

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi dan digitalisasi yang saat ini sedang berlangsung, bidang pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Perubahan yang sangat cepat pada bidang teknologi informasi telah membawa dampak besar dalam segala bidang kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu implikasi dari perkembangan ini adalah kebutuhan untuk memperkuat kompetensi abad 21 pada siswa seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi serta penguasaan literasi digital.

Literasi digital menjadi salah satu keterampilan abad ke-21 yang paling penting untuk dipelajari. Menurut penelitian UNESCO (2018: 11) menyatakan bahwa literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai platform digital. Sayangnya kemampuan literasi digital di kalangan siswa di Indonesia masih menunjukkan tingkat yang memprihatinkan.

Hal diatas sejalan dengan survei tingkat literasi digital yang dilakukan oleh Kemenkominfo (2021: 66) yang menyatakan bahwa pada tahun 2021 sekitar 51,5% lulusan sekolah menengah ke bawah di Indonesia memiliki skor literasi digital di bawah rata-rata nasional. Tentunya hal tersebut sangat disayangkan mengingat mereka merupakan generasi milenial yang hidup pada era digital.

Di tengah arus digitalisasi yang semakin deras serta penetrasi budaya asing yang kian bertambah, pemahaman terhadap sejarah bangsa menjadi fondasi penting dalam membentuk identitas nasional serta menumbuhkan kesadaran kritis terhadap perkembangan zaman. Soedjatmoko (dalam Pratiwi, 2023: 2) berpendapat bahwa sejarah tidak hanya mengajarkan kronologi peristiwa masa lalu, tetapi juga nilai-nilai perjuangan, toleransi serta dinamika sosial-politik yang relevan untuk dihadapkan pada isu-isu kontemporer.

Dalam konteks tersebut mata pelajaran sejarah memiliki urgensi yang tinggi untuk turut bertransformasi mengikuti perkembangan zaman. Sejarah tidak hanya berkaitan dengan hafalan mengenai fakta masa lalu tetapi juga membentuk kesadaran historis, identitas nasional dan kemampuan berpikir reflektif. Sayangnya mata pelajaran sejarah di Indonesia khususnya di jenjang SMA masih sering dipersepsikan sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak relevan dengan perkembangan zaman. Hal tersebut sejalan dengan Pratiwi (2023: 33) yang menyatakan bahwa mayoritas siswa merasa pelajaran sejarah kurang menarik karena metode pembelajaran yang monoton dan berfokus pada hafalan.

Kondisi ini menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dalam literasi digital siswa SMA khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan yang interaktif, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mereka.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, literasi digital tidak hanya berarti kemampuan mengakses sumber sejarah secara digital tetapi juga keterampilan memilah informasi yang kredibel dan memahami narasi sejarah secara kritis. Hal ini sejalan dengan pandangan Sari dan Rachmadyanti (2020: 88) bahwa literasi digital pada siswa dapat ditumbuhkan melalui media pembelajaran digital yang dirancang secara pedagogis dan interaktif.

Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran sejarah adalah minimnya integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar. Berdasarkan data Kemendikbudristek (2023: 14) lebih dari 60% guru di sekolah menengah belum secara optimal menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya literasi digital siswa, termasuk dalam memahami dan mengkritisi informasi sejarah yang beredar secara masif di ruang digital.

Fakta diatas sejalan dengan keadaan yang ada pada lingkungan sekitar penulis. Berdasarkan pengamatan penulis yang merupakan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri Pilangkenceng menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA Negeri Pilangkenceng masih kesulitan memanfaatkan media digital dalam mencari informasi yang berkaitan dengan sejarah. Mereka lebih sering menggunakan perangkat digital untuk aktivitas hiburan daripada untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengalihkan fungsi perangkat digital ke arah yang lebih edukatif.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis berkeinginan untuk menguji media pembelajaran yang penulis kembangkan melalui sebuah penelitian

berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HISTORIA TRIVIA* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI PILANGKENCENG”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *Historia Trivia* berdasarkan penilaian ahli media dan praktisi pendidikan?
2. Apakah media pembelajaran *Historia Trivia* efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng?
3. Apakah media pembelajaran *Historia Trivia* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menguji tingkat kelayakan media pembelajaran *Historia Trivia* berdasarkan penilaian ahli media dan praktisi pendidikan.
2. Menguji efektifitas media pembelajaran *Historia Trivia* dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.

3. Menguji efektivitas media pembelajaran *Historia Trivia* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah pada siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran sejarah berbasis digital serta memperkaya kajian tentang pengaruh media interaktif terhadap literasi digital dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar, literasi digital dan pemahaman materi sejarah melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Memberikan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk mendukung transformasi digital di lingkungan pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital lainnya yang berbasis gamifikasi.

E. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *Historia Trivia* ini dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.
- b. Pengembangan media pembelajaran *Historia Trivia* ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan modul pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng yang Sebagian besar memiliki tingkat literasi digital rendah.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbentuk game yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach dan P. Ely (dalam Arsyad, 2019: 5) menjelaskan bahwa media pembelajaran dalam arti luas adalah pembawa informasi yang mencakup orang, bahan atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Berdasarkan pengertian ini maka pendidik, buku dan lingkungan dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Sedangkan dalam arti sempit adalah gambar, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk mengungkap, memproses serta menyampaikan informasi visual dan verbal.

Sadiman, dkk. (2010: 7) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.” Dalam hal tersebut media penyalur pesan yang dimaksud dapat berupa alat, gambar atau suara yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran.

Dari pernyataan para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa.

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam proses pendidikan. Menurut Sadiman dkk. (2010: 17), fungsi media pembelajaran meliputi:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi bertujuan untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang disajikan sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif bertujuan untuk membangkitkan emosi dan minat siswa dalam menerima materi.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif bertujuan untuk yaitu mempermudah pemahaman dan meningkatkan daya serap informasi siswa selama proses belajar mengajar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris bertujuan untuk yaitu memberikan pengalaman belajar alternatif bagi siswa yang mengalami hambatan belajar.

c. Klasifikasi media pembelajaran

Heinich, dkk. (2002: 45) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam beberapa jenis berdasarkan karakteristik bentuk dan cara penyampaian informasinya antara lain:

1) Media pembelajaran visual

Media pembelajaran visual menyampaikan informasi dalam bentuk visual yang dapat dilihat dengan tujuan memperjelas konsep pemahaman siswa melalui gambar, foto, grafik, diagram, chart, poster dan peta.

2) Media pembelajaran audio

Media pembelajaran audio menyampaikan informasi pembelajaran dalam bentuk suara seperti radio, siaran *podcast*, rekaman suara, kaset dan CD audio.

3) Media pembelajaran audio visual

Media pembelajaran audio visual merupakan gabungan dari media berbentuk suara dan gambar. Contoh dari media pembelajaran audio visual diantara adalah video pembelajaran, film Pendidikan dan saluran televisi edukatif.

4) Media pembelajaran berbasis komputer dan digital

Media pembelajaran berbasis komputer dan digital menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana utama penyampaian materi. Contoh dari media pembelajaran komputer dan digital diantaranya *e-learning*,

multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, website edukatif serta *LMS (Learning Management System)*.

d. Manfaat media pembelajaran

Sudjana (2010: 2) berpendapat bahwa "Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa."

Sementara itu Arsyad (2019: 54) menerangkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat utama antara lain:

- 1) Mempermudah penyampaian informasi;
- 2) Menjadikan pembelajaran lebih menarik;
- 3) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu;
- 4) Mendukung pembelajaran individual dan kolaboratif;
- 5) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

e. Pengembangan media pembelajaran

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran, diperlukan pendekatan sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Beberapa model pengembangan yang umum digunakan antara lain model *ADDIE*, model *Borg and Gall* serta model *Dick and Carey*.

Sejalan dengan hal diatas Fitriani (2021: 33) menyebutkan bahwa ada 3 model pengembangan media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh peneliti diantaranya adalah:

1) Model *ADDIE*

Penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) model *ADDIE* merupakan salah satu pendekatan sistematis yang banyak digunakan dalam pengembangan media dan perangkat pembelajaran. *ADDIE* merupakan akronim dari lima tahapan inti, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap *Analysis*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta masalah pembelajaran yang ada. Tahap *Design* berfokus pada perencanaan desain instruksional, termasuk penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, strategi, dan media. Selanjutnya, tahap *Development* melibatkan proses pembuatan dan pengujian awal produk pembelajaran yang dikembangkan. Tahap *Implementation* dilakukan untuk menerapkan produk yang telah dikembangkan di lingkungan pembelajaran nyata guna melihat efektivitasnya. Terakhir, tahap *Evaluation* bertujuan untuk menilai dan merevisi produk agar mencapai hasil yang optimal, baik melalui evaluasi formatif maupun sumatif. Model *ADDIE* dianggap fleksibel, sistematis, dan efektif dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran yang nyata.

2) Model *Borg and Gall*

Penelitian pengembangan menurut *Borg and Gall* merupakan suatu pendekatan sistematis dalam mengembangkan produk pendidikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama dari model ini adalah menghasilkan produk yang valid dan efektif melalui proses yang terstruktur. Model ini terdiri dari sepuluh tahap utama, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*Research and information collecting*), (2) Perencanaan pengembangan produk (*Planning*), (3) Pengembangan draf produk awal (*Develop preliminary form of product*), (4) Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*), (5) Revisi hasil uji coba awal (*Main product revision*), (6) Uji coba lapangan utama (*Main field testing*), (7) Revisi hasil uji coba utama (*Operational product revision*), (8) Uji pelaksanaan operasional (*Operational field testing*), (9) Revisi akhir produk (*Final product revision*), dan (10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*). Model ini banyak digunakan dalam pengembangan media, kurikulum, dan perangkat pembelajaran karena menekankan pada validitas produk serta keberterimaan pengguna melalui uji coba bertahap.

3) Model *Dick and Carey*

Penelitian pengembangan model *Dick and Carey* merupakan pendekatan pengembangan sistematis yang menekankan bahwa

pembelajaran adalah suatu sistem yang utuh dan saling terkait, sehingga setiap komponen harus dirancang secara terintegrasi. *Dick and Carey* mengembangkan model pengembangan instruksional dalam sepuluh tahap, yaitu: (1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) Melakukan analisis instruksional, (3) Menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik, (4) Merumuskan tujuan perilaku atau tujuan pembelajaran khusus, (5) Mengembangkan instrumen penilaian, (6) Mengembangkan strategi pembelajaran, (7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, (9) Melakukan revisi produk berdasarkan hasil evaluasi formatif, dan (10) Melaksanakan evaluasi sumatif. Model ini cocok digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena memberikan langkah yang rinci dan terukur dalam proses pengembangan yang berbasis pada analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Literasi Digital

a. Pengertian literasi digital

Menurut Gilster (dalam Munir, 2012: 28) mendefinisikan literasi digital sebagai sebuah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer.

Sementara itu Kemendikbud (2017: 10) mendefinisikan literasi digital sebagai "pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, tepat dan patuh hukum." Oleh karena itu literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis tetapi juga mencakup pemahaman kritis dan tanggung jawab etis dalam menggunakan teknologi digital dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Dari pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa literasi digital merupakan sebuah kemampuan untuk mencari dan memilah informasi dari media digital serta memanfaatkan informasi tersebut secara bertanggung jawab.

b. Fungsi literasi digital

Livingstone (dalam Sutrisno & Hidayati, 2020: 15) menyatakan bahwa literasi digital memiliki beberapa fungsi utama yang memungkinkan kaum muda untuk menjelajahi internet dengan aman dan bertanggung jawab, mengevaluasi konten digital secara kritis dan berpartisipasi penuh dalam kehidupan digital. Beberapa fungsi utama literasi digital diantaranya adalah: (1) Meningkatkan akses terhadap informasi; (2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis; (3) Mengembangkan keterampilan komunikasi digital; dan (4) Mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

c. Jenis literasi digital

Gilster (dalam Munir, 2012: 30), menjelaskan bahwa literasi digital merupakan sebuah kemampuan yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1) *Internet Searching Skills*

Kemampuan mencari informasi secara efektif di internet memungkinkan siswa memperoleh informasi dengan baik dan benar dari internet.

2) *Hypertext Navigation*

Kemampuan memahami struktur non-linear teks digital memungkinkan siswa untuk mengelola kata kunci dalam mencari sebuah informasi yang ingin ia peroleh dari internet.

3) *Knowledge Assembly*

Kemampuan menyusun informasi dari berbagai sumber memungkinkan siswa untuk mengelola informasi yang ia peroleh dari internet menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

4) *Content Evaluation*

Kemampuan mengevaluasi validitas dan kredibilitas informasi memungkinkan siswa terhindar dari informasi sesat (*hoax*) yang banyak beredar di internet.

d. Manfaat literasi digital bagi siswa

Rible (dalam Sutrisno & Hidayati, 2020: 15) menyatakan bahwa literasi digital membantu siswa menjadi warga digital yang

bertanggung jawab yang dapat berinteraksi dan berkontribusi secara bermakna dalam lingkungan daring. Beberapa manfaat literasi digital bagi siswa antara lain:

1) Meningkatkan efektivitas pembelajaran

Literasi digital membuat siswa dapat belajar secara fleksibel dan mandiri berbasis sumber daya digital yang bersumber dari internet.

2) Mendorong pemikiran kritis dan kreatif

Literasi digital membantu siswa mengevaluasi berbagai sumber informasi dan memproduksi konten kreatif.

3) Mempersiapkan siswa menghadapi era digital

Literasi digital membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang esensial.

4) Memperluas wawasan global

Literasi digital memungkinkan siswa dapat mengakses informasi dari berbagai belahan dunia secara instan.

3. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian hasil belajar kognitif

Sudjana (2010: 22) berpendapat bahwa hasil belajar kognitif adalah kemampuan berfikir logis dan sistematis yang dimiliki peserta didik setelah mereka menjalani pengalaman belajardan keberhasilan pembelajaran tersebut dapat diketahui melalui pengukuran yang dilakukan secara sistematis.

Pendapat serupa juga disampaikan oleh Arikunto (2019: 19) yang menyatakan bahwa hasil belajar kognitif menggambarkan tingkat penguasaan materi ajar melalui proses berpikir logis dan sistematis

Dari pendapat para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan kemampuan berfikir logis yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses belajar.

b. Klasifikasi hasil belajar kognitif

Bloom (dalam Arikunto, 2019: 35) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif diklasifikasikan berdasarkan tingkatan berpikir mulai dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi yaitu:

1) Pengetahuan

Merupakan kemampuan untuk mengingat informasi yang telah dipelajari sebelumnya seperti menghafal tanggal penting, istilah, definisi atau rumus.

2) Pemahaman

Merupakan kemampuan untuk menjelaskan atau menafsirkan informasi yang telah dipelajari. Di sini siswa tidak hanya menghafal, tetapi mampu menunjukkan bahwa mereka mengerti makna informasi tersebut.

3) Aplikasi

Merupakan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi baru atau konkret. Ini

menunjukkan bahwa siswa bisa menerapkan konsep ke dalam praktik atau contoh nyata.

4) Analisis

Merupakan kemampuan untuk menguraikan informasi menjadi bagian-bagian kecil dan memahami hubungan antar bagian tersebut.

5) Sintesis

Merupakan kemampuan untuk menggabungkan berbagai informasi menjadi satu bentuk yang baru dan utuh. Kemampuan ini bisa berupa kemampuan merancang, menyusun atau menciptakan solusi baru berdasarkan informasi yang ada.

6) Evaluasi

Merupakan kemampuan untuk menilai atau memberikan keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Ini melibatkan penalaran kritis dan argumentasi, serta mempertimbangkan berbagai sudut pandang.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif

Hamalik (2009: 28) berpendapat ada beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar kognitif, diantaranya adalah:

1) Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan

tujuan mencapai keberhasilan atau pemahaman dalam suatu bidang pengetahuan.

2) Strategi belajar

Strategi pembelajaran adalah rencana menyeluruh yang dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

3) Media belajar

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar siswa sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif.

4) Karakteristik siswa

Karakteristik siswa mencakup aspek-aspek individu yang memengaruhi cara mereka belajar, termasuk minat dan kemampuan awal siswa.

5) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar adalah segala kondisi fisik, sosial, dan psikologis yang memengaruhi proses belajar siswa. Lingkungan ini bisa bersifat fisik (ruang kelas, kebisingan, fasilitas), sosial (interaksi dengan teman dan guru), atau emosional (rasa aman, nyaman, dan dihargai).

d. Pengukuran hasil belajar kognitif

Arikunto (2010: 67) berpendapat bahwa pengukuran hasil belajar kognitif dilakukan melalui tes tertulis yang disusun sesuai dengan

taksonomi Bloom agar dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara menyeluruh. Beberapa jenis tes yang umum digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif antara lain:

1) Tes objektif

Tes objektif sangat efektif untuk mengukur kemampuan siswa pada level kognitif rendah hingga menengah seperti mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*). Beberapa contoh dari tes ini adalah soal pilihan ganda, soal benar-salah dan soal menjodohkan,

2) Tes subjektif.

Tes subjektif lebih cocok digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Contoh dari jenis tes subjektif adalah soal uraian atau esai,

4. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian pembelajaran Sejarah

Suryana (2010: 15) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan apresiasi terhadap nilai-nilai sejarah serta membentuk identitas dan karakter bangsa.

Sementara itu Sardiman (2012: 70) berpendapat bahwa “pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk

membangun kesadaran sejarah, menumbuhkan rasa nasionalisme, serta mengembangkan kemampuan berpikir historis.”

Dari pendapat para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah merupakan sebuah proses Pendidikan yang bertujuan menanamkan pemahaman mengenai peristiwa yang terjadi pada masa lampau sehingga terbentuk wawasan kebangsaan dan kesadaran sejarah pada siswa.

b. Tujuan pembelajaran sejarah

Menurut Purwanto (2006: 13) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran sejarah memiliki beberapa tujuan diantaranya adalah: (1) Mengembangkan kesadaran sejarah dan identitas nasional; (2) Membentuk pola pikir kronologis dan analitis; (3) Menanamkan sikap kritis dan empati terhadap berbagai peristiwa historis; dan (4) Mendorong peserta didik mengambil hikmah dari peristiwa masa lalu untuk masa kini dan masa depan.

c. Fungsi pembelajaran sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa fungsi penting dalam pendidikan baik dalam konteks individual maupun sosial. Menurut pendapat Suryana (2010: 19) pembelajaran sejarah memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah:

1) Fungsi edukatif

Pembelajaran sejarah membantu siswa untuk belajar dari pengalaman sejarah untuk mengambil pelajaran moral dan etika.

2) Fungsi inspiratif

Pembelajaran sejarah menumbuhkan semangat nasionalisme siswa dengan cara mengambil keteladanan dari tokoh-tokoh sejarah.

3) Fungsi instruktif

Pembelajaran sejarah memberikan dasar pemahaman yang dapat digunakan untuk mempercepat perkembangan masyarakat dan bangsa.

4) Fungsi rekreatif

Pembelajaran sejarah membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari sejarah bangsanya melalui cerita sejarah yang menarik dan bermakna.

5) Fungsi integratif

Pembelajaran sejarah dapat menyatukan pemahaman lintas budaya dan sejarah bangsa sebagai bagian dari keutuhan nasional.

d. Karakteristik pembelajaran sejarah

Baharuddin dan Wahyuni (2007: 55) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dari disiplin ilmu lain. Beberapa karakteristik tersebut diantaranya adalah:

1) Kronologis

Pembelajaran sejarah menekankan urutan waktu dalam memahami hubungan sebab-akibat suatu peristiwa.

2) Analitis

Pembelajaran sejarah mendorong siswa berpikir kritis dalam memahami konteks dan dampak sejarah.

3) Tematik

Pembelajaran sejarah mengkaji peristiwa berdasarkan tema tertentu seperti politik, sosial, ekonomi, atau budaya.

4) Nilai-nilai moral

Pembelajaran sejarah mengandung unsur pembelajaran etika, nasionalisme, dan empati sosial.

5) Kontekstual dan interdisipliner

Pembelajaran sejarah mengaitkan peristiwa sejarah dengan fenomena masa kini dan disiplin ilmu lain.

e. Ruang lingkup pembelajaran sejarah

Kartodirjo (dalam Suryana, 2010: 35) menyatakan bahwa ruang lingkup pembelajaran sejarah secara umum mencakup beberapa hal diantaranya:

1) Sejarah nasional

Membahas mengenai perkembangan bangsa Indonesia dari masa prasejarah, kolonial, pergerakan nasional, hingga kemerdekaan dan reformasi.

2) Sejarah dunia

Membahas mengenai perkembangan peradaban dunia, revolusi industri, perang dunia, hingga globalisasi.

3) Sejarah lokal

Sejarah lokal membahas mengenai peristiwa sejarah yang terjadi di daerah tertentu dengan catatan bahwa peristiwa tersebut memberikan kontribusi bagi sejarah nasional.

4) Aspek kehidupan

Aspek kehidupan dalam pembelajaran Sejarah meliputi sejarah sosial, politik, ekonomi, budaya, pendidikan, dan agama.

5) Metodologi sejarah

Metodologi Sejarah berisi mengenai pengenalan terhadap metode dan pendekatan dalam penelitian sejarah.

B. Kerangka Berfikir

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yang peneliti temukan di kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng mengenai rendahnya literasi digital dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, peserta didik dituntut untuk aktif, kritis, dan literat secara digital guna menyikapi arus informasi sejarah yang terus berkembang, baik dalam bentuk digital maupun konvensional. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih dominan bersifat konvensional, berpusat pada guru, serta minim integrasi media interaktif berbasis teknologi.

Untuk menjawab permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran bernama "*Historia Trivia*" sebuah media berbasis game android berisikan kuis interaktif yang memuat materi pelajaran Sejarah.

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui adaptasi model pengembangan ADDIE yang sistematis dan valid untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang layak dan efektif. Dengan demikian tahapan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik dan kebutuhannya, kurikulum pembelajaran serta tujuan dari pembelajaran. Hasil dari analisis tersebut akan menjadi dasar dalam merencanakan pengembangan media pembelajaran.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti mulai merancang secara konseptual mengenai cara kerja serta konten akan ditampilkan pada media pembelajaran. Rancangan tersebut nantinya akan mendasari proses pengembangan media pembelajaran di tahap berikutnya.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Kerangka yang masih konseptual pada tahap sebelumnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga peneliti membuat instrumen validasi ahli materi dan ahli media untuk mengukur kinerja dan kelayakan produk.

4. Tahap Implementasi

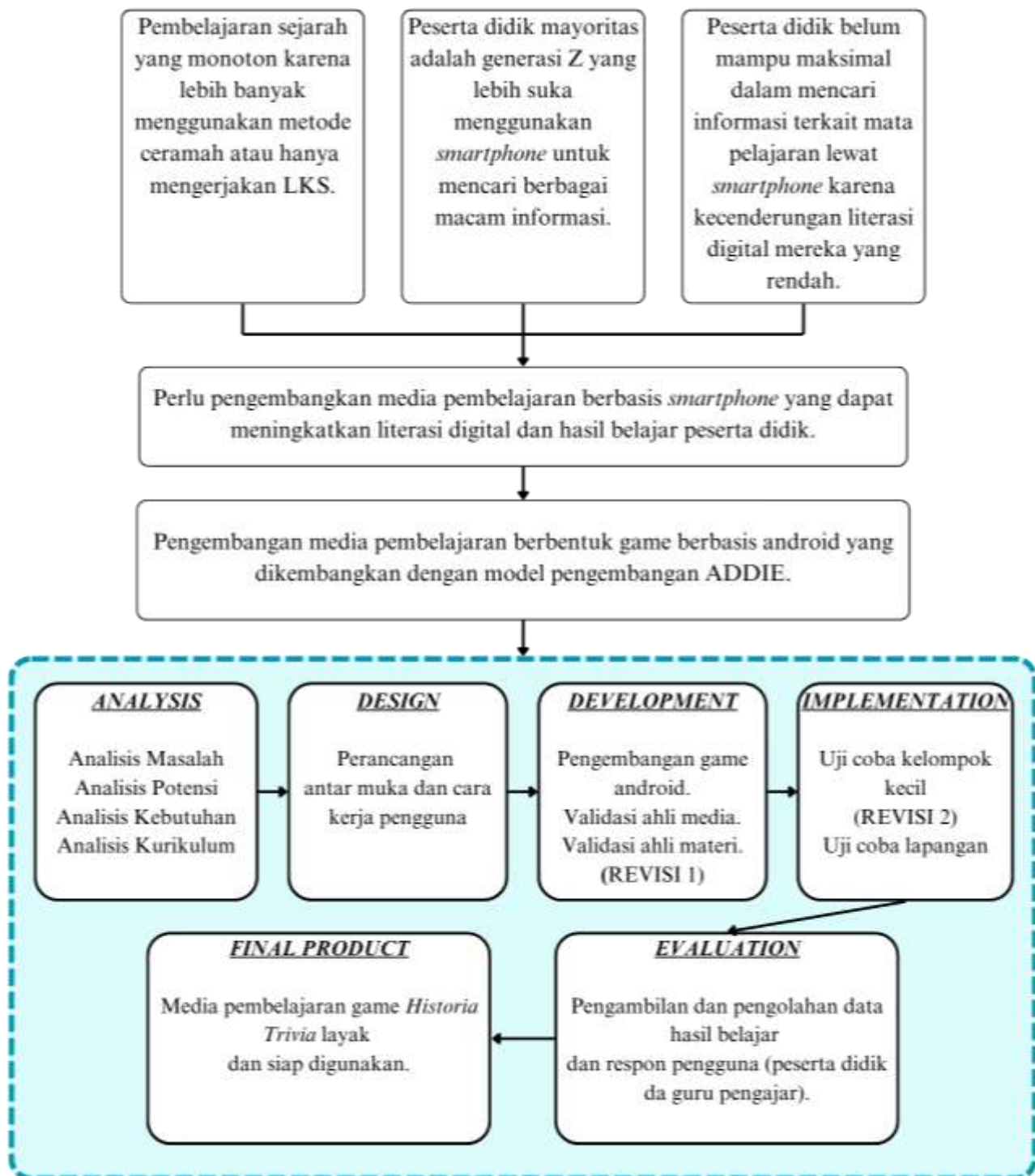
Pada tahap ini peneliti akan melakukan implementasi media pembelajaran di lapangan akan tetapi sebelum dilakukan implementasi lapangan peneliti terlebih dahulu meminta validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran. Apabila belum valid maka perlu dilakukan revisi dan perbaikan agar media pembelajaran siap diuji cobakan di lapangan. Setelah dinyatakan valid oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi maka media pembelajaran akan diimplementasikan di lapangan melalui sebuah uji coba kelompok kecil di SMA Negeri Pilangkenceng.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan pengukuran mengenai efektifitas media pembelajaran. Peneliti akan mengumpulkan data terkait hasil belajar kognitif dan literasi digital serta respon peserta didik dan guru pengajar di kelas saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Data itu selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran untuk digunakan.

Dengan mengikuti tahapan penelitian model ADDIE diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI di SMA Negeri Pilangkenceng.

Kerangka berfikir berisi konsep penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan alur kerangka berfikir

C. *State of Art*

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Sejarah, untuk itu perlu adanya kajian penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan masukan. Adapun beberapa penelitian yang relevan tersebut diantaranya adalah:

1. Wardana (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis internet memanfaatkan aplikasi *Kahoot!* untuk meningkatkan kesadaran sejarah.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kesadaran sejarah, dengan peningkatan nilai pre-test dari 57 menjadi post-test 86.
2. Novianto (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *Adobe Flash* pada pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Brebes.” Penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan, dengan validasi ahli materi sebesar 80,53% dan validasi ahli media sebesar 91%.
3. Wardani (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran sejarah HI-Merdeka berbasis Android dengan metode gamification pada materi proklamasi kemerdekaan kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri.” Media yang dikembangkan menunjukkan hasil validasi yang sangat baik, dengan nilai validasi materi sebesar 88% dan validasi media sebesar 91%.

Tabel 2.1 Perbedaan penelitian yang dilakukan

Uraian Penelitian		Wardana (2019)	Novianto (2021)	Wardani (2022)	Peneliti
Tujuan Penelitian	Menghasilkan produk pengembangan	√	√	√	√
	Mengetahui kelayakan media	√	√	√	√
	Meningkatkan kualitas pembelajaran	√	√	√	√
Jenis Penelitian	<i>R & D</i>	√	√	√	√
Prosedur penelitian	<i>Borg and Gall</i>	√			
	<i>Borg and Gall</i> yang disederhanakan oleh Puslitjaknov		√	√	
	<i>ADDIE</i>				√
Software pengembangan	<i>Kahoot!</i>	√			
	<i>Adobe Flash</i>		√		
	<i>Articulate Storyline</i>			√	
	<i>Kodular.io</i>				√
Teknik analisis data	Deskriptif kuantitatif	√	√	√	√

Berdasarkan tabel di atas, perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah dari bentuk prosedur pengembangan

yang dipakai, materi ajar yang diambil, tempat penelitian, dan jenis software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Pada Penelitian kali ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE* pada mata pelajaran Sejarah dengan materi peristiwa sekitar proklamasi kelas XI di SMAN Pilangkenceng. Peneliti menggunakan *software kodular.io* untuk membuat media pembelajaran tersebut. Keunggulan dari *software kodular.io* adalah hasil aplikasinya yang berbentuk *apk android* sehingga dapat diupload di *google playstore* yang nantinya dapat dengan mudah diakses oleh siapapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Pratiwi, N. R. (2023). *Analisis minat belajar sejarah siswa kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Nanga Mahap*. *Ainara Journal (Jurnal Pendidikan)*, 4(1), 33–42. <https://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/624>
- Sari, M. D., & Rachmadyanti, P. (2020). *Literasi digital siswa melalui media pembelajaran berbasis digital pada pelajaran sejarah*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*, 8(2), 88–97. <https://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/14556>
- UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for Indicator 4.4.2.: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>.
- Kemenkominfo. (2021). *Status literasi digital di Indonesia tahun 2021* (hlm. 65-66). data.komdigi.go.id., 2021.
- Kemendikbudristek. (2024). *Infografis Pendidikan 2022-2023* (hlm 16). Jakarta: Pusdatin Kemendikbudristek, 2024.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyanto, M. (2017). *Membuat Game Edukasi yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Andi.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). Longman.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Pearson.

Novianto, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Flash pada pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Brebes. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.

<https://lib.unnes.ac.id/52513>

Wardani, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran sejarah HI-Merdeka berbasis Android dengan metode gamification pada materi proklamasi kemerdekaan kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri. *Repository Universitas Nusantara PGRI Kediri*. <https://repository.unpkediri.ac.id/11976>

Muntamah, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran kuis interaktif berbasis Google Slides untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi. *Repository Universitas Jambi*. <https://repository.unja.ac.id/73170>

TESIS

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HISTORIA TRIVIA*. UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA PELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI PILANGKENCENG.”



OLEH:

SOFYAN ARIEFULLAH

NIM. 2401202077L

PROGRAM STUDI MAGISTER

PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS PASCASARJANA

UNIVERSITAS PGRI MADIUN