

**INOVASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEDATANGAN
BANGSA JEPANG KE INDONESIA YANG DISUSUN BERDASARKAN
ANALISIS HISTORICAL THINKING UNTUK PEMBELAJARAN
SEJARAH DI SMA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Strata Satu (S1)



SALMAN ALFARIZI

2017/17046187

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

JURUSAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

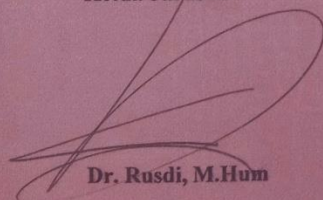
INOVASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEDATANGAN BANGSA
JEPANG KE INDONESIA YANG DISUSUN BERDASARKAN ANALISIS
HISTORICAL THINKING UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

NAMA : Salman Alfarizi
NIM : 17046187/2017
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, November 2021

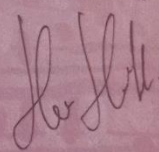
Disetujui Oleh

Ketua Jurusan



Dr. Rusdi, M.Hum

Pembimbing



Hera Hastuti, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Ujian Skripsi Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari Jumat, 5
November 2021

INOVASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEDATANGAN BANGSA
JEPANG KE INDONESIA YANG DISUSUN BERDASARKAN ANALISIS
HISTORICAL THINKING UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

NAMA : Salman Alfarizi
NIM : 17046187/2017
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, November 2021

Tim Penguji

Ketua : Hera Hastuti, M.Pd

Anggota : Dr. Wahidul Basri, M.Pd

Dr. Aisiah, M.Pd

Tanda Tangan

1.....

2.....

3.....

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Salman Alfarizi

NIM : 17046187/2017

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

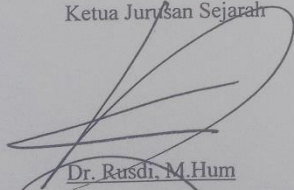
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“INOVASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEDATANGAN BANGSA JEPANG KE INDONESIA YANG DISUSUN BERDASARKAN ANALISIS HISTORICAL THINKING UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH”** adalah hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti cara penulisan ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

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

Padang, November 2021

Diketahui oleh

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M. Hum

NIP. 196403151992031002

Saya Menyatakan



METERAI
TEMPER
F38AJX498151492

Salman AlFarizi

17046187

ABSTRAK

Salman AlFarizi (2017) “Inovasi Multimedia Interaktif Pada Materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia Yang Disusun Berdasarkan Analisis Historical Thinking Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA “. **Skripsi**. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang 2021.

Latar Belakang penelitian ini selain minimnya media bersifat interaktif yang digunakan guru dalam pembelajaran Sejarah Indonesia juga karena pembelajaran sejarah di SMA masih belum banyak memuat unsur *historical thinking* khususnya pada kemampuan berpikir kronologis dan berpikir kausalitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan merancang serta mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran sejarah pada materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia. Materi di dalam multimedia interaktif disusun berdasarkan berpikir kronologis dan kausalitas suatu peristiwa. Manfaat penelitian ini untuk memudahkan guru menyampaikan materi sejarah dan untuk siswa dapat memahami materi sejarah.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan multimedia interaktif. Uji validasi multimedia interaktif dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli *historical thinking*. Uji Praktikalitas dilakukan pada guru Sejarah Indonesia dan siswa SMA N 1 Enam Lingsung kelas XI MIPA 4 dengan menggunakan angket melalui *Google Form*. Pengisian angket oleh siswa dilakukan dengan menyebarkan link angket dalam grup Whatsapp dan tanggapan siswa langsung terekam ketika siswa selesai mengisi angket.

Hasil analisis validasi oleh ahli materi dalam multimedia interaktif masuk pada kategori sangat layak dengan rata-rata 3,4. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media masuk pada kategori layak dengan rata-rata 3,2. Hasil uji validasi *historical thinking* oleh ahli *historical thinking* masuk pada kategori sangat layak dengan rata-rata 3,4. Lebih lanjut uji praktikalitas oleh guru sejarah masuk kategori sangat praktis dengan rata-rata 3,6. Uji praktikalitas pada siswa dilakukan melalui online yakni *Whatsapp* dan *Google Form* untuk angket. Hasil analisis praktikalitas multimedia interaktif yang dilakukan oleh siswa dengan rata rata 3,08 masuk kategori praktis.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran Sejarah, *Historical Thinking*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga diberi kesempatan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Inovasi Multimedia Interaktif Pada Materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia Yang Disusun Berdasarkan Analisis *Historical Thinking* Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA”**. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Hera Hastuti, M.Pd – selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ide, arahan, petunjuk dan meluangkan waktunya serta solusi dari setiap permasalahan atas kesulitan yang dihadapi penulis selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Wahidul Basri, M.Pd – selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang sangat berguna demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd – selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang sangat berguna demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum – selaku validator ahli materi pembelajaran yang memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai tujuan.

5. Bapak Dr. Zafri, M.Pd – selaku validator ahli *historical thinking* yang telah memberikan saran dan masukan sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai tujuan.
6. Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd – selaku validator ahli media yang telah memberikan komentar terhadap Multimedia Interaktif.
7. Ibu Dra. Latifah, guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMAN 1 Enam Lingsung.
8. Peserta didik kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Enam Lingsung yang telah berpartisipasi demi kelancaran penelitian dan penulisan skripsi.
9. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
10. Kedua Orang Tua yang penulis cintai dan sayangi, Ayah Muhammad Yamin dan Mama Aznawati yang selalu memberikan nasehat, cinta, perhatian, kasih sayang, dan doa terbaik untuk penulis.
11. Saudara-saudara kandung penulis, Kak Novia Hidayati dan Adik Ahmad Iyad Al-Azizi yang selalu memberikan dukungan kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
12. Teman-teman di Partikelir: Rahmi Cania Putri S.Pd, Diana Florensia Putri S.Pd, Candrika Dwi Putra S.Pd, Silvi Umarak S.Pd yang telah memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Rima Yulsyaf Febri, Indah Aprilia, Penadi Kurniawan, M. Habib Al Hisyam, dan Heru Mardiansa yang selalu menyemangati penulis dan sama-sama berjuang dengan penulis untuk menyelesaikan skripsi.

13. Rekan-rekan di Explicit Content: Agung Maha Putra, M. Habib Al Hisyam, Habil Ramanda, dan Enrico Saputra yang selalu memberikan semangat penulis dan sama-sama berjuang dengan penulis untuk menyelesaikan skripsi.
14. Rekan-rekan seperjuangan di Jurusan Sejarah terkhusus teman-teman angkatan 2017 yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga pahala yang telah dilakukan menjadi amal ibadah dan diberi balasan pahala berlipat ganda oleh Allah SWT. Dengan dibuatnya penelitian ini, penulis berharap semoga dapat berguna bagi kita semua, terutama untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Penulis menyadari adanya keterbatasan pengetahuan dan pengalaman sehingga masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca. Untuk ke depannya dapat memperbaiki maupun menambah data baru agar penelitian ini menjadi lebih baik dan berkembang.

Padang, Oktober 2021

Penulis

Salman AlFarizi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Teori Kognitif	11
2. Pembelajaran Sejarah.....	12
3. Berfikir Kronologis	13
4. Berfikir Kausalitas	15
5. Media Pembelajaran.....	16
6. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah.....	19
B. Studi Relevan	21
C. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Model dan Prosedur Pengembangan.....	24
C. Uji Coba Produk.....	30
a. Desain Uji Coba	30

	b. Subjek Uji Coba.....	31
	c. Teknik Pengumpulan Data.....	31
	d. Instrumen Penelitian	32
	e. Analisis Data	38
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	41
	A. Hasil Penelitian	41
	B. Pembahasan	68
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	76
	A. Kesimpulan	76
	B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Validator Materi, Media, dan Historical Thinking	29
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	32
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Historical Thinking....	34
Tabel 5. Kisi kisi Angket Uji Praktikalitas oleh Guru	35
Tabel 6. Kisi kisi Angket Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	36
Tabel 7. Gambar dan Video	44
Tabel 8. Hasil Validasi angket oleh Ahli Materi	58
Tabel 9. Hasil Validasi angket oleh Ahli Media.....	61
Tabel 10. Hasil Validasi angket oleh Ahli Historical Thinking.....	64
Tabel 11. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif oleh Guru	66
Tabel 12. Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif oleh Peserta Didik.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE	25
Gambar 3. Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif	26
Gambar 4. Tampilan Draft Cover	48
Gambar 5. Tampilan Draft Menu Utama.....	48
Gambar 6. Tampilan Draft Petunjuk Penggunaan	49
Gambar 7. Tampilan Draft KI, KD, dan Sub Materi	49
Gambar 8. Tampilan Draft Materi 1	49
Gambar 9. Tampilan Draft Materi 2	51
Gambar 10. Tampilan Draft Materi 3	51
Gambar 11. Tampilan Draft Materi 4	52
Gambar 12. Tampilan Draft Materi 5	52
Gambar 13. Tampilan Draft Materi 6	53
Gambar 14. Tampilan Draft Materi 7	54
Gambar 15. Tampilan Draft Peta Kedatangan Jepang.....	55
Gambar 16. Tampilan Draft Urutan Waktu Kedatangan Jepang.....	56
Gambar 17. Tampilan Draft Kesimpulan.....	57
Gambar 18. Tampilan Draft Kuis	57
Gambar 19. Tampilan Draft Profil.....	58
Gambar 20. Tampilan Draft Daftar Pustaka	58
Gambar 21. Tampilan Publish	59
Gambar 22. Tampilan Convert Aplikasi.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	81
Lampiran 2	Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi.....	90
Lampiran 3	Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media	96
Lampiran 4	Hasil Uji Validasi oleh Ahli Historical Thinking	102
Lampiran 5	Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru.....	108
Lampiran 6	Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa	113
Lampiran 7	Surat Penelitian	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah merupakan ilmu yang penting bagi manusia, karena sejarah merupakan suatu ilmu untuk memahami, menemukan dan mengungkapkan nilai-nilai yang terdapat pada peristiwa masa lalu. Salah satu aspek penting yang dapat dilatihkan dalam pembelajaran sejarah yakni berpikir sejarah atau *Historical thinking*.

Menurut Kemendikbud (2013:89) pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan membangun kesadaran, berfikir sejarah (*Historical Thinking*), dan kronologis yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, inovatif dan memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini maupun yang akan datang.

Lebih lanjut, pentingnya *Historical Thinking* dalam pembelajaran sejarah dijabarkan juga oleh Isjoni (2007:82), bahwa pembelajaran sejarah harus dikembangkan dengan kemampuan *Historical Thinking* yaitu kemampuan agar siswa dapat membedakan waktu lampau, masa kini, dan masa yang akan datang. *Historical Thinking* juga untuk melihat dan mengevaluasi, membandingkan dan menganalisis cerita sejarah, ilustrasi, dan catatan masa lalu, menginterpretasikan catatan sejarah dan membangun suatu cerita sejarah berdasarkan pemahamannya.

Historical Thinking adalah kemampuan untuk berpikir dengan urutan waktu atau secara kronologis, pemahaman tentang kausalitas, dan kemampuan dalam memaknai peristiwa sejarah atau menangkap dimensi moral dari setiap peristiwa, serta kemampuan tiga dimensi waktu, yakni menganalisis masa lalu untuk kehidupan hari ini dan menafsirkan masa depan (Wineburg, 2006). Menurut Mestika Zed (2018) berpikir sejarah mempertimbangkan rangkaian konsep kunci yang disebut *The five C's* atau lima C yaitu *Change Over Time* (perubahan dalam lintasan waktu), *Causality* (kausalitas), *Context* (konteks), *Complexity* (kompleksitas), *Contingency* (kemungkinan).

Terdapat lima bentuk kemampuan *Historical Thinking* untuk mengembangkan kemampuan berpikir sejarah, diantaranya adalah kemampuan berpikir kronologis dan berpikir kausalitas. Berpikir kronologis yaitu tahap awal dari pengertian atas waktu (masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang), untuk dapat mengidentifikasi urutan waktu atas setiap kejadian, mengukur waktu kalender, menginterpretasikan dan menyusun garis waktu, serta menjelaskan konsep kesinambungan sejarah dan perubahannya (Taruna Ma'mur, 2008:7). Kronologis disajikan sebagai peristiwa yang teratur sesuai urutan mulai dari awal dahulu terjadi sampai yang terakhir.

Sedangkan berpikir kausalitas menurut Mestika Zed (2012:126) adalah sejarah tidak hanya berisi fakta-fakta yang terjadi namun juga terdapat apa yang menjadi sebab peristiwa itu terjadi dan apa akibat dari terjadinya suatu peristiwa. Kausalitas ini sangat penting dalam sejarah, tanpa adanya kausalitas maka tidak bisa memahami suatu proses perubahan yang terjadi dari sebab dan

akibat dalam peristiwa sejarah dengan baik. Kemudian dengan berpikir kausalitas kita dapat menjelaskan dinamika sejarah dan menghubungkannya dengan masa kini.

Perkembangan teknologi saat ini sangat dipengaruhi dan mempengaruhi dunia pendidikan. Salah satunya media yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Arief Sadirman (2008:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim penerima pesan. Pendidikan membutuhkan inovasi media yang digunakan dalam pembelajaran, terutama pembelajaran sejarah yang mampu mengembangkan kemampuan *Historical Thinking* siswa yang difokuskan pada kemampuan berpikir kronologis dan kausalitas sejarah sehingga tujuan tercapai maksimal.

Menurut Widja (1989:61), media pembelajaran sejarah adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan strategi serta metode mengajar yang menjurus kepada tujuan pengajaran. Dengan kemajuan teknologi saat ini pembelajaran memerlukan media yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik seperti gabungan dari beberapa media terutama yang bersifat interaktif sehingga terdapat interaksi dan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

Menurut Robin dan Linda (2011) Multimedia yang bersifat interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif dan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar dan video. Kelebihan multimedia interaktif dalam pembelajaran siswa dapat menumbuhkan

motivasi, ketertarikan, memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menguasai materi terutama dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan observasi pengalaman peneliti melakukan Praktek lapangan kependidikan di SMA Negeri 1 Enam Lingsung, ada beberapa masalah yang peneliti temukan dalam pembelajaran sejarah yang diajarkan yaitu 1) rendahnya kemampuan *Historical Thinking* siswa, hal ini dibuktikan ketika guru bertanya yang berhubungan dengan kronologis suatu peristiwa sejarah siswa menjawab tidak tepat, 2) minimnya guru dalam menggunakan media yang interaktif dan menarik dalam pembelajaran sehingga membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran sejarah, yang saya temukan guru sering menggunakan power point dan buku teks dalam menyampaikan materi. Terkait permasalahan tersebut peneliti juga mewawancarai guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Enam Lingsung (LT) yang hasilnya dapat disimpulkan bahwa peserta didik sepenuhnya memang belum mampu untuk memahami konsep dari *Historical Thinking* dan untuk penyampaian materi hanya menggunakan buku teks dan media power point serta handout dalam mengajar. Saat memberikan jawaban dalam diskusi atau tanya jawab, siswa hanya mengulang informasi yang ada dalam teks tanpa menganalisis terlebih dahulu. Padahal pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan analisis atau membutuhkan jawaban analisis.

Sesuai dengan permasalahan diatas, salah satu solusi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu merancang materi sejarah dengan menggunakan multimedia yang inovatif dan bersifat interaktif yang disusun

secara kronologis dan kausalitas. Multimedia ini menggabungkan iSpring Suite 9 dengan Power Point. iSpring Suite 9 dapat mengubah file presentasi berbentuk flash yang di gabungkan ke dalam Power Point. Gabungan Power Point dengan iSpring Suite 9 mampu menghasilkan animasi, audio, maupun video serta presentasi menarik yang membutuhkan interaksi dengan penggunanya. Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat penjelasan dan penyampaian materi yang dianalisis berdasarkan kemampuan *Historical Thinking* dengan memfokuskan pada berpikir kronologis dan kausalitas, kuis interaktif, panduan penggunaan media dan materi disesuaikan dengan KI dan KD pembelajaran. Format yang digunakan dalam multimedia interaktif ini berbentuk aplikasi.

Penggunaan multimedia interaktif yang menggabungkan iSpring Suite 9 dengan Power Point pada pembelajaran belum banyak dilakukan, umumnya dalam pembelajaran hanya menggunakan Power Point saja. Inovasi multimedia interaktif yang materinya disusun berdasarkan berpikir sejarah khususnya kronologis dan kausalitas. Multimedia ini dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran sejarah. Materi pembelajaran sejarah yang penyajiannya diolah dengan multimedia interaktif ini yaitu KD 3.5 tentang Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia dengan sub materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia. Pemilihan materi ini bukan tanpa alasan, karena materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar dalam kurikulum 2013 serta dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang sudah ditetapkan. Dengan menggunakan multimedia interaktif ini, dapat memotivasi

siswa dan daya tarik untuk mempelajari dan menguasai materi sejarah serta dapat dipelajari secara berulang-ulang.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Inovasi Multimedia Interaktif Pada Materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia Yang Disusun Berdasarkan Analisis *Historical Thinking* Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif oleh guru jarang digunakan dalam pembelajaran sejarah.
2. Belum adanya menggunakan multimedia interaktif pada materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia yang disusun berdasarkan analisis *Historical Thinking* untuk pembelajaran sejarah di SMA.
3. Belum maksimalnya guru dalam mengembangkan kemampuan kronologis dan kausalitas dalam pembelajaran sejarah.
4. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah hanya power point.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan terarah, maka penelitian ini difokuskan pada kemampuan *historical thinking* khususnya kemampuan kronologis dan kausalitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Pada penelitian ini multimedia

yang digunakan yaitu gabungan iSpring Suite 9 dengan Power Point. Materi yang digunakan pada inovasi multimedia interaktif ini yaitu KD 3.5 menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia dengan sub materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif pada materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia yang disusun berdasarkan analisis *Historical Thinking* untuk pembelajaran sejarah di SMA?
2. Apakah inovasi multimedia interaktif pada materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia yang disusun berdasarkan analisis *Historical Thinking* layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA?
3. Apakah inovasi multimedia interaktif pada materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia yang disusun berdasarkan analisis *Historical Thinking* praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang dan mengembangkan multimedia interaktif pada materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia yang disusun berdasarkan analisis *Historical Thinking* untuk pembelajaran sejarah di SMA.
2. Untuk menganalisis kelayakan multimedia interaktif yang disusun berdasarkan analisis *Historical Thinking*, khususnya pada materi

kedatangan Jepang ke Indonesia sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

3. Untuk menganalisis praktikalitas multimedia interaktif yang disusun berdasarkan analisis *Historical Thinking*, khususnya pada materi kedatangan Jepang ke Indonesia sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran sejarah di SMA dan sebagai sumbangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media dalam pembelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah Indonesia dan meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah.

b. Peserta Didik

Dapat mempermudah proses belajar dan memahami materi sejarah dengan mudah serta dapat dijadikan media belajar mandiri dalam pembelajaran sejarah

c. Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan multimedia Interaktif dalam pembelajaran sejarah.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran bersifat interaktif yaitu adanya interaksi dengan penggunannya.
2. Multimedia interaktif yang dirancang sesuai dengan KD 3.5 tentang menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.
3. Sub materi yang digunakan adalah Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia.
4. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini difokuskan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kronologis dan kausalitas.
5. Disertai gambar Peta serangan Jepang ke Tarakan, Kalimantan, Pulau Jawa, gambar tokoh Kaisar Meiji, Komodor Matthew C, Perry, Hitoshi Imamura, Ter Poorten, video peristiwa penyerangan Pelabuhan Pearl Harbour Hawaii berdurasi 20 menit yang memudahkan peserta didik dalam berpikir kronologis dan kausalitas pada materi Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia.
6. Multimedia yang digunakan untuk merancang materi sejarah yaitu iSpring Suite 9, Power Point, dan Website 2 APK Builder Pro.
7. Multimedia interaktif ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas maupun digunakan belajar mandiri serta dapat digunakan secara berulang-ulang.

8. Multimedia interaktif dibentuk dalam aplikasi yang hanya dapat dipasang dan dibuka pada *smartphone* versi android serta bisa di akses secara *offline*.