

Pengembangan Media Bulletin Board Interaktif Untuk Melatih Keterampilan Berfikir Kesenambungan dan Perubahan Pada Pembelajaran Sejarah

Mursyid Habib¹, Ofianto²

¹²Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
e-mail: mursyidhabib3@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran sejarah masa kini tidak hanya mengutamakan pemahaman konseptual tetapi juga menekankan pada keterampilan proses yang salah satunya yaitu keterampilan berfikir historis, salah satunya yaitu keterampilan berfikir kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui bagaimana cara mengembangkan media *bulletin board* interaktif yang mampu melatih keterampilan berfikir kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah. 2) Menganalisis kelayakan dan praktikalitas *bulletin board* interaktif dalam melatih keterampilan berfikir kesinambungan dan perubahan siswa SMAN 1 Padang Panjang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Subjek uji coba penelitian ini dilakukan kepada 61 orang siswa kelas X SMAN 1 Padang Panjang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan *bulletin board* interaktif berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media menyatakan *bulletin board* interaktif sangat layak digunakan dengan nilai rata-rata sebesar 3,31 dan 3,30. Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa menunjukkan *bulletin board* interaktif ini sudah sangat praktis dengan nilai rata-rata uji praktikalitas oleh guru dan siswa sebesar 3,87 dan 3,60.

Kata kunci: *Pembelajaran Sejarah, Bulletin Board, Interaktif, Keterampilan Berfikir Kesenambungan Dan Perubahan*

Abstract

Today's history learning not only prioritizes conceptual understanding but also emphasizes process skills, one of which is historical thinking skills, one of which is the skill of thinking about continuity and change in historical events. This research aims to: 1) Know how to develop interactive bulletin board media that can train the skills of thinking continuity and change in historical events. 2) Analyze the feasibility and practicality of interactive bulletin board in training the thinking skills of continuity and change of students of SMAN 1 Padang Panjang. The method used in this research is development research (R&D) with the ADDIE model. The test subjects of this research were 61 students of class X SMAN 1 Padang Panjang. The results of this study indicate that the feasibility of interactive bulletin boards based on the assessment of

material experts and media experts stated that interactive bulletin boards are very feasible to use with an average value of 3.31 and 3.30. Based on the results of the practicality test by teachers and students, it shows that this interactive bulletin board is very practical with the average value of the practicality test by teachers and students of 3.87 and 3.60.

Keywords : *History Learning, Bulletin Board, Interactive, Thinking Skills Of Continuity And Change*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa depan, semakin tinggi kualitas pendidikan yang diberikan, maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan, hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Henderson, bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dielakkan oleh manusia, karena pendidikan itu membimbing generasi muda untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik sehingga manusia akan memiliki kemampuan dan kepribadian yang berkembang (Munib, 2015: 29).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntut suatu negara untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar mampu bersaing dengan negara lain di dunia (Khaerunnisa et al., 2018: 32). Perkembangan ini memicu evolusi dalam bidang pendidikan Indonesia, hal ini dibuktikan dengan penerapan kurikulum merdeka, yang dimulai tahun ajaran 2022/2023 yang tentunya memunculkan tantangan baru pada setiap pembelajaran di sekolah, termasuk pembelajaran sejarah (Pratama, 2023). Struktur pembelajaran sejarah yang ada saat ini tidak hanya mengutamakan pemahaman konseptual tetapi juga menekankan pada keterampilan proses yang salah satunya yaitu keterampilan berfikir historis. Berpikir historis merupakan proses atau langkah-langkah yang dilalui untuk menemukan kebenaran sejarah guna menghasilkan produk sejarah (Ofianto & Suhartono, 2015).

Keterampilan berpikir historis lebih mengutamakan bagaimana siswa berpikir dari pada apa yang siswa pikirkan, serta mempelajari masa lalu secara lebih kritis (Widiadi et al., 2022: 238). Keterampilan berpikir historis dalam pembelajaran sejarah menurut Ofianto dan Ningsih (2021: 43) diklasifikasikan menjadi 2, yaitu keterampilan dasar (*basic skill*) dan keterampilan penelitian sejarah (*high skill*). Pada penelitian ini, penulis berfokus pada keterampilan dasar (*Basic Skill*) yaitu keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan suatu peristiwa sejarah. Pada keterampilan ini, siswa mengidentifikasi interaksi dan kendala pada tindakan manusia yang disengaja yang memicu perubahan dan kontinuitas (Ofianto & Ningsih, 2021: 609).

Idealnya dalam proses pembelajaran, sebagai pendamping, guru tentu harus memperhatikan segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai, karena salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan lancar yaitu dengan adanya penggunaan media

pembelajaran (Nurrita, 2018: 172). Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk penerapan dari adanya perkembangan teknologi yang ada pada zaman sekarang. Dengan adanya media pembelajaran siswa dengan mudah dapat menangkap objek atau peristiwa tertentu untuk menunjang kegiatan pembelajaran, meningkatkan gairah belajar siswa, mengatasi keterbatasan spasial, temporal dan sensorik dalam proses pembelajaran, serta dapat membantu mengatasi sifat dan keunikan yang dimiliki siswa (Alfiani et al., 2018: 442).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru dan siswa sejak bulan Juli-November 2023 di SMAN 1 Padang Panjang, pada mata pelajaran Sejarah Indonesia khususnya kelas X terlihat bahwa guru hanya menggunakan PPT (Power Point) sebagai media, adapun PPT tersebut hanya berisikan kata-kata penjelasan materi saja tanpa adanya gambar, sehingga media tersebut belum menjangkau kemampuan siswa dalam berfikir historis (*Historical Thinking*) khususnya pada keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media yang menarik, sebaliknya peserta didik sangat menyukai penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran agar materi pembelajaran cepat dipahami dengan baik.

Berdasarkan pengamatan tersebut, penulis melihat bahwa guru tersebut belum memaksimalkan pemanfaatan ragam media pembelajaran. Seharusnya pada saat ini guru sudah mampu untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, dari permasalahan diatas maka inovasi media pembelajaran sejarah harus dilakukan agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam melatih keterampilan berfikir kesinambungan dan perubahan dalam pembelajaran sejarah. Inovasi media pembelajaran dapat berupa membuat media yang berbeda dari guru atau mengembangkan media yang mampu melatih kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah (Mulyani & Ofianto, 2022: 114). Adapun media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *bulletin board* Interaktif.

Bulletin board biasanya disajikan dalam bentuk papan yang isinya mengenai pembelajaran bisa berupa tulisan, ilustrasi, ataupun gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran (Lusiana et al., 2017: 2). Secara umum *bulletin board* disebut juga dengan media grafis yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, adapun media grafis memiliki fungsi khusus untuk menyederhanakan informasi dan memperjelas sajian agar mudah dipahami dan mudah diingat (Sudiar, 2013: 97). Adapun beberapa pedoman pembuatan media pembelajaran *bulletin board*, seperti yang disebutkan oleh Ani (2019: 101) diantaranya adalah: berisikan pesan yang jelas untuk disampaikan, berisikan teks yang bisa dibaca dengan jelas, pesan dapat dijangkau oleh semua kalangan, dan harus dikondisikan dengan kebutuhan anak, harus menarik agar anak atau peserta didik terdorong untuk mengetahui isi media tersebut, harus memperhatikan visual atau cara penyajiannya,

meliputi warna, huruf dan latar yang digunakan, dan harus memperhatikan lokasi penempatan, yakni ditempatkan di tempat yang bisa dijangkau semua orang.

Media *bulletin board* interaktif ini nantinya dibuat menggunakan aplikasi *canva*. *Bulletin board* interaktif ini, mengharuskan peserta didik untuk berinteraksi dengan media tersebut, dimana nantinya peserta didik akan mengakses *link* yang telah diberikan oleh guru pada HP/Laptop masing-masing. *Link* tersebut berisi bulletin board interaktif, Adapun cara kerjanya peserta didik harus membuka setiap bagian yang ada dalam bulletin board yang berisikan informasi terkait materi pembelajaran, media ini juga dilengkapi dengan *quiz* sehingga dapat membantu peserta didik dalam melatih keterampilan berfikir kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah.

Adapun berdasarkan penelitian terdahulu yakni penelitian yang dilakukan oleh Fini Fajri Mulyani dan Ofianto dengan judul penelitian “Kelayakan Penggunaan Media Virtual Reality dalam Membantu Siswa Mengidentifikasi Kesinambungan dan Perubahan Pada Pembelajaran Sejarah” (Mulyani & Ofianto, 2022). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media untuk melatih kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan pada peserta didik. Perbedaannya penelitian penulis dengan artikel ini ialah metode penelitian yang digunakan, materi yang disajikan, serta media yang digunakan, pada penelitian ini penulis akan melakukan pengembangan media *bulletin board* pada pembelajaran sejarah kelas X materi corak kehidupan manusia masa praaksara menggunakan media *bulletin board* interaktif, media ini dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* yang nantinya bias diakses menggunakan *link*.

Berfikir kesinambungan dan perubahan memungkinkan siswa untuk mengurutkan keberlangsungan dan perubahan yang terjadi dari masa ke masa. Dengan menggunakan *bulletin board* interaktif, peserta didik dapat memvisualisasikan perubahan dari masa ke masa secara dinamis, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan menganalisis peristiwa sejarah secara lebih mendalam. *Bulletin board* interaktif juga dapat membantu siswa dalam merangsang gagasan dan mengorganisir informasi, sehingga dapat menjadi alat yang efektif dalam melatih berfikir kesinambungan dan perubahan pada pembelajaran sejarah.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan untuk mengembangkan inovasi baru mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yaitu menggunakan media *bulletin board* interaktif pada pembelajaran sejarah. Urgensi penelitian ini didasarkan dengan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan di atas, sehingga diperlukan adanya inovasi mengenai media pembelajaran berupa *bulletin board* interaktif yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan membantu guru untuk melatih keterampilan berfikir kesinambungan dan perubahan pada peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan

mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE terdiri dari 5 proses yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi kesekolah dengan melakuka wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah beserta beberapa orang peserta didik kelas X SMAN 1 Padang Panjang untuk mengetahui permasalahan yang ada disekolah khususnya mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, wawancara, analisis kebutuhan dan tes awal yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa dalam keterampilan mengidentifikasi berpikir kesinambungan dan perubahan siswa masih rendah. Pada tahap selanjutnya melakukan perancangan pembuatan media bulletin board interaktif dengan mempersiapkan materi, mengumpulkan sumber, menyusun langkah-langkah dalam pembuatan media bulletin board interaktif serta menentukan alat penilaian. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan bertujuan untuk mengembangkan media bulletin board interaktif pada tahap ini dilakukan uji kelayakan masing-masing oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media agar mendapatkan media bulletin board interaktif yang layak digunakan pada siswa SMA. Selanjutnya dilakukan tahap Implementasi dengan melakukan uji praktikalitas media *bulletin board* interaktif kepada guru dan siswa untuk melihat tingkat kepraktisan dari media *bulletin board* interaktif yangdikembangkan. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi tahap penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan sampai tahap keempat yaitu Implementasi produk dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat penelitian. Kelayakan *bulletin board* interaktif (Validasi Produk) dilakukan pada ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan pada guru mata pelajaran sejarah dan Siswa Kelas X SMAN 1 Padang Panjang guna melihat tingkat praktis dari *bulletin board* interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah inovasi baru mengenai media pembelajaran dalam pelajaran Sejarah yaitu mengembangkan media *bulletin board* interaktif untuk materi Sejarah kelas X SMA. Adapun tahap penelitian yaitu menggunakan tahap-tahap model ADDIE. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Padang Panjang, terutama yang berkaitan dengan berfikir historis. Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru untuk mendapatkan gambaran saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu peneliti juga melakukan observasi secara langsung, yaitu dengan melakukan pengamatan dikelas dan melakukan tes untuk mengukur pemahaman siswa tentang kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah terutama dalam keterampilan berfikir

mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah. Permasalahan ini muncul salah satunya dikarenakan guru belum menggunakan ragam media dalam pembelajaran. Guru hanya menggunakan *Power Point* (PPT) yang keseluruhannya berisi penjelasan tanpa adanya gambar, kemudian guru melakukan proses pembelajaran dengan menjelaskan materi yang ada di PPT dan menunjuk peserta didik untuk membaca PPT lalu kemudian dijelaskan dengan metode ceramah. Oleh karena itu solusi dari permasalahan yang dihadapi disekolah adalah dengan menyediakan media yang menarik dan mampu melatih keterampilan siswa menganalisis kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahap analisis karakteristik peserta didik dilakukan agar dapat membuat media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengalaman selama melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 1 Padang Panjang, didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran, adapun jika menggunakan media hanya berupa *Power Point* (PPT) saja, sebaliknya peserta didik sangat menyukai penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran khususnya yang berbantuan teknologi agar pembelajaran tidak monoton dan materi pembelajaran mudah dipahami dengan baik.

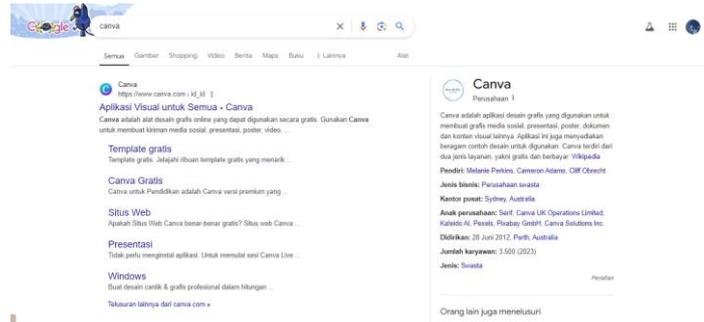
c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk dapat memperoleh informasi mengenai materi yang akan digunakan untuk media *bulletin board* interaktif serta mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum Merdeka. Berdasarkan analisis kurikulum tersebut, peneliti menfokuskan pengembangan media *bulletin board* interaktif pada materi sejarah kelas X fase E yaitu materi corak kehidupan manusia masa praaksara.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang bulletin board interaktif menggunakan aplikasi Canva. Produk yang dihasilkan yaitu media *bulletin board* interaktif untuk melatih keterampilan berfikir kesinambungan dan perubahan dengan materi corak kehidupan manusia masa pra aksara, yang bertujuan untuk melatih keterampilan berfikir kesinambungan dan perubahan siswa dalam suatu peristiwa sejarah . Berikut tahap perancangan media:

- 1) Masuk ke dalam aplikasi web *Canva* terlebih dahulu



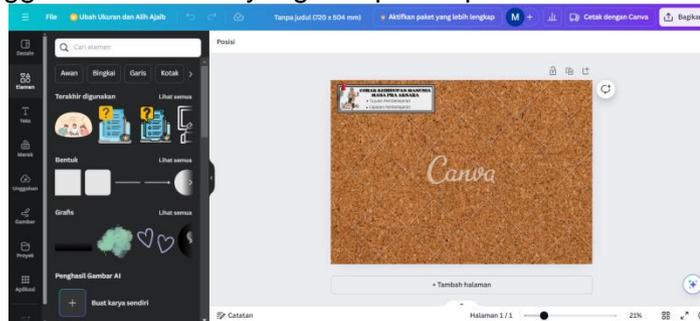
Gambar 1. Tampilan situs Canva

- 2) Kemudian klik buat desain untuk memulai merancang media *bulletin board* interaktif



Gambar 2. Tampilan pengambilan menu untuk merancang media

- 3) Setelah itu desain tampilan *bulletin board* sesuai dengan yang diinginkan dengan menggunakan elemen yang ada pada aplikasi *canva*



Gambar 3. Tampilan dalam pemilihan elemen untuk desain media

- 4) Tambahkan slide untuk memasukkan materi pembelajaran lalu tautkan icon yang ada pada *bulletin board* agar tombol navigasi berfungsi



Gambar 4. Design materi media

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap penembangan adalah tahap terakhir dalam pengembangan *bulletin board* interaktif. Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan media *bulletin board* interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah. Berikut link produk media *bulletin board* interaktif <https://shorturl.asia/yjTtq>.

Kegiatan pada tahap ini adalah validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan materi, serta uji praktikalitas yang diujikan kepada guru dan siswa.



Gambar 5. Hasil Pengembangan Bulletin Board Interaktif

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini peneliti memvalidasi materi yang telah disusun. Ditahap validasi materi ini terlebih dahulu akan dilakukan validasi angket/kuisisioner. Setelah angket layak digunakan, angket nantinya akan diisi ahli materi. Dibawah ini merupakan hasil validasi ahli materi

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek Penelitian	Rata-Rata	Keterangan
1	Kelayakan Isi	3,37	Sangat Layak
2	Penyajian Materi	3,4	Sangat Layak
3	Kebahasaan	3,33	Sangat Layak
4	Materi memuat unsur kesinambungan dan	3,16	Sangat Layak

perubahan

Rata-Rata

3,31

**Sangat Layak
Digunakan**

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan hasil analisis dari validator ahli materi, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelayakan materi pada *bulletin board* Interaktif adalah 3,31. Jika diinterpretasikan dalam kategori kelayakan, *bulletin board* interaktif yang dibuat khusus untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA maka *bulletin board* interaktif sudah sangat layak dan dapat membantu siswa untuk mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan pada suatu peristiwa sejarah..

b. Hasil Validasi Ahli Media

Selain dilakukan uji kelayakan materi, peneliti juga melakukan uji kelayakan media *bulletin board* interaktif. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah dilakukan peneliti memperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

No	Aspek Penelitian	Rata-Rata	Keterangan
1	Petunjuk Penggunaan	3	Sangat Layak
2	Relevansi Media dengan Kurikulum	3,5	Sangat Layak
3	Kejelasan Informasi dan Materi	3,25	Sangat Layak
4	Desain (Viusal dan Grafik)	3,6	Sangat Layak
5	Tampilan/Sajian Media	3,25	Sangat Layak
6	Media Interaktif	3,25	Sangat Layak
	Rata-Rata	3,30	Sangat Layak Digunakan

Sumber : Hasil Olahan Data

Berdasarkan hasil analisis dari validator ahli media, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelayakan media pada *bulletin board* interaktif adalah 3,30. Jika diinterpretasikan dalam kategori kelayakan, *bulletin board* Interaktif yang dibuat khusus untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA maka *bulletin board* interaktif sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

c. Hasil Uji Praktikalitas Guru

Uji kegunaan menggunakan media *bulletin board* interaktif dilakukan di SMAN 1 Padang Panjang. Dapat dilihat kepraktisan media *bulletin board* interaktif yang dapat mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan menumbuhkan keterampilan berfikir kesinambungan dan perubahan pada siswa. Uji praktikalitas dilakukan dengan melihat respon siswa dan respon guru terhadap media *bulletin board* interaktif.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

No	Aspek Penelitian	Rata-Rata	Keterangan
1	Kelayakan Isi	4	Sangat Layak
2	Kepraktisan Penggunaan	3,75	Sangat Layak

3	Kesesuaian Gambar dan Video	4	Sangat Layak
4	Bahasa	3,87	Sangat Layak
5	Tampilan	3,75	Sangat Layak
	Rata-Rata	3,87	Sangat Layak

Sumber : Hasil Olahan Data

Berdasarkan hasil analisis dari praktikalitas guru, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelayakan media pada *bulletin board* interaktif adalah 3,87. Jika diinterpretasikan dalam kategori kelayakan, *bulletin board* interaktif yang dibuat khusus untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA maka *bulletin board* interaktif sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah dan juga dapat membantu siswa untuk mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan pada suatu peristiwa sejarah.

4. Tahap Penerapan (Implementation)

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dengan melakukan uji praktikalitas kepada 61 orang peserta didik kelas X SMAN 1 Padang Panjang. Kemudian peserta didik akan menggunakan media *bulletin board* interaktif dalam pembelajaran sejarah. Berikut hasil praktikalitas oleh siswa

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No	Aspek Penelitian	Rata-Rata	Keterangan
1	Tampilan	3,58	Sangat Layak
2	Kepraktisan Penggunaan	3,69	Sangat Layak
3	Isi/Manfaat	3,55	Sangat Layak
	Rata-Rata	3,60	Sangat Layak

Sumber : Hasil Olahan Data

Berdasarkan hasil analisis dari praktikalitas peserta didik, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelayakan media pada *bulletin board* interaktif adalah 3,60. Jika diinterpretasikan dalam kategori kelayakan, *bulletin board* interaktif yang dibuat khusus untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA maka *bulletin board* interaktif sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

Dalam penelitian pengembangan, uji kualitas produk atau hasil pengembangan meliputi uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Pengujian kepraktisan *bulletin board* interaktif sejarah untuk melatih kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan pertamadilihat dari hasil praktikalitas oleh siswa. Uji coba praktikalitas dilakukan oleh siswa SMAN 1 Padang Panjang kelas X. Hasil penilaian *bulletin board* interaktif olehsiswa memperoleh nilai kepraktisan dengan rata-rata 3,60 dengan kategori sangat layak. Sedangkan uji praktikalitas yang dilakukan kepada guru mata pelajaran sejarah dari hasil angket diperoleh nilai kepraktisan dengan rata-rata 3,87 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa *bulletin board* interaktif yang dikembangkan sudah memiliki nilai yang praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah dan mampu melatih kemampuan siswa dalam berpikir kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Dengan demikian keterampilan berpikir historis dapat disimpulkan sebagai langkah-langkah atau proses ilmiah dalam

belajar sejarah, dalam setiap proses berpikir historis juga dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa (Merkt et al., 2017).

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini menghasilkan sebuah produk yang digunakan dalam dunia pendidikan yaitu *bulletin board* interaktif sebagai media pembelajaran dengan materi corak kehidupan manusia masa praaksara yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Perancangan bulletin board Interaktif dengan materi corak kehidupan manusia masa praaksara disusun berdasarkan analisis berpikir kesinambungan dan perubahan dan dirancang menggunakan aplikasi canva. 2) Hasil uji validasi ahli materi dan ahli media terhadap interkatif masuk kategori sangat layak sehingga sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Hasil uji praktikalitas *bulletin board* Interaktif masuk kategori sangat praktis dan dapat dengan mudah diakses oleh guru dan siswa dimana saja dan kapan saja melalui link.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439–449. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- Ani, C. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)*. Serang: Laksita Indonesia.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Lusiana, D., Safitri, S., & Sair, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Bulletin Board Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri1 Indralaya Tahun Ajaran 2016/2017. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2). <https://doi.org/10.36706/jc.v6i2.5318>
- Merkt, M., Werner, M., & Wagner, W. (2017). Historical Thinking Skills and Mastery of Multiple Document Tasks. *Learning and Individual Differences*, 54, 135–148. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2017.01.021>
- Mulyani, F. F., & Ofianto. (2022). Kelayakan Penggunaan Media Virtual Reality dalam Membantu Siswa Mengidentifikasi Kesinambungan dan Perubahan pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kronologi*, 4(2), 112–122.
- Munib, A. (2015). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Ofianto, & Ningsih, T. Z. (2021). *Asesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. Pamekasan: Duta Media Publishing.

- Ofianto, & Suhartono. (2015). An Assessment Model of Historical Thinking Skills by Means of the RASCH Model. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 1(1), 73–83. <https://doi.org/10.21831/reid.v1i1.4899>
- Pratama, C. P. (2023). *Pengembangan E-Bahan Ajar Menggunakan Canva dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia untuk Melatih Keterampilan Mengidentifikasi Kesenambungan dan Perubahan Siswa SMA* [Skripsi, Universitas Negeri Padang]. <http://repository.unp.ac.id/46790/>
- Sudiar, N. (2013). Pemanfaatan Bulletin Board pada Website Frisco Public Library. *Jurnal Ilmu Budaya*, 9(2), 94–103.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiadi, A. N., Saputra, M. R. A., & Handoyo, I. C. (2022). Merdeka Berpikir Sejarah: Alternatif Strategi Implementasi Keterampilan Berpikir Sejarah dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 16(1), 235–247. <https://doi.org/10.17977/um020v16i12022p235-247>