

**PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID
(M2BA) UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRONOLOGIS
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA
PERIODE PRAAKSARA**

Tesis

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh
GIO FOLANDA
NIM. 20161008

**KONSENTRASI PENDIDIKAN SEJARAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID
(M2BA) UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRONOLOGIS
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA
PERIODE PRAAKSARA**

TESIS

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



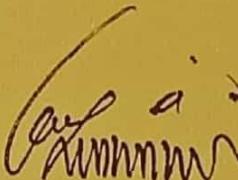
Oleh

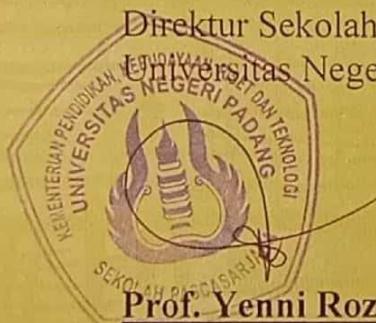
**GIO FOLANDA
NIM. 20161008**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN SEJARAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Gio Folanda**
NIM. : 20161008

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Ofianto, M.Pd.</u> Pembimbing		<u>22-juli-2022</u>

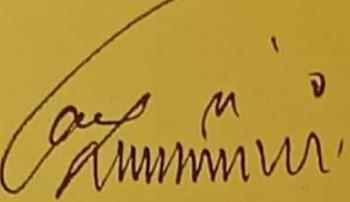
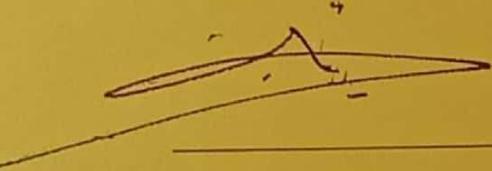
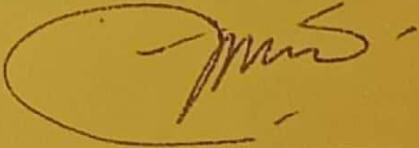


Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,
Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,

Prof. Dr. Agusti Efi, M.A.
NIP. 19570824 198110 2 001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Ofianto, M.Pd.</u> (Ketua)	
2.	<u>Dr. Khairani, M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3.	<u>Dr. Erniwati, M.Hum.</u> (Anggota)	

Mahasiswa :

Nama : Gio Folanda
NIM. : 20161008
Tanggal Ujian : 1 Juli 2022

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID
(M2BA) UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRONOLOGIS
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA
PERIODE PRAAKSARA**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Padang, 01 Juli 2022
Yang memberi pernyataan,



Gio Folanda
NIM. 20161008

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti persembahkan kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Shalawat teriring salam tak lupa kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Tesis ini mengambil judul “Pengembangan Media Multimedia Berbasis Android (M2BA) Untuk Meningkatkan Berpikir Kronologis Peserta didik Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia Periode Praaksara”.

Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan baik moril dan materi dari berbagai pihak maka penelitian tesis ini tidak akan terwujud, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr. Ofianto, M.Pd. Selaku Pembimbing telah bersedia memberikan bimbingan, masukan, saran-saran dan koreksi serta ketelitian dan kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak, yakni :

1. Dr. Khairani, M.Pd. Selaku Pengaji 1 yang telah menyumbangkan pikiran saran, dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
2. Dr. Erniwati, SS, M.Hum. Selaku Pengaji 2 yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
3. Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Agusti Efi, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

5. Prof. Ganefri, Ph.D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Dr. Zulfa, M.Pd., M.Hum. dan ibuk Dr. Aisiah, M.Pd. selaku validator ahli materi dan validator ahli media serta ibu Dr. Yulia Sri Hartati, SS., M.Pd. selaku Validator Bahasa yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
7. Para praktisi Pendidikan di SMA N 4 Kerinci yang terlibat sebagai validator dan subjek ujicoba.
8. Kedua Orang Tua yang telah merawat dan membesarakan tanpa balas jasa, semoga dapat memberikan kebanggaan dan kebahagiaan dimasa tua mereka.
9. Teristimewa untuk keluarga yang selalu mendoakan dan memberi semangat demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan tesis dan studi pada Program Studi Pendidikan ilmu Pengetahuan sosial Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Pascasarjana Universitas Negeri Padang angkatan 2020 yang telah memberikan motivasi dan semangat.

Akhirnya, Semoga segala bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan agar tesis ini dapat bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan.

Padang, 01 Juli 2022

Gio Folanda, S. Pd

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Persetujuan Akhir.....	ii
Persetujuan Komisi	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran	xi
Abstrak	xii
<i>Abstract</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
F. Pentingnya Penelitian	11
G. Manfaat Penelitian	12
H. Asumsi dan Batasan Penelitian	12
I. Defenisi Operasional	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Landasan Teori.....	15
B. Studi Relevan	40
C. Kerangka Pikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Jenis Penelitian.....	55
B. Model Pengembangan.....	56
C. Prosedur Penelitian	57
D. Instrumen Pengumpulan Data	54

E. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Penelitian	60
1. Hasil Proses Pengembangan M2BA	60
2. Hasil Tahap Uji Kelayakan M2BA.....	78
3. Hasil Tahap Uji Praktikalitas M2BA	86
4. Hasil Tahap Uji Efektivits M2BA	88
B. Pembahasan.....	93
C. Keterbatasan Penelitian	104
BAB V PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Implikasi.....	106
C. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
DAFTAR LAMPIRAN	113

DAFTAR TABEL

Tabel.	Halaman
1.1 Distribusi Hasil Tes Awal Kemampuan Berpikir Kronologis	4
1.2 Data koleksi praaksara Museum Adityawarman.....	5
1.3 Kompetensi Dasar 3.4 Sejarah Indonesia	13
3.4 Nama Validator Penilaian M2BA	52
3.5 Subjek Penelitian Uji Praktikalitas	53
3.6 Kriteria Penilaian Validator Ahli	58
4.7 Validator materi, media dan bahasa	78
4.8 Hasil penilaian dari ahli materi	80
4.9 Saran dari validator materi dosen dan guru.....	82
4.10 Penilaian validator ahli media.....	82
4.11 Saran validator media.....	84
4.12 Penilaian dari validator bahasa.....	84
4.13 Saran dari validator bahasa	85
4.14 Hasil penilaian dari 6 orang guru mata pelajaran sejarah	88
4.15 Nilai <i>free test</i> dan <i>post test</i> kelas kontrol dan eksperimen	89
4.16 Out put SPSS hasil uji normalitas kelas kontrol	90
4.17 Output SPSS hasil uji normalitas kelas eksperimen	91
4.18 Output SPSS hasil uji homogenitas kelas kontrol.....	91
4.19 Out put SPSS hasil uji homogenitas kelas eksperimen	92
4.20 Out put SPSS group statistics	93
4.21 Out put SPSS hasil uji independent sample t-tes	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	43
2. Langkah penggunaan model pengembangan Borg and Gall	46
3. Tampilan halaman 1 dan 2 M2BA	69
4. Perangkat komputer yang diperlukan dalam pembuatan M2BA	69
5. Langkah pertama mumbuka microsoft power point pada laptop.....	70
6. Desain tampilan menu M2BA.....	70
7. <i>Hyperlink slide</i> pada PPT	71
8. Tampilan <i>icon Ispring Suite</i> di PPT	71
9. Tampilan <i>icon quiz</i> pada <i>ispring suite</i>	72
10. Tampilan <i>icon graded quiz</i> pada <i>ispring suite</i>	72
11. Tampilan daftar model soal pada <i>ispring suite</i>	72
12. Tampilan <i>icon save</i> pada <i>ispring suite</i>	73
13. Tampilan <i>editing</i> video pembelajaran pada aplikasi Capcut.....	73
14. Tampilan <i>icon publish</i> pada <i>ispring suite</i>	74
15. Tampilan <i>convert Website 2 APK Builder</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.	Halaman
1. Soal tes awal	113
2. Pedoman penskoran soal tes awal	114
3. Distribusi hasil tes awal kemampuan berpikir kronologis	115
4. Distribusi dan analisa jawaban angket dari ahli materi	116
5. Distribusi dan analisa jawaban angket dari ahli media	117
6. Distribusi dan analisa jawaban angket dari ahli bahasa	118
7. Distribusi dan analisa jawaban angket dari hasil praktikalitas guru	119
8. Kisi-kisi soal tes dan soal.....	120
9. Soal <i>freetes</i> dan <i>posttest</i> untuk mengukur tingka kemampuan berpikir kkronologis peserta didik	121
10. Pedoman penskoran soal essay	123
11. Lembaran jawaban <i>posttest</i> salah satu peserta didik pada kelas eksperimen	124
12. Angket dan hasil uji kelayakan validator.....	126
13. Angket uji praktikalitas guru.....	144
14. Silabus.....	162
15. Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen	163
16. Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol	156
17. Alur penelitian <i>screenshot</i> dan foto penelitian	171
18. Hasil uji praktikalitas peserta didik.....	175
19. Surat izin penelitian	176
20. Balasan surat izin penelitian	177

ABSTRAK

Gio Folanda 2022. Pengembangan Media Multimedia Berbasis Android (M2BA) Untuk Meningkatkan Berpikir Kronologis Peserta didik Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia Periode Praaksara. Tesis. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan media dan menghasilkan media yang layak, praktis dan efektif guna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis serta sebagai solusi dari kurangnya variatif media yang digunakan guru dan kurangnya kemampuan berpikir kronologis peserta didik maka dikembangkan produk M2BA.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Subjek penelitian adalah 4 orang ahli terdiri dari ahli materi, media, dan bahasa serta subjek penelitian selanjutnya 6 orang guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMAN 4 Kerinci tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, studi dokumentasi, soal tes serta angket dalam bentuk skala likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini diperoleh dari penjabaran tahapan penelitian tahap pertama yaitu analisis kebutuhan merupakan faktor pendukung perlunya dilakukan pengembangan media M2BA. Hasil penelitian tahap perancangan dihasilkan kerangka awal media M2BA. Tahap Pengembangan dihasilkan *draft* media yang akan diuji kelayakan oleh para ahli dan hasil analisis uji kelayakan ahli materi diperoleh rata-rata 3,46, ahli media dengan rata-rata 3,4 dan ahli bahasa dengan rata-rata 3,41 dari penilaian ahli dihasilkan M2BA yang memenuhi kriteria layak. Hasil uji praktikalitas oleh guru diperoleh rata-rata 3,76 untuk setiap aspeknya dan hasil praktialitas dari peserta didik diperoleh rata-rata 3,5 yang memenuhi kriteria praktis. Kemudian selanjutnya uji efektivitas dengan uji independen sampel t-tes posttest kelas kontrol dan posttest kelas eksperimen maka diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dalam artian H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan M2BA terhadap kemampuan berpikir kronologis peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media M2BA layak, praktis serta efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia periode praaksara.

ABSTRACT

Gio Folanda 2022. Development of Android-Based Multimedia Media (M2BA) to Improve Students' Chronological Thinking in Indonesian History Learning in the Pre-aksara Period. Thesis. Graduate School of Universitas Negeri Padang.

This study aims to describe the media design process and produce appropriate, practical and effective media in order to improve chronological thinking skills and as a solution to the lack of varied media used by teachers and the lack of students' chronological thinking skills, the M2BA product was developed.

This type of research is Research and Development (R&D) using the Borg and Gall model. The research subjects were 4 experts consisting of media, material, and language experts and the subject of further research was 6 history teachers and students of class X IPS 1 and X IPS 2 SMAN 4 Kerinci in the academic year 2021/2022. Data collection techniques are observation, interviews and document studies as well as a questionnaire in the form of a Likert scale. The data analysis technique used is qualitative and quantitative analysis.

The results of this study were obtained from the elaboration of the first stage of the research, namely the needs analysis as a supporting factor for the need to develop M2BA media. The results of the research at the design stage resulted in the initial framework of the M2BA media. In the Development phase, a media draft was produced which would be tested for feasibility by experts and the results of the analysis of the feasibility test for material experts obtained an average of 3.46, media experts with an average of 3.4 and linguists with an average of 3.41 from the expert assessment produced M2BA that meets the eligibility criteria. The results of the practicality test by the teacher were obtained by an average of 3.76 for each aspect and the results of the practicality of the students obtained an average of 3.5 which met the practical criteria. Then, the effectiveness test with independent test sample t-test posttest control class and posttest experimental class obtained sig value. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ in the sense that H_a is accepted and H_0 is rejected. In other words, there is an effect of using M2BA on students' chronological thinking skills. The conclusion of this study is that M2BA media is feasible, practical and effective to use in improving students' chronological thinking skills in learning Indonesian history in the pre-literacy period.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan kejadian atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau yang membawa perubahan dan perkembangan secara berkesinambungan. Sebagai peristiwa, sejarah adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau (*pasthuman effect*) yang sekali terjadi (*einmalig*). Oleh karena itu, suatu peristiwa sejarah tidak dapat diulang, karena hanya terjadi pada masa lampau, Ahmad (2010:108).

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional, Widja (1989) dalam Zahro, Sumardi & Marjono (2017:3). Artinya, Pembelajaran sejarah tidak hanya menghafal dan mengenang peristiwa-peristiwa sejarah yang telah lalu saja. Tetapi pembelajaran sejarah mempunyai tujuan agar peserta didik mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologi dan memiliki pengetahuan masa lampau untuk dapat memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat dengan keanekaragaman sosial budaya dalam rangka menemukan jati diri bangsa, serta bisa menumbuhkan jati dirinya sebagai suatu bagian dari suatu bangsa Indonesia.

Iqrima Basri & Hera Hastuti (2020:142), sejarah memiliki konstruk berpikir yang tidak dimiliki oleh ilmu lain, sejarawan menyebutnya berpikir historis atau yang lebih umum dikenal dengan *historical thinking*. Pada prinsipnya, pembelajaran sejarah di sekolah ditujukan agar peserta didik dapat memiliki keterampilan berpikir historis. Dengan demikian peserta didik mampu berpikir kritis dan analitis dalam memanfaatkan pengetahuan mengenai masa lalu untuk mendapatkan pemahaman tentang kehidupan dimasa sekarang maupun di masa yang akan datang. Sementara itu, *Departement of History University of California Los Angeles* dalam Ofianto & Tri Zahra Ningsih (2021:44) menyatakan bahwa, salah satu elemen atau standar dari keterampilan berpikir historis yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah berpikir kronologis.

Berdasarkan tuntutan kurikulum 2013, kemampuan berpikir kronologis dianggap sangat penting dimiliki peserta didik karena sejatinya tujuan pembelajaran sejarah memiliki tiga komponen yang ingin dicapai yaitu akademik, nasionalisme dan kesadaran sejarah dalam komponen akademik terdapat pengetahuan, sikap dan skill, pada penelitian ini berfokus pada keterampilan atau skill, skill terbagi dua yaitu *soft skill* dan *hard skill* dalam pembelajaran sejarah *soft skill* yang dimaksud adalah kemampuan berpikir historis dan tingkatan paling dasarnya adalah kemampuan berpikir kronologis dan supaya mampu mengolah peristiwa masa lampau peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir kronologis. Berpikir kronologis dalam belajar sejarah dapat memberi penggambaran komplet mengenai perjalanan sejarah yang ditinjau dari aspek khusus, yang akhirnya kemanfaatan dan makna dari hubungan antar kejadian

yang ada dapat diambil. Berpikir kronologis dapat difungsikan sebagai tumpuan dalam memahami sejarah. Apabila sejarah dapat dipahami dengan sebaik mungkin, maka hal ini dapat menjadi asistensi dalam pemahaman sejarah di tataran yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru matapelajaran sejarah Indonesia di kelas X IPS SMA Negeri 4 Kerinci yaitu ibu Revi Srinila Leza, S.Pd. pada tanggal 23 Agustus 2021 menyatakan bahwa, masih ada sebagian peserta didik yang kurang memahami materi pelajaran sejarah secara kronologis. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik dalam mengaitkan suatu peristiwa sejarah dengan peristiwa lainnya terkadang masih tidak berurutan. Pernyataan ini senada dengan hasil wawancara penulis dengan salah satu peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Kabupaten Kerinci yakninya Abel Aulia yang menyatakan bahwa, dalam memahami materi sejarah Abel masih merasa kesulitan untuk memahami tentang urutan waktu atau periodeisasi terutama pada materi Praaksara.

Dalam pembelajaran sejarah Indonesia selama ini khususnya pada kelas X IPS SMA Negeri 4 Kerinci, guru hanya memanfaatkan media gambar saja yang diperoleh dari internet sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Media gambar yang digunakan tersebut jelas belum bisa mendorong peserta didik untuk bisa memahami materi sejarah secara kronologis. Dengan demikian peserta didik tidak akan mampu memiliki keterampilan berpikir historis.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kronologis peserta didik, peneliti melakukan tes secara sederhana dengan memberikan tiga soal essay kepada peserta didik. Soal yang diujikan yaitu *pertama*, melihat

bagaimana cara peserta didik dalam menyusun struktur temporal sebuah peristiwa sejarah. Soal *kedua*, terkait dengan model alternatif yang dapat digunakan dalam membuat pembabakan sejarah. *Ketiga*, dalam sejarah tentang pengaruh Hindu-Budha, periodesasi apa yang dapat dibuat oleh peserta didik. Tes yang menekankan kemampuan berpikir kronologis ini diberikan kepada peserta didik kelas X IPS SMAN 4 Kerinci yang berjumlah 23 orang.

Tabel 1.1: Distribusi Hasil Tes Awal Kemampuan Berpikir Kronologis

No Soal	Jumlah dan persentase jawaban yang benar		Jumlah dan persentase jawaban yang salah	
	F	%	F	%
1	4	17,39	19	82,60
2	7	30,43	16	69,56
3	9	39,13	14	60,86

Soal pertama dari 23 orang peserta didik yang ikut, hanya 4 orang (17,39%) yang menjawab benar. Selanjutnya pada soal kedua yaitu 7 orang (56,52%) benar menjawab. Dan kemudian pada soal ketiga hanya 9 orang (39,86%) yang mampu menjawab benar. Berdasarkan hasil wawancara dan melalui soal tes, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kronologis peserta didik masih tergolong rendah. Terkait dengan hal tersebut, untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang cendrung bersifat abstrak serta penekanan terhadap kemampuan berpikir kronologis, guru masih membutuhkan suatu alat atau media yang mampu menarik minat belajar serta mampu melatih peserta didik dalam memahami materi sejarah secara kronologis.

Pada tanggal 9 Agustus 2021 peneliti melalukan observasi di dalam Museum Adityawarman, berbagai macam koleksi yang dimilikinya dapat memberikan informasi konkret kepada peserta didik tentang pelajaran sejarah.

Koleksi benda-benda peninggalan sejarah terutama periode praaksara dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.2: Data Koleksi Praaksara UPTD Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat

No	Jenis Koleksi	Jumlah
1	Kapak Batu	23
2	Kapak genggam	14
3	Kapak lonjong	11
4	Beliung persegi	7
5	Tengkorak manusia purba	1
6	Tulang kaki	6
7	Rahang	2
8	Otak manusia purba	1
9	Chopper	1
10	Alat batu sumatera selatan	4
11	Serpihan, sangiran	6
12	Alat batu Neolitik pacitan	1
13	Kuburan batu	11
14	Patung	1
15	Patahan gelang batu	11
Total		100

Sumber :Tata Usaha Museum Adityawarman

Seperti yang telihat pada tabel di atas, total koleksi periode praaksara yang dimiliki oleh Museum Adityawarman yaitu berjumlah 100 koleksi. 15 jenis koleksi yang terlihat pada tabel dapat dimaknai bahwa koleksi tersebut memang betul-betul koleksi benda peninggalan sejarah periode praaksara yang merupakan hasil kebudayaan manusia pendukung dari periode itu sendiri. Untuk itu, penulis menjadikan koleksi-koleksi praaksara Museum Adityawarman sebagai konten media yang akan dikembangkan nantinya.

Idealnya dalam penerapan kurikulum 2013 di sekolah guru wajib menggunakan dan mengembangkan keterampilannya untuk membuat media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal itu tertuang dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 bahwa pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan

secara inspiratif, meyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpatisipasi aktif serta memberi ruang yang cukup bagi peserta didik, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mengacu kepada revolusi Industri 4.0, Lase (2019) dalam Dewa Agung Gede (2020:2) menyatakan bahwa, berbagai aspek kehidupan masyarakat mengalami perubahan sebagai dampak dari revolusi Industri 4.0 termasuk sistem pendidikan. Hal ini merupakan konsekuensi logis agar sumber daya manusia yang merupakan lulusan dari berbagai institusi pendidikan mampu untuk bersaing dan berkontribusi secara global. Oleh karenanya, pengembangan kurikulum perlu mengelaborasi kemampuan peserta didik pada ranah akademik, kecakapan dan kemampuan hidup bersama serta kemampuan untuk bisa berpikir kritis dan kreatif.

Berkaitan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, maupun pendidikan. Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan, kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial dan lain-lain. Suatu perubahan termasuk perubahan di bidang pendidikan dikatakan sebagai bentuk inovasi apabila perubahan tersebut dilakukan dengan sengaja untuk memperbaiki kondisi agar lebih menguntungkan demi meningkatkan kehidupan yang lebih baik.

Berikut disajikan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan tulisan ini :

Pertama, hasil penelitian Yeni Puspita Sari tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Berbasis Chronological Thinking Untuk Peserta didik SMA” Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa video pembelajaran sejarah berbasis multimedia berdasarkan kronologis peristiwa sejarah layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Kemudian, thesis Marni Emiar Pratiwi tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Media *Timeline* Menggunakan Aplikasi *Focusky* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia Tingkat SMA/MA. Hasil penelitian media *timeline* memenuhi kriteria layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia pada tingkat SMA/MA.

Hasil penelitian yang penulis kemukakan di atas jelas terlihat relevansi dan berbeda dengan penelitian yang akan penulis kaji. Relevansinya ialah sama-sama mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran dan perbedaannya adalah penelitian ini hanya memfokuskan kajian tentang pengembangan media multimedia berbasis android untuk meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia periode praaksara.

Berangkat dari permasalahan yang terjadi di lapangan serta hasil dari penelitian-penelitian terdahulu, sudah seharusnya setiap komponen-komponen pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran yang lebih baik demi

meningkatkan efisiensi dan efektivitas pencapaian kompetensi lulusan. Hal ini salah satunya dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran berupa media multimedia berbasis android dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia, sehingga keterampilan berpikir kronologis peserta didik akan meningkat. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melanjutkan pengkajian yang lebih dalam dan menjadikannya dalam sebuah tulisan yang berjudul ***“Pengembangan Media Multimedia Berbasis Android (M2BA) Untuk Meningkatkan Berpikir Kronologis Peserta didik Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia Periode Praaksara”***.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian-uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam tulisan ini yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan berpikir kronologis peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Berpikir kronologis adalah salah satu keterampilan berpikir historis yang harus dimiliki oleh setiap orang yang mempelajari sejarah.
2. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menuntut komponen-komponen pendidikan untuk dapat lebih kreatif dan inovatif, terutama guru dalam memanfaatkan media dalam pembelajaran.
3. Kurangnya media pembelajaran sejarah Indonesia yang menekankan indikator kemampuan berpikir kronologis yang layak, praktis dan efektif.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latarbelakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah cara pengembangan M2BA untuk meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia periode praaksara ?
2. Apakah layak penggunaan M2BA dalam meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia periode praaksara ?
3. Apakah praktis penggunaan M2BA dalam meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia periode praaksara ?
4. Bagaimanakah efektivitas penggunaan M2BA dalam meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia periode praaksara ?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan langkah-langkah pengembangan M2BA dalam meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia periode praaksara.
2. Menguji kelayakan penggunaan M2BA dalam meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia periode praaksara.
3. Menguji kepraktisan penggunaan M2BA dalam meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia periode praaksara.

4. Menjelaskan bagaimana efektivitas penggunaan M2BA dalam meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia periode praaksara.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan M2BA adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan didesain dengan menggunakan Microsoft Power Point. Selanjutnya file PPT di *convert* ke HTML 5 dengan bantuan *ispring suite* dan kemudian dikemas ke dalam bentuk aplikasi android melalui Website.2.APK. Builder. Dalam pemakaian media ini, pengguna mengakses dengan bantuan android yang dimiliki.
2. Penyajian isi media ajar sejarah Indonesia berupa materi pembelajaran sejarah Indonesia khususnya pada materi praaksara KD 3.4 yaitu memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.
3. Komposisi materi produk media pembelajaran matapelajaran sejarah Indonesia berdasarkan acuan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Sejarah Indonesia untuk peserta didik tingkat SMA kelas X.
4. M2BA yang dikembangkan merupakan multimedia interaktif yakninya pengguna dapat mengontrol secara penuh dan di dalamnya terdapat langkah-langkah instruksi yang didesain untuk melibatkan pengguna secara aktif dalam pembelajaran.
5. M2BA yang dikembangkan, didalamnya mengandung prinsip pembelajaran

artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran dan diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas dan juga dapat meningkatkan berpikir kronologis peserta didik dalam memahami materi praaksara khususnya pada KD 3.4.

F. Pentingnya Penelitian

Pentingnya penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut :

1. Sebagai media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar serta diharapkan agar tercapainya tingkat kempuan berpikir kronologis peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X materi praaksara di sekolah pada.
2. Menjalankan fungsi komunikasi museum yakninya mengkomunikasikan koleksi-koleksi yang dimilikinya dalam bentuk media pembelajaran yang khusus untuk meningkatkan berpikir kronologis peserta didik.
3. Kemudian, untuk memperbarui media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelumnya terutama dalam hal media multimedia secara khusus yang mampu meningkatkan berpikir kronologis peserta didik.
4. Menyadarkan para guru bahwa penerapan media di dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena penggunaan media bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*).
5. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran sejarah yang sudah dinyatakan layak dan praktis untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologi peserta didik, memfasilitasi peserta didik belajar mandiri di dalam dan di luar kelas, membantu peserta didik mengenal urutan waktu dalam

sejarah dan dapat membantu guru mengatasi sebagian permasalahan pembelajaran sejarah tingkat SMA kelas X.

G. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, peserta didik dan juga pembaca :

1. Guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran sejarah sebagai upaya untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dan khususnya pada aspek kemampuan berpikir kronologis.
2. Peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi suasana baru dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Dengan kata lain, diharapkan peserta didik dapat lebih memiliki aktivitas belajar yang lebih baik dan mampu melatih kemampuan berpikir kronologisnya dalam mempelajari sejarah.
3. Pembaca, untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan pengembangan media M2BA sebagai salah satu upaya yang meningkatkan kemampuan berpikir kronologis pada pembelajaran sejarah Indonesia.

H. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Dapat mengatasi permasalahan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis. Selain itu, dapat memenuhi kebutuhan terhadap media pembelajaran berdasarkan

tuntutan kurikulum. Selanjutnya, dapat mengatasi keterbatasan waktu pada saat pembelajaran berlangsung di kelas dan dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Kemudian, dapat pula melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan menganalisis peristiwa-peristiwa masa lampau.

2. Batasan Pengembangan

Penelitian ini fokus mengembangkan model baru dari media multimedia berbasis android (M2BA) untuk meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran sejarah indonesia periode praaksara KD 3.4 : memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.

Pada tahap uji kelayakan, peneliti mempresentasikan M2BA kepada ahli sebelum pengisian angket. Kemudian dilanjutkan dengan uji praktikalitas dengan mempresentasikan M2BA kepada guru dan peserta didik itu sendiri dan pengisian angket penilaian. Selanjutnya, setelah penerapan M2BA pada kelas eksperimen, barulah diuji efektivitas sebagai upaya melihat ketercapaian dari tindakan penggunaan M2BA pada pembelajaran sejarah Indonesia periode praaksara yang terdapat pada KD 3.4. Pada tahapan ini peneliti menganalisis data hasil *posttest* kelas kontrol dan hasil *posttest* kelas eksperimen dengan uji independen sampel t-tes sehingga nantinya akan terlihat pengaruh tidaknya efektivitas penggunaan media.

Tabel 1.3: Kompetensi Dasar pembelajaran sejarah indonesia semester 1

Kompetensi Dasar	
3.4	Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat

I. Defenisi Operasional

Untuk mencegah terjadi pembiasan atau perbedaan pemahaman terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini maka penulis mendefenisikan beberapa istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. M2BA adalah Media Multimedia Berbasis Android untuk meningkatkan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran sejarah indonesia periode praaksara. M2BA merupakan alat bantu ajar berupa aplikasi android yang berisikan konten-konten berbasis android serta sumber-sumber belajar sejarah Indonesia lainya yang memudahkan peserta didik dalam memahami berbagai macam informasi-informasi konkret terkait dengan materi pembelajaran sejarah Indonesia terutama pada materi periode praaksara.
2. *Ispring suite* merupakan aplikasi yang digunakan untuk pembuatan lembaran evaluasi pada M2BA dan untuk mengubah format *powert point* menjadi HTML5.
3. Website.2.APK.Builder.v5.0 digunakan untuk mengubah format HTML 5 menjadi aplikasi android.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berupa M2BA diawali dengan tahap analisis kebutuhan yang diketahui bahwa memang dibutuhkan alat media yang dapat menekankan dan melatih kemampuan berpikir kronologis peserta didik.
2. Kelayakan media M2BA diperoleh dari uji kelayakan dari empat orang ahli dengan rata-rata secara keseluruhan dengan kategori layak. Dari hasil validator tergambar bahwa media yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia periode praaksara.
3. Praktikalitas media M2BA dapat disimpulkan dari tahapan uji coba dengan melakukan uji praktikalitas dari enam orang guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik sebagai user uji coba secara keseluruhan pada kategori praktis.
4. Uji efektivitas dilakukan dengan analisis uji independen sample t-tes dengan menganalisis hasil *posttest* kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen maka diperoleh nilai pada $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan media M2BA terhadap upaya peningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia periode praaksara.

B. Implikasi

Penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian pengembangan dengan mengembangkan media M2BA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis. Dari penelitian pengembangan ini telah dihasilkan sebuah media M2BA yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kronologis pada pembelajaran sejarah indonesia kelas X pada materi praaksara KD 3.4 yang layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Implikasi yang didapat dari pengembangan media pembelajaran ini secara teoritis yaitu menambah ketersedian media dan terjadi peningkatan hasil belajar berupa keterampilan berpikir kronologis peserta didik setelah menggunakan media M2BA pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA/MA. Secara praktik media M2BA memberikan pandangan kepada kepala sekolah dan guru untuk dapat mengembangkan inovasi baru pada media yang akan digunakan dalam pembelajaran baik pembelajaran sejarah maupun pembelajaran lain dalam implementasi kurikulum 2013 yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media M2BA ini juga dapat meningkatkan mutu pembelajaran, karena penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengaktifkan berbagai jenis alat indera peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan maka disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi peneliti
 - a. Perlu dilakukannya penelitian eksperimen secara luas untuk melihat efektivitas penggunaan media M2BA dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik pada pembelajaran sejarah indonesia tingkat SMA/MA.
 - b. Dapat dilakukan penelitian analisis path untuk menganalisis gejala atau faktor apa saja yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dari implementasi dan evaluasi pengembangan media M2BA
 - c. Disarankan untuk mengembangkan media pada materi yang lain dengan berpedoman pada M2BA sebagai template yang menekankan indikator keterampilan berpikir historis dan mengambahkan instrumen khusus yang telah diuji validasi dan reliabelitasnya
 - d. Disarankan untuk tidak membatasi pertemuan pada proses penerapan media sehingga dapat memperoleh hasil yang baik pada saat pemberian *posttest*
2. Saran bagi guru

Disarankan kepada guru untuk menggunakan M2BA sebagai alat bantu penyampaian materi sejarah indonesia tingkat SMA sehingga mempunyai media pembelajaran yang bervariasi dan disarankan juga pada guru agar menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan media yang tidak sekedar melatih pengetahuan peserta didik namun menekankan pada kemampuan berpikir historis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2012). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Afria Susana. (2019). *Pembelajaran Discovery Learning : Menggunakan Multimedia Interaktif*. Tata Akbar: Bandung.
- Ahmad, T. A. (2010). Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zaman Prasejarah. *Paramita*, 20(1), 105–115. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/paramita/article/view/1092>
- Amral & Asmar. (2020). *Hakikat Belajar & Pembelajaran*. Guepedia : Indonesia.
- Andretti Leon Abdillah, dkk. 2021. *Metodologi Penelitian dan Analisis Data Comprehensive*. Insania : Cirebon.
- Anidar Jum. 2017. *Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Al-Taujih. Vol 3. No 2. 2017. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/article/view/528>
- Ariawan Iwan, Dkk. (2021). Proyeksi Covid 19 Di Indonesia. Jakarta : Direktorat Kesehatan dan Gizi Masyarakat, Kedeputian Pembangunan Manusia, Masyarakat dan Kebudayaan, Kementerian PPN/Bappenas
- Arrahmi Nurhafizah. (2019). Pengembangan Media Blog Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. *Jurnal Halaqah*. Vol. 1 No. 4 (Oktober 2019). DOI: 10.5281/zenodo.3514459. ISSN (Online): 2685-6379.<http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/hal>
- Bank Indonesia. (2021). Bersinergi Membangun Optimisme Pemulihan Ekonomi. Laporan Perekonomian Indonesia2020. ISSN 0522-2572.
- Basri Iqrima & Hera Hastuti. (2020). Bagaimana Sejarah Seharusnya Diajarkan?. (Sebuah Kajian Pemikiran Pembelajaran Sejarah). Vol. 2 No. 4 Tahun 2020. ISSN 1411-1764 e-ISSN 2722-3515. <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/64/63>
- Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Boang Juliati Manalu, Dkk. (2022:80). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. Prosiding Pendidikan Dasar: Volume 1 Nomor 1 | Januari, 2022. <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/174/84>