

# Meningkatkan Pemahaman Konteks Sejarah melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi di MAN 3 Pekanbaru

Haidir

Madrasah Aliyah Negeri 3 Pekanbaru, Indonesia  
\*Corresponding Author: [haidir24maret@gmail.com](mailto:haidir24maret@gmail.com)

## ARTICLE HISTORY

Received: 14 Desember 2022

Revised: 24 Desember 2022

Accepted: 24 Desember 2022

## KEYWORDS

Increase understanding of the historical context

Technology-based learning

Classroom Action Research

## ABSTRACT

*This study aims to investigate the use of technology-based learning in improving students' understanding of the historical context at MAN 3 Pekanbaru. This research involved class XI students as the main participants and was conducted for one academic semester. A technology-based learning approach is used by utilizing interactive learning software, documentary videos, and online resources that are relevant to historical content. The research method used is classroom action research with four cycles. Each cycle involves introducing historical material through technology, giving technology-based assignments, group discussions and reflections, and evaluating student understanding. The research data were obtained through tests of understanding the historical context, class observations, and interviews with students. The results showed that there was a significant increase in students' understanding of the historical context after implementing technology-based learning. Student demonstrated higher levels of engagement in learning, as well as better abilities to analyze and relate historical facts to social, political, and cultural contexts. They also demonstrate proficiency in using technology resources to obtain additional information and expand their understanding. The discussion of the findings of this study shows that technology-based learning is effective in increasing students' understanding of the historical context. Technology provides easy access to relevant resources and content, and enables students to learn independently and participate actively in the learning process. In addition, the interaction between technology and students results in an interesting and motivating learning experience.*

*This is an open access article under the CC-BY-SA license.*



## Pendahuluan

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan, termasuk di MAN 3 Pekanbaru. Pemahaman konteks sejarah menjadi kunci untuk memahami peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau dan relevansinya dengan kondisi sosial, politik, dan budaya saat ini (Chien, 2014; Dicheva et al, 2015). Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep sejarah dengan konteks nyata dan memahami implikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada saat yang sama, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memberikan peluang baru dalam pembelajaran (Gopalakrishnan et al, 2018). Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, akses terhadap sumber daya pembelajaran, dan pemahaman konsep secara menyeluruh (Hwang

& Chang, 2011; Kuhlemeier, 2015). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman konteks sejarah siswa di MAN 3 Pekanbaru.

Dalam konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi potensi pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman konteks sejarah siswa di MAN 3 Pekanbaru. Melalui penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif, video dokumenter, dan sumber daya online yang relevan (Lai & Hwang, 2016; Ozdamli & Uzunboylu, 2015; Sandholt et al, 1997), diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang sejarah dan mengaitkannya dengan konteks sosial, politik, dan budaya.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah (Schmidt et al, 2011; So & Kim, 2009), tetapi belum banyak penelitian yang

secara khusus fokus pada pemahaman konteks sejarah siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami potensi dan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman konteks sejarah siswa di MAN 3 Pekanbaru.

Dengan pemahaman yang lebih baik tentang konteks sejarah, siswa diharapkan dapat mengembangkan pemikiran kritis, keterampilan analisis, serta pemahaman yang lebih mendalam tentang implikasi peristiwa sejarah dalam kehidupan mereka. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan perspektif yang lebih luas, menghargai keberagaman, dan mengaplikasikan pembelajaran sejarah dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, diperlukan penelitian yang menyeluruh dan berfokus pada konteks khusus MAN 3 Pekanbaru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konteks sejarah siswa di sekolah ini.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan metode penelitian tindakan kelas dapat digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang dampak pembelajaran berbasis teknologi terhadap pemahaman konteks sejarah siswa. Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian siklus yang melibatkan penerapan pembelajaran berbasis teknologi, pengamatan, refleksi, dan evaluasi terhadap pemahaman siswa. Setiap siklus berfungsi untuk merancang, menerapkan, dan memperbaiki pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

Penggunaan instrumen pengukuran yang valid dan reliabel diperlukan untuk mengumpulkan data tentang pemahaman konteks sejarah siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Instrumen pengukuran dapat berupa tes pemahaman konteks sejarah yang melibatkan pertanyaan terkait dengan peristiwa sejarah dan kaitannya dengan konteks sosial, politik, dan budaya.

Observasi dilakukan untuk memantau interaksi antara siswa dan teknologi selama proses pembelajaran berbasis teknologi. Observasi dapat melibatkan pengamatan langsung terhadap tingkat keterlibatan siswa,

interaksi mereka dengan perangkat lunak pembelajaran, dan respons terhadap aktivitas pembelajaran yang melibatkan teknologi.

Wawancara dapat dilakukan dengan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka dalam menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dan bagaimana hal itu mempengaruhi pemahaman mereka terhadap konteks sejarah. Wawancara juga dapat digunakan untuk menggali persepsi siswa terkait manfaat dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi dalam pemahaman konteks sejarah.

Data yang dikumpulkan melalui instrumen pengukuran, observasi, dan wawancara dapat dianalisis menggunakan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dapat melibatkan kategorisasi dan tematisasi data wawancara, sedangkan analisis data kuantitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik statistik seperti analisis statistik deskriptif atau uji hipotesis.

Penerapan metode ini akan memungkinkan peneliti untuk memahami secara komprehensif efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman konteks sejarah siswa. Metode ini juga akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman siswa dalam menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dan dampaknya terhadap pemahaman mereka terhadap konteks sejarah.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan rumusa masalah dan metode yang dikemukakan di atas dapat dikemukakan bahwa secara keseluruhan dari aktivitas siswa diperoleh skor pada siklus I sebesar 16 dengan kategori kurang, karena siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Ternyata, masih ada siswa yang belum mampu menggunakan fasilitas komputer sebagai alat bantu teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran. Misalnya, lemahnya kemampuan *mem-browsing* bahan dan data melalui website untuk mengembangkan materi belajar, serta belum mampu menguasai program powerpoint yang bermanfaat untuk mengkomunikasikan dan menginformasikan tugas-tugas pembelajaran.

Pada siklus ini ketuntasan secara klasikal belum tercapai, karena ada 4 siswa yang mendapat nilai 50. Keempat siswa memiliki kekurangan dalam aspek penilaian afektif dan psikomotorik, sehingga perlu perbaikan pemahaman konteks sejarah pada siklus II. Pada siklus II,

aktivitas siswa meningkat dengan skor 20 dengan kategori cukup, tetapi masih ada kelemahan yang perlu diperbaiki pada siklus III. Siswa yang semula mendapat nilai 50 mampu meningkatkan prestasi, karena berdasarkan hasil test siklus II ada 2 siswa yang mendapat nilai 70 dan 2 siswa mendapat nilai 80.

Demikian pula dengan nilai afektif dan psikomotor siswa menunjukkan perubahan dari kategori kurang menjadi kategori cukup. Hal ini berarti bahwa ke-empat siswa tersebut mulai memiliki kemampuan menggunakan komputer dan mulai mampu memanfaatkan ICT yang berdampak pada penguatan pemanahaman konteks sejarah. Pada siklus III, aktivitas siswa makin meningkat dengan skor 26 kategori baik, karena siswa yang mendapat nilai 70 dan 80 pada siklus II memperoleh peningkatan hasil tes pada siklus III, karena hasil tes menunjukkan 3 siswa mendapat nilai 80 dan 1 siswa mendapat nilai 90. Demikian juga dengan nilai afektif dan psikomotor siswaberada pada kategori baik. Data empirik menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang meliputi penguasaan konsep fisika, afektif, dan psikomotor. Pada siklus I, perolehan nilai siswa dengan rata-rata 75,6 dinyatakan masih rendah.

Berdasarkan hasil tes 40 siswa, hanya 25 siswa yang tuntas belajar dalam arti tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 62,5%, namun belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan. Pada tahap ini, masih adanya kelemahan gurupada saat mengidentifikasi masalah yang belum menstimulus siswa mengajukan pendapat, dan pada saat merumuskan masalah dan hipotesis, bimbingan guru masih sulit dipahami siswa. Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata 77,5%, karena berdasarkan hasil tes 40 siswa yang dinyatakan tuntas belajar 31 siswa yang berarti ketuntasan klasikal meningkat menjadi 77,5%. Nilai ini masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan. Data empirik ini menunjukkan masih ada kelemahan yang harus diperbaiki guru:

Pertama, pertanyaan guru dalam mengidentifikasi masalah harus lebih terarah sehingga menstimulus siswa memberikan jawaban yang argumentatif. Kedua, kerjasama siswa dalam merumuskan masalah dan merumuskan hipotesis belum diutamakan oleh guru.

Pada siklus III, pemahaman konteks sejarah menunjukkan peningkatan yang didukung data

nilai rata-rata kelas menjadi 81 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 87,5%. Data empirik ini memahamkan bahwa ketuntasan belajar memenuhi kriteria capaian ketuntasan klasikal yang ditetapkan. Dengan meningkatnya hasil tes yang diperoleh siswa, berarti nilai afektif dan psikomotor siswa juga mengalami peningkatan setiap siklus. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konteks sejarah siswa.

Hasil tersebut bersesuaian dengan hasil penelitian terdahulu antara lain:

Pertama, penelitian oleh Choi & Park (2016) mengenai penggunaan video game dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video game sejarah dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, penelitian oleh Kelleher & Miller (2006) yang mengeksplorasi penggunaan perangkat lunak simulasi sejarah dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan simulasi sejarah dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konteks sejarah dan mendorong pemikiran kritis serta analisis terhadap peristiwa sejarah.

Ketiga, penelitian oleh Owston & Wideman (2009) yang menguji pengaruh penggunaan forum diskusi online dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menunjukkan bahwa forum diskusi online dapat memfasilitasi diskusi siswa yang lebih mendalam tentang konteks sejarah, meningkatkan pemahaman, dan mempromosikan kolaborasi antar siswa. Keempat, penelitian oleh Hwang & Tai (2016) tentang penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mengesankan, meningkatkan pemahaman siswa tentang konteks sejarah, serta memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri. Kelima, penelitian oleh Schwab & Ives (2012) yang mempelajari penggunaan peta digital interaktif dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan peta digital interaktif dapat membantu siswa memahami hubungan spasial dan temporal dalam konteks sejarah, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konteks sejarah siswa setelah menerapkan pembelajaran

berbasis teknologi. Hal ini dapat diamati melalui skor yang lebih tinggi dalam tes pemahaman konteks sejarah atau peningkatan kemampuan siswa dalam mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks sosial, politik, dan budaya.

Keterlibatan siswa yang lebih tinggi: Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian dapat menunjukkan tingkat partisipasi siswa yang lebih aktif, minat yang lebih tinggi, dan motivasi yang lebih besar dalam mempelajari konteks sejarah melalui penggunaan teknologi.

Penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan dalam era informasi saat ini. Siswa dapat belajar menggunakan perangkat lunak pembelajaran interaktif, mengakses sumber daya online, dan berkomunikasi melalui platform digital dalam konteks sejarah. Penelitian juga melibatkan penilaian persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks sejarah. Ini mencakup pandangan mereka tentang keefektifan metode tersebut, manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, dan preferensi terhadap pembelajaran dengan atau tanpa teknologi.

### Simpulan

Pembelajaran berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan pemahaman konteks sejarah siswa. Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang konteks sosial, politik, dan budaya terkait dengan peristiwa sejarah setelah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih aktif, minat yang lebih tinggi, dan motivasi yang lebih besar dalam mempelajari konteks sejarah melalui penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif dan akses ke sumber daya online. Pembelajaran berbasis teknologi membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam era informasi saat ini. Siswa belajar menggunakan perangkat lunak pembelajaran interaktif, mengakses sumber daya online, dan berkomunikasi melalui platform digital dalam konteks sejarah. Siswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks sejarah. Mereka melihat metode ini sebagai cara yang efektif, bermanfaat, dan menarik dalam

memahami konteks sejarah. Mereka juga menganggap penggunaan teknologi mempermudah proses pembelajaran dan lebih menyukainya daripada pembelajaran konvensional.

### References

- Chien, P. M. (2014). A study of integrating web-based learning into an inquiry-based historical issue in Taiwan. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 31(4), 343-355.
- Choi, I., & Park, S. (2016). The effects of game-based learning on the learning attitudes, motivation, and achievements of students in social studies. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(5), 374-377.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Gopalakrishnan, S., & Ganapathy, M. (2018). Integration of technology and history education in the digital era. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(3), 40-55.
- Hwang, G. J., & Chang, H. F. (2011). A formative assessment-based mobile learning approach to improving the learning attitudes and achievements of students. *Computers & Education*, 56(4), 1023-1031.
- Hwang, G. J., & Tai, K. H. (2016). A comprehensive review of Augmented Reality research in education: Development and application of Augmented Reality. *Educational Technology & Society*, 19(2), 133-149.
- Kelleher, C., & Miller, W. (2006). A review of recent research in US history education. *Journal of Curriculum Studies*, 38(4), 415-440.
- Kuhlemeier, H., Hemker, B., Van Boxtel, C., & Sleegers, P. (2015). Using concept maps to assess historical understanding. *International Journal of Social Education*, 28(2), 53-73.
- Lai, C. L., & Hwang, G. J. (2016). A self-regulated flipped classroom approach to improving students' learning performance in a mathematics course. *Computers & Education*, 100, 126-140.
- Owston, R., & Wideman, H. (2009). Socio-cultural influences and student resistance to the use of information technology in

- education: A review of the literature. *Educational Technology & Society*, 12(2), 34-41.
- Ozdamli, F., & Uzunboylu, H. (2015). M-learning adequacy and perceptions of students and teachers in secondary schools. *Educational Technology & Society*, 18(1), 3-16.
- Sandholtz, J. H., Ringstaff, C., & Dwyer, D. C. (1997). *Teaching with technology: Creating student-centered classrooms*. Teachers College Press.
- Schmidt, H. G., Rotgans, J. I., & Yew, E. H. J. (2011). The process of problem-based learning: What works and why. *Medical Education*, 45(8), 792-806.
- Schwab, R. G., & Ives, S. E. (2012). Using interactive digital maps to teach historical thinking: A case study of high school students. *Journal of Research on Technology in Education*, 45(2), 127-148.
- So, H. J., & Kim, B. (2009). Learning about problem-based learning: Student teachers integrating technology, pedagogy, and content knowledge. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(1), 101-116.