

Inovasi multimedia video sejarah untuk melatih kemampuan historical thinking

Hera Hastuti^{1*}, Iqrima Basri¹

¹Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawang Padang Sumatera Barat, Indonesia

Email: herahastuti@fis.unp.ac.id; iqriimb05@gmail.com

Informasi artikel: Naskah diterima: 23/06/2024; Revisi: 29/01/2025; Disetujui: 28/03/2025

Abstrak: Rendahnya kemampuan berpikir historis mahasiswa dalam pembelajaran sejarah di program studi pendidikan sejarah Universitas Negeri Padang merupakan masalah penting dalam riset ini. Kemampuan berpikir historis menjadi hal mendasar yang harus dimiliki mahasiswa untuk penguatan keterampilan relevan bagi calon pendidik sejarah. Keterampilan yang disasar berorientasi pada berpikir kronologis, kausalitas, interpretasi, dan berpikir dimensi waktu. Tujuan penelitian untuk mendesain multimedia dalam bentuk video sejarah yang mampu menjadi sarana melatih mahasiswa. Metode menggunakan R&D melalui kerangka ADDIE dengan melibatkan tahapan analysis, design, development, implementation dan evaluation. Pada implementasi penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahapan pengembangan dengan uji kelayakan ahli media pembelajaran sejarah dan ahli materi sejarah Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan skor rata-rata oleh ahli materi yakni 3,96 dengan tingkat capaian sebesar 99%. Hasil ini memberikan makna terhadap materi yang diramu dan dirampungkan dengan kaidah historical thinking ini hampir mendapatkan nilai sempurna dengan kategori sangat valid. Lebih lanjut, penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 3,72 dengan tingkat capaian sebesar 93%. Temuan penilaian oleh validator tersebut menjadi dasar bahwa video sejarah dianggap sangat layak untuk dipergunakan dalam melatih kemampuan konsep historical thinking bagi mahasiswa.

Kata kunci: *historical thinking; inovasi multimedia; pembelajaran sejarah; video*

Abstract: The low historical thinking ability of students in learning history in the history education study program at Padang State University is an important problem in this research. The ability to think historically is a fundamental thing that students must have to strengthen relevant skills for prospective history educators. The targeted skills are oriented towards chronological thinking, causality, interpretation, and time dimension thinking. The purpose of the research is to design multimedia in the form of historical videos that can be a means of training students. The method uses R & D through the ADDIE framework involving the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The implementation of this research was carried out only up to the development stage with the feasibility test of historical learning media experts and Indonesian history material experts. The results showed that the average score by material experts was 3.96 with an achievement level of 99%. These results give meaning to the material that is concocted and finalized with historical thinking rules, almost getting a perfect score with a very valid category. Furthermore, the assessment of learning media experts obtained an average score of 3.72 with an achievement level of 93%. The findings of the assessment by the validator are the basis that the historical video is considered very feasible to be used in training the ability of historical thinking concepts for students.

Keywords: *historical thinking; multimedia innovation; history learning; video*

Pendahuluan

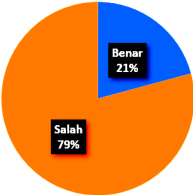
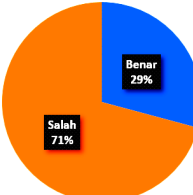
Inovasi merupakan proses dalam menciptakan ide-ide baru dan mengimplementasikannya untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai. Pada pembelajaran, inovasi meliputi metode, strategi, pendekatan, dan yang paling banyak adalah inovasi dalam media. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan hal yang urgen, terutama dalam pembelajaran sejarah. Perkembangan teknologi yang semakin masif, memberi dampak yang signifikan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sejarah. Akan tetapi, penggunaan media saja tanpa mempertimbangkan karakteristik sejarah dalam pembuatannya ternyata tidak efektif dalam membuat peserta didik dalam memahami peristiwa sejarah, apalagi sampai pada ranah berpikir sejarah yaitu *historical thinking*. Sejarah akan selalu berkenaan dengan nilai-nilai luhur, cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia yang sesungguhnya (Susanto, 2014). Makna yang terdapat dalam setiap peristiwa sejarah memberikan nyawa dan spirit tersendiri bagi generasi yang mempelajarinya, demikianlah pembelajaran sejarah harus bersifat kontekstual (Kurniawan, 2020). Namun, kenyataan yang dapat kita lihat di lapangan bahwa pembelajaran sejarah belakangan ini hanya sekedar menjadi syarat formalitas kurikulum saja (Boadu, 2020), yang materinya sangat luas, memuat cerita-cerita masa lampau yang harus dihafalkan, dan penyajiannya tidak melatih siswa dalam keterampilan apapun (Handy, 2021). Selain itu, objek sejarah yang bersifat abstrak (Gottschalk, 2008), dianggap tidak ada hubungannya dengan kehidupan sekarang apalagi masa depan (Zed, 2018).

Hakekatnya pembelajaran sejarah membutuhkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, karena memahami apa yang terjadi di masa lalu dalam konteks kehidupan yang berbeda dari masa kini jauh lebih sulit (Said Hamid Hasan, 2019). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam hal ini dapat diartikan sebagai keterampilan berpikir historis (Seixas, 2017). Berpikir historis dibentuk oleh beberapa keterampilan, seperti kemampuan menilai sesuatu dengan benar atau menimbang bukti yang relevan atau mengidentifikasi argumen yang salah (Dehghayedi & Bagheri, 2018). Keterampilan berpikir historis akan terlihat jelas pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan berargumen terhadap materi yang sedang dibahas, karena karakter historis sendiri merupakan kecenderungan untuk menciptakan refleksi yang melatih pemikiran historis siswa terhadap peristiwa sejarah (Rokhmansyah, 2014; Mason, 2007).

Rendahnya kemampuan berpikir historis masih menjadi permasalahan berkepanjangan yang hingga saat ini belum menemukan titik temu (Ingram et al., 2012). Asingnya *historical thinking* ini berdampak pada semakin kompleksnya permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Seperti lemahnya analisis *historical thinking* di kelas-kelas sejarah, padahal *historical thinking* merupakan landasan utama dalam menganalisis setiap peristiwa sejarah agar lebih bermakna untuk kehidupan hari ini (VanSledright, 2015). Pentingnya kemampuan analisis *historical thinking* dimiliki oleh mahasiswa karena suatu saat mereka akan menjadi pendidik dan guru sejarah. Jika diperguruan tinggi mereka tidak dilatih untuk berpikir sejarah atau *historical thinking*, maka sudah tentu saat mereka terjun kelapangan menjadi guru, mereka hanya akan menjadi penyampai materi berupa fakta-fakta. Kesalahan-kesalahan dalam pembelajaran

sejarah ini akan terus berulang dan diwariskan. Berdasarkan pengalaman dalam perkuliahan pendidikan sejarah Universitas Negeri Padang, kemampuan historical thinking mahasiswa masih rendah. Tabel 1 menunjukkan data kemampuan historical thinking mahasiswa sejarah dalam salah satu kelas sejarah Indonesia hindu budha (SIHB) semester Juli-Desember 2024 dengan jumlah 24 mahasiswa.

Tabel 1
Data kemampuan HT mahasiswa dalam perkuliahan SIHB

Soal	Hasil				
Menurut ahli sejarah, agama yang lebih dahulu masuk ke Indonesia (Nusantara) adalah agama Budha, tetapi kenapa dari bukti yang ada kerajaan pertama berdiri bercorak Hindu?	 <table><tr><td>Benar</td><td>21%</td></tr><tr><td>Salah</td><td>79%</td></tr></table>	Benar	21%	Salah	79%
Benar	21%				
Salah	79%				
Kenapa Kerajaan Sriwijaya berkembang dan mencapai puncak kejayaan pada masa Balaputra Dewa menjadi raja?	 <table><tr><td>Benar</td><td>29%</td></tr><tr><td>Salah</td><td>71%</td></tr></table>	Benar	29%	Salah	71%
Benar	29%				
Salah	71%				

Dua soal yang bersifat analisis historical thinking diberikan pada 24 mahasiswa dalam satu sesi mata kuliah SIHB. Kemudian diperoleh data hanya lima mahasiswa menjawab dengan benar soal pertama dan tujuh orang menjawab dengan benar untuk soal kedua. Terbukti data rerata kemampuan historical thinking mahasiswa sejarah baru sekitar 25%. Artinya masih sedikit mahasiswa yang memiliki kemampuan historical thinking. Meskipun sebenarnya historical thinking bukan hal yang baru dalam sejarah, banyak ahli dan sejarawan yang berkecimpung dalam penelitian dengan tujuan menemukan benang merah dari pentingnya pemahaman historical thinking bagi pembelajaran sejarah (Hastuti et al., 2021). Konsep-konsep dan pemahaman tentang Historical thinking yang dikembangkan sejarawan tentu harus diaplikasikan dalam ranah pendidikan, terutama dalam pembelajaran sejarah di sekolah (Cowgill & Waring, 2017). Historical thinking mesti menjadi landasan dalam memahami sejarah diranah teoritik dan juga aplikatifnya dalam pembelajaran sejarah, baik di jenjang sekolah maupun perguruan tinggi (Manning et al., 2024). Berawal dari hasil data empiris tersebut selama proses pembelajaran sejarah maka perlu adanya suatu solusi yang tepat. Berbagai upaya mulai dilakukan oleh sejarawan dan pendidik untuk menjadikan historical thinking sebagai basis utama dalam pembelajaran sejarah (Basri & Hastuti, 2020). Hal ini dilakukan dalam bentuk pengembangan dan inovasi terhadap kemampuan historical thinking mahasiswa. Salah satunya

adalah mengembangkan *historical thinking* dalam bentuk media pembelajaran berupa video pembelajaran. Kenapa harus video?, pertanyaan ini mungkin bermunculan karena video bukan suatu media yang baru lagi bagi pendidik. Justru kekuatan penelitian ini bahwa perihal yang masih asing harus diperkenalkan lewat sesuatu yang sudah menjadi umum bagi semua orang (Hernandez-Ramos & De La Paz, 2009). Video sudah menjadi media yang hampir seluruh pendidik gunakan dalam proses pembelajaran, namun yang membedakan adalah bagaimana video yang dikembangkan di desain berlandaskan pada komponen *historical thinking* yang di sederhanakan dalam proses implementasi yang terstruktur (Winarno et al., 2016).

Pengolahan materi pembelajaran sejarah yang berbasis pada analisis *historical thinking* dengan mengkomparasikan penyajiannya melalui video pembelajaran merupakan salah satu solusi yang dapat dilaksanakan. Video menggunakan dua panca indra yang saling bekerja sama dalam mengolah informasi, yaitu audio dan visual, mata dan telinga (Putri & Hastuti, 2020). Tentunya daya serap peserta didik akan lebih maksimal karena ada dua panca indra yang bekerja sekaligus (Loera-varela et al., 2019). Video didukung oleh visualisasi yang konkrit dari setiap peristiwa tentu sangat menunjang konstruksi berpikir peserta didik. Inovasi video sejarah yang dikembangkan tidak hanya dari segi tampilan audio visual yang menunjang pemahaman mahasiswa terhadap peristiwa sejarah, tetapi pada pendekatan ketika menyusun materi. Konstruksi materi membahas secara kronologis, kausalitas, interpretasi dan berpikir dimensi waktu sebagai konsep dari *historical thinking*. Urgensi riset bagaimana video juga mencantumkan latihan yang dibuat terstruktur dengan instruksi dan gambar untuk berlatih mandiri guna meningkatkan kemampuan *historical thinking*.

Metode

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangan video. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *research and development* terdiri dari langkah *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* (Sugiyono, 2017; Hera Hastuti, 2021). Pada penelitian ini dibatasi sampai pada tahap pengembangan dengan uji kelayakan multimedia video oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran sejarah. Adapun tahap *analysis* berkaitan dengan kajian situasi lapangan dan kebutuhan, *Design* berkaitan dengan perancangan model, *development* berkaitan dengan pengembangan model dan penilaian oleh validator. Pengembangan media video pembelajaran ini memiliki beberapa karakteristik pemberian tujuan pembelajaran dan tugas yang jelas disetiap awal video, materi disajikan per stage dan ada instruksi tugas disetiap akhir stage, lalu mahasiswa mengerjakan tugas dengan mengisi tabel *historical thinking*, terakhir mahasiswa menulis narasi setiap tahapan peristiwa dengan berlandaskan analisis mandiri.

Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan instrumen angket materi dan angket media. Penilaian kelayakan video sejarah mulai dari tampilan, kemudahan dalam pengoperasian program atau video serta fungsi dan manfaat. Instrumen penilaian materi pembelajaran meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, tujuan dan capaian pembelajaran. Hal prinsip penilaian kelayakan materi berlandaskan *historical thinking* mulai aspek kronologis

peristiwa sejarah, aspek kausalitas peristiwa, aspek interpretasi dan aspek berpikir dimensi waktu. Teknik analisis data persentase menggambarkan tingkat ketercapaian skor responden dan ketercapaian masing-masing item serta indikator. Prosedur yang digunakan adalah membandingkan jumlah skor responden ($\sum R$) dengan jumlah skor ideal (N), dengan rumus adaptasi Arifin (Endang, 2013) berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N}$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Hasil analisis persentase disajikan dengan klasifikasi Arikunto (2010) dengan memodifikasi klasifikasi sesuai dengan aspek yang diukur.

Tabel 2

Klasifikasi persentase

Tingkat pencapaian (%)	Klasifikasi
81 – 100 %	Sangat baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup baik
21 – 40 %	Kurangbaik
< 20 %	Sangat kurang baik

Hasil dan Pembahasan

Analisis kebutuhan

Tahapan pertama dari Model ADDIE yakni analisis. Menurut Sugiyono (2015: 200) kegiatan utama yang dilakukan pada tahapan ini yaitu menganalisis pentingnya pengembangan media pembelajaran yang baru, serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran tersebut. Berlandaskan pada tahap analisis yang peneliti lakukan terhadap teman sejawat selama mengampu mata kuliah Sejarah Indonesia Kuno sejak tahun 2017 hingga sekarang, terdapat berbagai persoalan dalam pembelajaran yang mendesak untuk dicarikan solusi, diantaranya, proses pembelajaran yang masih berfokus pada fakta basic seperti kapan peristiwa sejarah terjadi, lokasi dan tokoh yang terlibat. Sangat disayangkan bahwa ternyata proses ini tidak hanya dilakukan oleh mahasiswa, namun juga dilakukan oleh dosen pengampu dalam proses pemaparan materi di kelas. Selain itu, persoalan lain yang tidak kalah urgen untuk diatasi yaitu bisa dibilang tidak adanya penggunaan media yang mumpuni (paling hanya power point itupun sesekali) yang digunakan dalam proses pembelajaran. Banyak lagi

persoalan lain yang terdapat dalam pembelajaran sejarah, karena imbas dari kurangnya membangun keterampilan historical thinking mahasiswa, seperti efek bola salju, jika mereka saja tidak memahami dan tidak memiliki kemampuan historical thinking, bagaimana mungkin mereka akan mengajarkannya pada generasi selanjutnya saat mereka terjun mengabdikan di sekolah nantinya. Berlandaskan pada berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di atas, perlu adanya dicarikan solusi yang tepat. Pengolahan materi pembelajaran sejarah yang berbasis pada analisis historical thinking dengan mengkomparasikan penyajiannya melalui video pembelajaran, merupakan salah satu solusi yang dapat dilaksanakan. Data yang ditemukan dilapangan adalah bahwa proses belajar mahasiswa di kelas masih terbatas pada penyampaian peristiwa yang bersifat fakta, tentang kapan peristiwa terjadi, dimana, siapa tokohnya, dan apa peristiwanya. Kecenderungan lain yaitu, mahasiswa masih mengulas teks dalam diskusi, dan pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan selama diskusi sudah ada jawabannya dalam buku atau sumber-sumber yang relevan. Jelas ini menjadi masalah serius yang menjadikan pembelajaran sejarah semakin terbelakang, tidak diminati dan selalu menjadi second major dalam dunia pendidikan.

Berpikir historis merupakan proses kreatif yang dilakukan oleh sejarawan dalam menafsirkan peristiwa masa lalu dan cerita umum sejarah (Abbas et al., 2022). Tulisan menelaah konsep-konsep berpikir historis, mengartikulasikan masalah saat menulis sejarah, dan kemudian menyarankan jalur untuk siswa mencapai pemahaman yang lebih besar tentang apa yang terjadi di masa lalu, dari pada mengandalkan hafalan. Bahwasanya hal paling penting dari sejarah bukanlah hafalan fakta semata, akan tetapi bagaimana fakta-fakta yang ditemukan mampu memberikan pemahaman kepada siswa tentang apa yang sebenarnya terjadi dan mengapa itu penting untuk dipelajari (Seixas, 2017). Historical thinking tidak hanya menjadi alat untuk menggali makna yang ada dalam sejarah. Tetapi juga menjadi jembatan antara historical thinking dengan pendidikan dan pembelajaran sejarah yang pada dasarnya memiliki koneksi langsung yang tidak boleh terputus (Basri et al., 2023). Jika historical thinking merupakan teori yang berhasil dirumuskan oleh ahli, maka pendidik sejarah menjadi perpanjangan tangan untuk mengaplikasikan teori dan konsep historical thinking tersebut ke ranah pendidikan dan pembelajaran sejarah (Thorp & Persson, 2020).

Penerapan analisis historical thinking dalam pembelajaran sejarah merupakan sebuah usaha untuk mencapai kebermaknaan dalam pembelajaran sejarah (Basri et al., 2024). Selain mengasah kemampuan berpikir kritis anak, juga mengajak anak berpikir lebih dalam lagi dalam memaknai sebuah peristiwa yang terjadi di masa lalu untuk kehidupan hari ini. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah lewat pengembangan media pembelajaran menjadi media yang lebih mudah disukai dan dipahami oleh generasi muda, yang dalam penelitian ini adalah media berupa video pembelajaran berbasis historical thinking. Mendukung pembelajaran di era digital, pemilihan video sebagai media pembelajaran dirasa efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Afwan et al., 2020). Pemilihan video juga dengan alasan penyebarannya yang lebih mudah, video bisa dibagikan ke peserta didik agar mereka bisa mempelajarinya kembali dilain waktu, jadi penggunaannya tidak terbatas hanya di ruang kelas dan waktu

tertentu saja (Liao et al., 2019 ; Mufti & Hastuti, 2023). Selain itu, alasan yang tidak bisa dipungkiri adalah minimnya tingkat baca remaja Indonesia, dengan video mereka lebih bersemangat dalam mempelajarinya ketimbang mereka disuruh membaca buku. Media yang kita pakai dalam menyampaikan pesan materi dan pembelajaran sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Ofianto et al., 2023).

Desain video berbasis historical thinking

Sebelum menjadi sebuah video pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis mahasiswa, menyesuaikan dengan tahapan ADDIE, maka terlebih dahulu dilakukan analisis yang berhubungan dengan berbagai persoalan dalam pembelajaran sejarah, khususnya di perguruan tinggi yang mendesak untuk segera dicarikan solusinya. Kecenderungan mahasiswa masih mengulas teks dalam diskusi, dan pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan selama diskusi sudah ada jawabannya dalam buku atau sumber-sumber yang relevan. Lemahnya analisis historical thinking di kelas-kelas sejarah, padahal historical thinking landasan utama dalam menganalisis setiap peristiwa sejarah agar lebih bermakna untuk kehidupan hari ini (Zafri & Hastuti, 2018). Pentingnya kemampuan analisis historical thinking dimiliki oleh mahasiswa karena suatu saat mereka akan menjadi pendidik dan guru sejarah. Jika diperguruan tinggi mereka tidak dilatih untuk berpikir sejarah atau historical thinking, maka sudah tentu saat mereka terjun kelapangan menjadi guru, mereka hanya akan menjadi penyampai materi berupa fakta-fakta. Kesalahan-kesalahan dalam pembelajaran sejarah ini akan terus berulang dan diwariskan. Kemudian dari hasil observasi peneliti, tidak adanya penggunaan media yang mumpuni (paling hanya power poin itupun sesekali) yang digunakan dalam proses pembelajaran. Banyak lagi persoalan lain yang terdapat dalam pembelajaran sejarah, karena imbas dari kurangnya membangun keterampilan historical thinking mahasiswa, seperti efek bola salju.

Berlandaskan pada berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di atas, perlu adanya dicarikan solusi yang tepat. Pengolahan materi pembelajaran sejarah yang berbasis pada analisis historical thinking dengan mengkomparasikan penyajiannya melalui video pembelajaran, merupakan salah satu solusi yang dapat dilaksanakan. Video menggunakan dua panca indra yang saling bekerja sama dalam mengolah informasi, yaitu audio dan visual, mata dan telinga. Tentunya daya serap peserta didik akan lebih maksimal karena ada dua panca indra yang bekerja sekaligus. Juga video didukung oleh visualisasi yang konkrit dari setiap peristiwa, tentunya hal ini sangat menunjang kontruksi berpikir di kepala peserta didik. Pemilihan video juga dengan alasan penyebarannya lebih mudah, video bisa dibagikan ke peserta didik agar mereka bisa mempelajarinya kembali dilain waktu, jadi penggunaannya tidak terbatas hanya di ruang kelas dan waktu tertentu saja. Selain itu, alasan yang tidak bisa dipungkiri adalah minimnya tingkat baca remaja Indonesia, dengan video mereka lebih bersemangat dalam mempelajarinya ketimbang mereka disuruh membaca buku. Media yang kita pakai dalam menyampaikan pesan materi dan pembelajaran sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Setelah dianalisis permasalahan yang seringkali terjadi dalam

kelas sejarah, dan ditemukan solusi yang tepat untuk menanggulangnya, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan desain produk pengembangan yang dimulai dengan melakukan proses peramuan materi atau konten yang akan menjadi ruh dalam video pembelajaran berbasis historical thinking ini. Materi pembelajaran yang diambil sebagai sampel adalah Sejarah Kerajaan Singosari, Majapahit 1 dan 2, serta Kerajaan Sunda diramu dengan memilah materi yang bersifat fakta, dan juga dilakukan perampingan terhadap materi inti yang mencerminkan karakteristik sejarah itu sendiri yakni perubahan. Bicara tentang sejarah, selalu membahas tentang perubahan, baik perubahan dalam aspek politik, kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat (Endacott, 2014) ; Endacott & Brooks, 2018 ; Zed, 2018). Dilakukan perampingan dalam meramu materi, dengan pertimbangan durasi video yang singkat yakni maksimal 20 menit. Penyusunan fakta-fakta peristiwa pada video juga berdasarkan urutan waktu kejadian dengan mempertimbangkan kausalitas atau hubungan sebab dan akibat dari setiap peristiwa. Penyusunan kronologis peristiwa ini dirancang dalam bentuk stage disetiap tahapannya. Setiap tahapan stage juga mengindikasikan tahapan perubahan peristiwa, sehingga membantu anak menyusun kronologis peristiwa dan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya perubahan disetiap tahapannya.

Sebelum masuk pada pembahasan materi, ada pengantar yang disampaikan secara lisan pada awal video yang ditunjang dengan menampilkan tabel historical thinking. Tujuan adanya pengantar tersebut yaitu untuk mengarahkan alur dan tahapan berpikir anak didik dalam melakukan analisis historical thinking disetiap peristiwa. Setiap stage ditulis berlandaskan pada perubahan. Pengetahuan dasar anak tentang fakta, konsep, dan sebab yang dimuat dalam materi secara eksplisit juga menjadi pertimbangan dalam mendesain materi. Aplikasi yang digunakan untuk desain video yaitu Adobe Premiere Pro. Dengan pertimbangan bahwa aplikasi ini memiliki timeline yang dapat diisi dengan banyak sekali video serta audio untuk memperkaya efek atau memperbagus video yang dibuat, bahkan sampai 99 kolom video dan 99 kolom audio, sehingga dapat membuat kombinasi yang sangat banyak. Disamping itu, aplikasi ini juga mudah dalam mengelola file-file yang dibutuhkan untuk melakukan editing karena tersedia fitur explorer built-in yang dapat digunakan untuk browsing.

Gambar 1

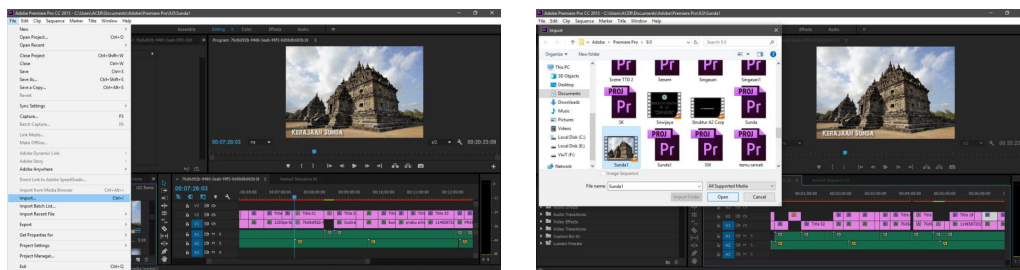
Aplikasi adobe premiere pro



Memiliki antarmuka yang berkualitas baik yang memudahkan dalam mengoperasikan proses editing video karena memiliki tampilan serta *preview* yang membuat editing video menjadi lebih mudah. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan banyak dukungan file video, sehingga tidak perlu mengubah format video dari satu file ke file yang lain terlebih dahulu sebelum pada akhirnya dibuka pada Adobe Premiere. Sehingga dengan spesifikasi yang detail aplikasi ini cocok dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

Gambar 2

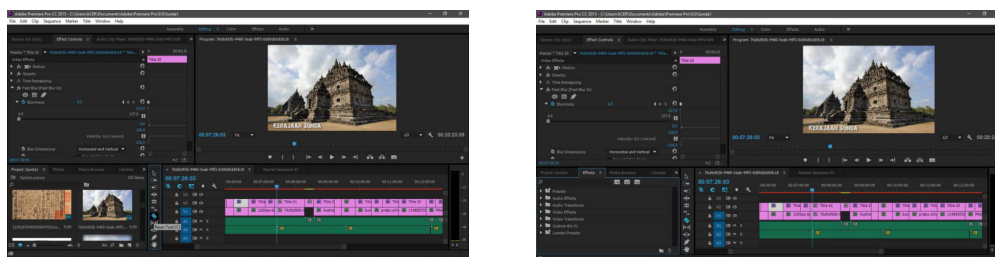
Tampilan awal aplikasi



Gambar 2 menunjukkan jika aplikasi dibuka maka muncul beberapa jendela untuk menginput gambar, suara, tulisan, edit, dan fitur-fitur pendukung lainnya. Untuk menambahkan gambar dan suara ke dalam aplikasi, klik menu file, kemudian klik import. Seluruh file yang dibutuhkan untuk merancang produk video dapat diimport dalam file aplikasi. Dalam penelitian ini, file yang sudah dikumpulkan terkait kerajaan, berupa gambar, video dan rekaman suara setiap stage juga diinput sebagai bahan utama pembuatan video.

Gambar 3

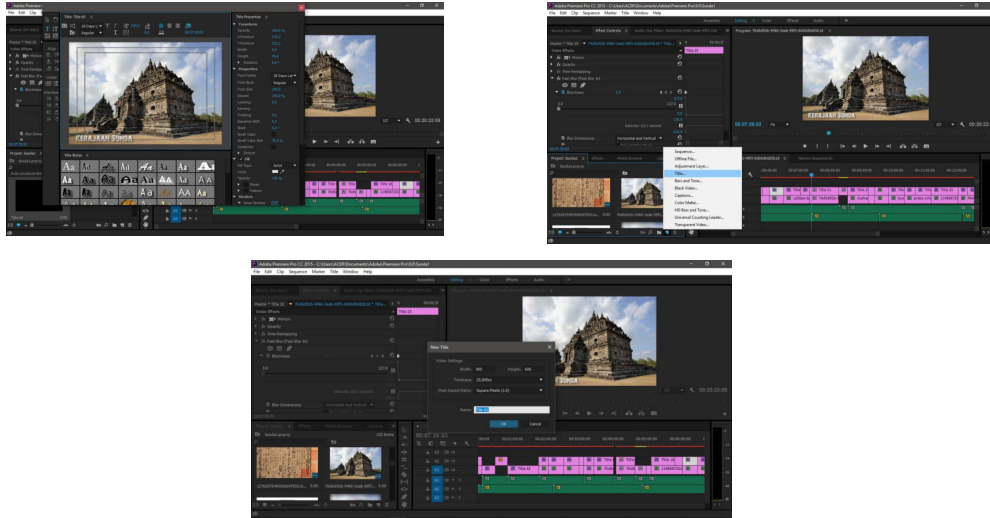
Fitur editing aplikasi adobe premier pro



Untuk menampilkan gambar atau audio ke jendela aplikasi tinggal dipilih bahan-bahan yang ingin diinput kemudian klik open. Maka seluruh gambar atau audio yang diinginkan akan tampil secara berurutan pada jendela aplikasi. Kemudian untuk proses editing karena ada bahan yang perlu dipotong karena kelebihan durasi bisa menggunakan *razor tool* (icon silet). Kemudian untuk tahap editing penambahan efek seperti transisi dan yang sejenisnya, cukup mengklik tulisan '*effect*' yang terdapat pada bagian kiri bawah seperti pada gambar di atas, lalu di *drag* ke bahan yang ingin ditambahkan *effect*. Transisi diberikan di setiap pergantian gambar.

Gambar 4

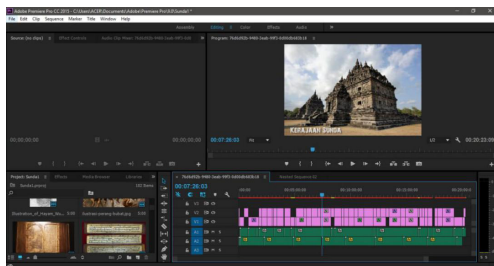
Pemilihan jenis font, ukuran dan effect tulisan



Video ini tidak hanya menampilkan gambar buta, maka untuk menambahkan tulisan atau penjelasan terkait stage yang sedang di display, klik title seperti yang terlihat pada layar pada gambar di atas dan ditempatkan pada chapter yang diinginkan. Untuk proses editing tulisan, jenis font, ukuran, dan efek yang ditimbulkan pada video tinggal klik pada jendela aplikasi yang terbuka saat input tulisan dilakukan. Tulisan atau penjelasan yang diinput dalam video ini merupakan materi yang sebelumnya sudah diramu dan dirampingkan.

Gambar 5

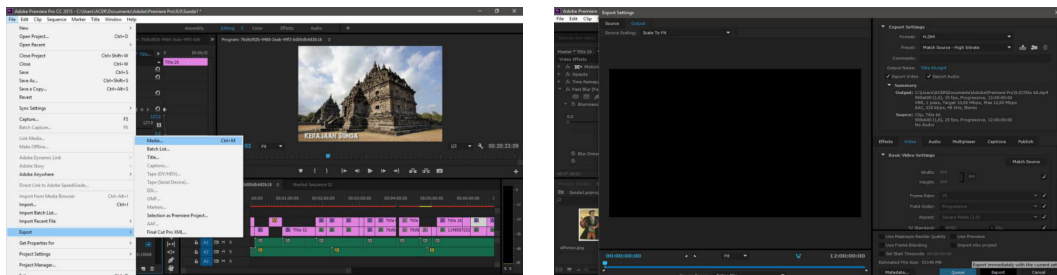
Finishing video



Setelah seluruh gambar/video, suara, dan tulisan selesai di edit, maka tampilan akhirnya akan seperti yang terlihat pada gambar di atas. Garis yang berwarna pink atau merah muda merupakan line dari gambar/ video yang diinput, sedangkan yang berwarna hijau merupakan bahan audio, seperti suara atau musik latar.

Gambar 6

Export video



Setelah semua proses pembuatan video selesai, lalu klik menu file dan pilih export dan pilih media. Setelah item export di klik maka akan muncul tampilan seperti gambar di atas, tinggal menunggu proses untuk pembuatan videonya menjadi format mp4 yang siap untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran.

Validitas video historical thinking

Setelah berhasil mendesain video dengan konten yang diramu dengan kaidah historical thinking, selanjutnya dilakukan uji validitas terhadap video yang sudah rampung. Uji validitas yang dilakukan yaitu uji validitas media dan uji validitas materi. Untuk validitas media, terdapat 18 item pernyataan yang dinilai oleh ahli media mengenai ketepatan media video. Berdasarkan hasil validasi diperoleh tingkat capaian dari angket yang diberikan yaitu sebesar 93%, yang artinya bahwa media video berada pada kategori sangat valid. Begitupun juga jika dilihat dari hasil analisis rerata, diperoleh hasil 3.72, yang bermakna bahwa media video juga berada pada kategori sangat valid. Dari 18 item yang dikemukakan sebagian besar mendapat skor 4, yang berada pada kategori sangat valid. Meskipun demikian terdapat lima item yang belum berada pada skor maksimal. Setelah diteliti pada lembar angket, lima item yang belum maksimal tersebut berkaitan dengan kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran, keterbacaan tulisan pada video, kejelasan tulisan pada video, urutan penyajian, dan daya tarik video.

Pada sisi lain tidak terdapat kategori kurang valid dan tidak valid dalam penilaian ahli media. Selanjutnya berdasarkan indikator instrumen dapat diketahui bahwa komponen media itu positif, dan bahkan semua komponen berada pada tingkat sangat valid, sebagaimana ditunjukkan tabel 3. Lebih lanjut ahli media menyarankan untuk memperbaiki beberapa hal seperti memberi petunjuk media sebelum masuk kepada materi, rumuskan tujuan pembelajaran, buat tahapan pengerjaan tugas, perbaiki kombinasi warna dan pertajam kombinasi warna. Kesimpulan ahli media bahwa video ini layak digunakan dengan melakukan revisi. Berdasarkan saran ahli media ini, peneliti mempedomani dan memperbaiki video-video yang disajikan kepada mahasiswa.

Tabel 3

Penilaian validator media

Komponen	Persentase	Keterangan
Isi	96	Sangat Valid
Bahasa	88	Sangat Valid
Penyajian	83	Sangat Valid
Tampilan	100	Sangat Valid

Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi untuk menilai kelayakan materi yang ada dalam video pembelajaran. Terdapat 24 item pernyataan yang dilakukan penilaian. Hasil analisis data lapangan menunjukkan bahwa tingkat capaian skor diperoleh sebesar 99%, dengan rerata skor 3.96. Hal ini mengindikasikan bahwa materi pada video sangat layak digunakan. Setelah dilakukan analisis lebih lanjut dari 24 item pernyataan terdapat hanya satu item yang belum maksimal, yaitu berkaitan dengan materi konsep. Pada sisi lain tidak terdapat kategori kurang valid dan tidak valid pada materi video, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4

Validitas materi

Komponen	Kategori
Skor Ideal	96%
Skor data lapangan	95%
Rata-rata data lapangan	3.96%
Tingkat capaian data lapangan	99%
Kategori	Sangat efektif

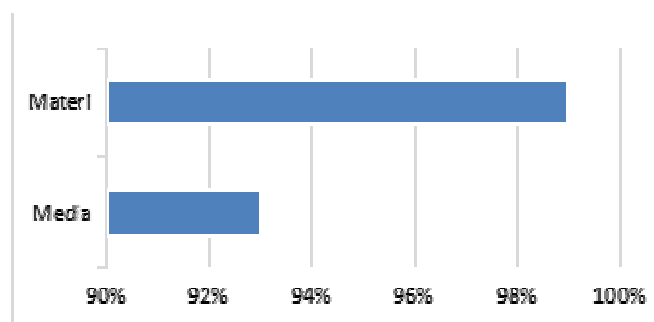
Dari hasil validitas yang telah dilakukan terhadap media dan materi dalam produk video ini, dilakukan revisi terhadap saran dan kritik yang telah diberikan oleh validator, sehingga produk penelitian berupa video pembelajaran berbasis *historical thinking* ini dapat segera di implementasikan. Tahap selanjutnya dilakukan analisis data dengan formula tingkat capaian responden untuk mengetahui tingkat kevalidan komponen materi yang disajikan dalam video. Dari hasil analisis ditemukan bahwa semua komponen berada pada tingkat sangat valid, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 5.

Meskipun demikian terdapat saran perbaikan dari ahli materi agar materi diperkaya dengan konsep, dan suara pada video lebih diperkuat. Hasil validitas ahli media dan ahli materi dapat dilihat dalam chart pada gambar 7.

Tabel 5*Penilaian validator materi terhadap komponen materi*

Komponen	Persentase	Keterangan
Materi bahan ajar	95	Sangat valid
Wujud bahan ajar	100	Sangat valid
Fungsi bahan ajar	100	Sangat valid
Penyajian materi	100	Sangat valid
Evaluasi	100	Sangat valid

Pengembangan video pembelajaran sejarah berlandaskan analisis *historical thinking* berhasil dilaksanakan dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil analisis data lapangan dari penilaian Dosen Pembina Mata Kuliah menyatakan perancangan dan pemakaian media video sangat mudah. Meskipun tidak dapat dipungkiri masih ada beberapa kegiatan yang dinilainya belum sepenuhnya maksimal. Penilaian tersebut berkaitan dengan analisis kebermaknaan tujuan, pengumpulan sumber dan umpan balik pemeriksaan tugas. Konsep ketiga tersebut berada pada dimensi yang berbeda, namun disebabkan oleh kebiasaan dan rutinitas selama ini.

Gambar 7*Tingkat kevalidan media dan materi*

Perumusan tujuan pembelajaran selama ini lebih dominan kepada aspek kognitif yang bersifat ingatan, yang pada dasarnya untuk menguasai kembali apa yang telah diajarkan. Sehingga ukuran keberhasilan mahasiswa ditentukan oleh seberapa jauh mereka ingat akan materi yang ada pada buku atau yang diterangkan melalui metode ceramah. Berbeda halnya dengan ide inovasi yang terdapat pada penerapan berpikir historis ini. Tujuan pembelajaran bukan lagi menguasai materi yang diajarkan, tetapi melatih keterampilan berpikir dalam bentuk penyusunan materi, interpretasi, pemberian contoh ke masa sekarang dan mendatang. Begitu juga pengumpulan sumber, pendidik yakni dosen tidak memungkinkan lagi memakai satu atau sedikit sumber, bahkan menyuruh mahasiswa mencari sumber sendiri. Materi dan arah pembelajaran harus lengkap dengan berbagai peristiwa yang membangun kesatuan rentang

dari peristiwa . Mulai dari awal terjadinya peristiwa, berbagai perubahan yang terjadi dalam peristiwa tersebut, sampai pada akhir dari suatu peristiwa. Materi utama pembelajaran adalah fakta atau peristiwa yang tidak memungkinkan lagi hanya terbatas pada pemakaian buku teks, yang ditenggarai berkonten dominan opini pengarang. Kemudian berkaitan dengan pemeriksaan tugas untuk diberi balikan. Hal ini memang disadari suatu pekerjaan yang berat bila dikaitkan dengan banyak kelas. Pada dasarnya dalam pembelajaran dengan pemakaian video ini untuk melatih siswa berpikir historis harus dilakukan latihan dan perbaikan yang berkesinambungan. Mengingat berpikir historis itu sendiri adalah satu keterampilan. Prinsip pokok dari suatu keterampilan adalah membutuhkan percobaan yang berulang. Untuk itu dosen harus memiliki paradigma baru bahwa proses belajar mengajar sejarah mengarah menanamkan keterampilan berpikir kepada mahasiswa sehingga bermakna bagi kehidupan sekarang dan berkelanjutan. Mahasiswa bukan sebagai penerima pengetahuan, tetapi sebagai pembuat dan pemakai pengetahuan itu sendiri. Kegiatan belajar bukan lagi sekedar memberikan informasi, tetapi sebagai proses pembimbingan untuk berlatih.

Kesimpulan

Pengembangan media video pembelajaran berbasis historical thinking telah berhasil dilaksanakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validitas ahli media dan ahli materi yang sudah dilakukan. Meskipun tidak dapat dipungkiri masih ada beberapa kegiatan yang nilainya belum sepenuhnya maksimal. Perolehan skor rata-rata 3,96 dan tingkat capaian sebesar 99%, materi terdesain melalui kaidah historical thinking ini justru mendekati penilaian sempurna dengan kategori sangat valid. Validasi media diperoleh skor rata-rata 3,72 dan tingkat capaian sebesar 93%. Nilai ini menjadikan media video sejarah sangat layak untuk melatih kemampuan historical thinking mahasiswa program studi pendidikan sejarah Universitas Negeri Padang.

Daftar Pustaka

- Abbas, E. W., Syaharuddin, S., Mutiani, M., Susanto, H., & Jumriani, J. (2022). Strengthening *Historical thinking* Skills Through Transcript Based Lesson Analyses Model in the Lesson of History. *ISTORIA Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 18(1), 1–11. <https://doi.org/10.21831/istoria.v18i1.41691>
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1(1), 9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>
- Basri, I., Fatimah, S., & Hastuti, H. (2024). Learning History with DeepThink : A Model to Train Critical Thinking Skills. *Al-Ishlah*, 16. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4477>
- Basri, I., & Hastuti, H. (2020). Bagaimana Sejarah Seharusnya Diajarkan? (Sebuah Kajian Pemikiran Pembelajaran Sejarah). *Kronologi*, 2(4), 140–148.
- Basri, I., Zafri, Z., & Hastuti, H. (2023). *Historical thinking* Model: A Specific Model for History Learning. *International Journal of Social Science and Human Research*, 6(08), 5329–5340. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i8-95>

- Boadu, G. (2020). Re-positioning *historical thinking*: a framework for classroom practice. *Social Studies Research and Practice*, 15(3), 277–289. <https://doi.org/10.1108/ssrp-07-2020-0030>
- Cowgill, D. A., & Waring, S. M. (2017). *Historical thinking*: An evaluation of student and teacher ability to analyze sources. *Journal of Social Studies Education Research*, 8(1), 115–145.
- Dehghayedi, M., & Bagheri, M. S. (2018). EFL teachers' learning and teaching beliefs: Does critical thinking make a difference? *International Journal of Instruction*, 11(4), 223–240. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11415a>
- Endacott, J. L. (2014). Negotiating the process of historical empathy. *Theory and Research in Social Education*, 42(1), 4–34. <https://doi.org/10.1080/00933104.2013.826158>
- Endacott, J. L., & Brooks, S. (2018). Historical Empathy: Perspectives and Responding to the Past. *The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning*, 203–225. <https://doi.org/10.1002/9781119100812.ch8>
- Handy, M. R. N. (2021). Pembelajaran Sejarah Dalam Membangun Historical Awareness dan Sikap Nasionalisme Pada Peserta Didik. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.2196>
- Hastuti, H., Basri, I., & Zafri, Z. (2021). Meramu Materi Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Analisis *Historical thinking*. *Diakronika*, 21(1), 57–70. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol21-iss1/181>
- Hera Hastuti, Z. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Raja Grafindo: Jakarta
- Hernandez-Ramos, P., & De La Paz, S. (2009). Learning history in middle school by designing multimedia in a project-based learning experience. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 151–173. <https://doi.org/10.1080/15391523.2009.10782545>
- Ingram, P., Rao, H., & Silverman, B. S. (2012). History in strategy research: What, why, and how? *Advances in Strategic Management*, 29(2012), 241–273. [https://doi.org/10.1108/S0742-3322\(2012\)0000029012](https://doi.org/10.1108/S0742-3322(2012)0000029012)
- Kurniawan, G. F. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah dengan Sistem Daring. *Diakronika*, 20(2), 76. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/148>
- Liao, C. W., Chen, C. H., & Shih, S. J. (2019). The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in a digital game-based learning environment. *Computers and Education*, 133, 43–55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.013>
- Loera-varela, A., Flores, A. M., & Frausto, A. (2019). *USING VIDEO-LESSONS TO IMPROVE THE QUALITY OF TEACHING: A WORKSHOP . with collaborations from Fernando Mejia-Botero ., April*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17412.78727>
- Manning, P., Paulson, J., & Keo, D. (2024). Reparative remembering for just futures: History education, multiple perspectives and responsibility. *Futures*, 155(September 2023), 103279. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2023.103279>
- Mason, M. (2007). Critical thinking and learning. *Educational Philosophy and Theory*, 39(4), 339–349. <https://doi.org/10.1111/j.1469-5812.2007.00343.x>

- Mufti, K., & Hastuti, H. (2023). Pengembangan Media History Virtual Exhibition untuk Pembelajaran Sejarah di SMA. *Kronologi*, 5(1), 89–100.
- Ofianto, Erniwati, & dkk. (2023). Development of Online Local History Learning Media Based on Virtual Field Trips to Enhance the Use of Primary Source Evidence. *European Journal of Educational Research*, 12(2), 775–793. https://pdf.eu-jer.com/EU-JER_12_2_705.pdf
- Putri, A., & Hastuti, H. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah yang Memuat Materi Kronologis. *Kronologi*, 2(4), 15–24.
- Rokhmansyah, A. (2014). *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal terhadap Ilmu Sastra*. 1–23.
- Said Hamid Hasan. (2019). Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad Ke 21. *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, II(2), 61–72.
- Seixas, P. (2017). A Model of *Historical thinking*. *Educational Philosophy and Theory*, 49(6), 593–605. <https://doi.org/10.1080/00131857.2015.1101363>
- Sugiyono. (2017). *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan*.
- Susanto, H. (2014). *Anotasi Bibliografi Pedagogi Sejarah, Nasionalisme Dan Karakter Bangsa*. 2015. <https://doi.org/DOI.10.17605/OSF.IO/CZ7JW>
- Thorp, R., & Persson, A. (2020). On *historical thinking* and the history educational challenge. *Educational Philosophy and Theory*, 52(8), 891–901. <https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1712550>
- VanSledright, B. A. (2015). Assessing for Learning in the History Classroom. In *New Directions in Assessing Historical thinking*.
- Winarno, U., Purnomo, A., & Suharso, R. (2016). Analisis Media yang Digunakan Guru Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah Dua Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang Tahun 2015/2016 (Studi Kasus pada SMA Kolose Loyola Semarang dan SMA Negeri 5 Semarang). *Indonesian Journal of History Education*, 4(2), 64–69.
- Zafri, Z., & Hastuti, H. (2018). Analisis Makna Setiap Peristiwa Sejarah Melalui Penerapan Model Berstruktur. *HISTORIA Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 333. <https://doi.org/10.24127/hj.v6i2.1133>
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1), 54–60. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jlb.v13i1.4147>