spanyol hingga masuk Nusantara. *Ketiga*, tentang menjelaskan kronologi masuknya bangsa Spanyol di Nusantara. Dari tiga pertanyaan tersebut, terlihat bahwa siswa belum mampu menjawab pertanyaan sesuai perintah soal, yaitu berurutan secara kronologis. Pada soal pertama, dari 33 orang siswa yang ikut, hanya 11 orang (44%) yang mampu menjawab dengan benar. Kemudian pada soal kedua 19 orang (57%) siswa mampu menjawab dengan benar. Sedangkan pada soal yang terakhir sebagian besar siswa belum mampu menjawab dengan benar berdasarkan batasan waktu yang jelas. Hanya 10 orang (30.30%) siswa saja yang menjawab berdasarkan batasan waktu, itupun belum sempurna jawabannya.

Pembelajaran sejarah di sekolah, masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, namun dari sarana dan prasarana sudah mendukung seperti adanya labor komputer di sekolah, sementara guru hanya mengandalkan peta saat mengajar sejarah di kelas. Sehingga peneliti melihat guru belum memaksimalkan atau memvariasikan pembelajaran terkait media pembelajaran dengan sarana dan prasarana yang sudah mendukung, seharusnya guru sudah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Sehingga harapan

untuk dapat melatih siswa mampu untuk berpikir kronologi dalam pembelajaran sejarah terbantuan dari media pembelajaran berbasis teknologi ini.

Piaget (dalam Y.R Subakti, 2010:7) menekankan pembelajaran seharusnya melalui proses penemuan serta pengalaman nyata. Sehingga guru perlu mempersiapkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diciptakan harus bervariatif agar menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang luas didalam proses pembelajaran di kelas.

Kebutuhan akan media yang kreatif guna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa serta menjadikan pembelajaran sejarah menjadi efektif maka guru harus mampu mendesain pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kronologis serta pembelajaran yang menarik agar siswa mampu merekonstruksikan peristiwa masa lalu melalui imajinasinya masing-masing dengan dibantu permainan pendidikan didalam penyajian pembelajaran.

Melihat berbagai kendala yang terjadi dilapangan tersebut, maka inovasi pada pembelajaran sejarah sebagai salah satu mata pelajaran yang diwajibkan, harus terus dilakukan, agar peserta didik tidak mengalami kejemuhan dalam belajar. Inovasi yang baru harus bisa merangsang peserta didik untuk antusias dalam belajar sejarah serta bisa membantu siswa dalam berpikir kronologis. Inovasi ini juga harus efisien dan efektif, mengingat waktu pembelajaran sejarah di sekolah tidak banyak. Salah satu inovasi yang

bisa membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kronologis adalah dengan menggunakan media media *digital game-based learning* (DGBL).

DGBL ialah sebuah media pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran. Selain itu media DGBL dalam penelitian ini dirancang dengan konten utamanya yaitu pembelajaran sejarah dalam bentuk digital. Media pembelajaran sejarah dalam bentuk *game* digital yang dimaksud dalam penelitian ini dirancang berisikan: gambar-gambar, video, kalimat/kata serta desain yang menarik untuk merangsang minat peserta didik. DGBL dikatakan cocok untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis serta menumbuhkan ketertarikan siswa.

Media pembelajaran dalam bentuk *game* (*DGBL*) perlu dikembangkan karena dalam *game* terdapat paduan antara animasi dan narasi yang memandu siswa untuk memahami peristiwa secara kronologis serta membuat siswa tertarik, sehingga *game* mempunyai potensi yang besar dalam meningkatkan keterampilan kronologis siswa. Kegiatan-kegiatan yang “heboh” dalam pembelajaran menggunakan *games* akan meninggalkan kesan yang lama dalam memori siswa serta memberikan peluang kepada siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran untuk dapat meningkatkan keterampilan berpikir kronologis, Rahmani (Dalam Rizky R.N: 2011: 11).

Media pembelajaran dalam bentuk *game* merupakan suatu permainan yang dapat kita gunakan sebagai pembelajaran yang dapat memberikan

pengalaman langsung kepada siswa. Media pembelajaran dalam bentuk *game* digital mampu untuk menempatkan siswa tidak lagi sebagai objek pembelajaran tetapi memberikan ruang bagi siswa sebagai subjek pembelajaran dalam belajar. Sehingga dapat menumbuhkan kesan siswa melakukan pengalaman langsung dalam pembelajaran. Gurupun dalam kurikulum 2013 ini ditempatkan sebagai fasilitator dalam pembelajaran mendapat posisi yang tepat karena guru dapat memfasilitasi siswa untuk belajar. Selain itu media pembelajaran dalam bentuk *game* digital dapat diterima secara positif di kalangan anak-anak dan remaja. Media pembelajaran dalam bentuk *game* digital ini merupakan sebuah teknologi interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat menumbuhkan proses belajar secara efektif dan menarik terutama di kalangan pelajar muda (Nor Azan, 2009: 322).

Media pembelajaran dalam bentuk *game* digital sebagai suatu *visual learning* atau suatu pembelajaran dengan memvisualisasikan atau sebagai media dalam melihat jiwa zaman peristiwa sejarah sehingga dapat menunjang siswa untuk memahami materi yang abstrak dalam pembelajaran sejarah. Lebih lanjut media DGBL ini disajikan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kronologis yang dituangkan dalam media DGBL berdasarkan rumusan indikator kemampuan berpikir kronologis dengan materi pembelajaran sejarah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya keterampilan berpikir kronologis siswa.
2. Guru lebih banyak mengandalkan peta dalam pembelajaran sejarah di kelas
3. Guru belum melakukan variasi media pembelajaran sejarah
4. Guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi informasi
5. Guru belum menggunakan media yang dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga mudah untuk dipahami siswa
6. Guru belum menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *game* digital.
7. Guru belum menggunakan media yang membantu siswa untuk berpikir kronologis.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini ialah pengembangan media *Digital game-based learning* (DGBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis siswa XI MIPA 6 SMAN 1 Padang Panjang.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

- a). Bagaimana pengembangan media *Digital game-based learning* (DGBL) yang layak dan praktis dalam pembelajaran sejarah?
- b). Seberapa efektif media *Digital game-based learning* (DGBL) digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis siswa?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media DGBL yang layak dan praktis pada pembelajaran Sejarah.
2. Menguji efektifitas penggunaan media DGBL yang diterapkan pada pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kajian ilmiah mengenai pengembangan media *digital game-based learning* (DGBL) yang layak dan praktis serta efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis dalam pembelajaran sejarah.

2. Secara praktis

a. Pihak Guru

- 1) Sebagai rekomendasi baru bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran agar bisa lebih meningkatkan kemampuan dan keterampilan berpikir kronologis pada mata pelajaran sejarah.
- 2) Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memperbaiki sistem pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah.
- 3) Sebagai motivasi untuk mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan guru mata pelajaran sejarah.

b. Pihak Siswa

- 1) Memotivasi siswa untuk mendapatkan kondisi yang menyenangkan dalam belajar sejarah.
- 2) Melatih siswa agar lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar sejarah.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan daya ingat siswa dalam pembelajaran sejarah.
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran sejarah

c. Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan memberikan informasi tentang pengembangan media *digital game-based learning* (DGBL) dalam

pembelajaran sejarah dan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang akan diterapkan bagi perbaikan di masa yang akan datang.

d. Pihak Peneliti

Bagi peniliti penelitian ini berguna untuk menambah kemampuan dan meningkatkan keterampilan dalam penulisan karya ilmiah yang bermanfaat bagi masyarakat umum.

F. Spesifikasi Produk

1) Produk Penelitian

Produk yang dihasilkan dari penlitian ini adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk *game* digital atau disebut *digital game-based learning* (DGBL) menggunakan aplikasi komputer *Adobe Flash Profesional CS6*.

2) Sasaran Media DGBL

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran oleh guru, sedangkan bagi siswa media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa pada uji coba penelitian di SMA.

3) Isi/ Materi

Media ini dibuat difokuskan pada materi pembelajaran kelas XI KD 3.2 Materi pokok perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda. Media ini terdapat satu *game* dengan materi upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda yang terdiri dari delapan level permainan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Validasi media DGBL berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh hasil validasi instrumen tes dari ahli materi dan ahli media, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 4,18 dan hasil dari validasi ahli media sebesar 4,26 yang diinterpretasikan menjadi “sangat layak”. Dengan demikian, media DGBL sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa untuk melihat kepraktisannya.
2. Media DGBL ini meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kronologis. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan siswa berdasarkan hasil uji efektifitas dengan menggunakan rumus *N-gain* didapatkan nilai sebesar 0,67 yang diinterpretasikan masuk kedalam kategori sedang.
3. Media DGBL praktis digunakan untuk pelajaran sejarah materi upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada guru dan siswa SMA Negeri 1 Padang Panjang. Tingkat kepraktisan oleh guru diperoleh nilai sebesar 4,68, yang dikategorikan sangat praktis. Selanjutnya tingkat kepraktisan berdasarkan penilaian dari 29 orang siswa SMA Negeri 1

Padang Panjang diperoleh nilai Sebesar 4,6, dikategorikan sangat praktis.

Dengan demikian media DGBL yang diuji-cobakan terhadap siswa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah pokok bahasan upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Diharapkan pengembangan media DGBL pada mata pelajaran sejarah kelas XI MIPA SMA dapat dilanjutkan sampai pada tahap *evaluation* (evaluasi) serta tahap efektivitas media DGBL, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
2. Pengembangan media DGBL dapat dikembangkan lagi pada materi sejarah lainnya, yang tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tujuan yang dari pengembangan media pembelajaran yakni membantu guru untuk memberikan inovasi dalam media pembelajaran.
3. Media DGBL ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media alternatif guru dalam mengajar.
4. Kelemahan dari media DGBL yang telah dibuat dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya serta melakukan penelitian eksperimen atau PTK terhadap media DGBL ini untuk melihat hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Syukur dan Apriya F. 2017. *Game Interaksi Pengenalan Huruf Dan Perangkaian Kata. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2017. STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 4(4): 4-12)
- Abdul, Gafur,. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Ombak.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2006 tentang Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas.
- Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2010 tentang Paradigma Pendidikan Nasional abad XXI.
- Brom, C., Šisler, V., & Slavík, R. (2010). Implementing Digital Game-Based Learning in Schools: Augmented Learning Environment of “Europe 2045.” *Multimedia Systems*, 16(1), 23–41. <https://doi.org/10.1007/s00530-009-0174-0>.
- Citra, Mala dara dan Elis Setiawati. 2017. “Pengaruh Penggunaan Media *Timeline* terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Metro”. *Historia*, 5 (1): 55-75
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Gave Media.
- _____. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa Studio
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi pendidikan, pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Djamarah Bahri Syaiful. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Eck, R. van. 2006. *Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless*. 41(2):.
- Gilang P. Mahardhika. 2015. Digital Game Based Learning dengan Model ADDIE untuk Pembelajaran Doa Sehari-hari. *Teknoin*, 22(2), 1–8. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>.
- Heri Susanto. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- I Gde Widja. 1989. *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah dalam Perspektif*