

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA

Haliza Putri^{1,*}, Zafri¹, Ofianto¹

¹Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

*halizaputri@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the unavailability of learning resources that maximally emphasize aspects of historical thinking, one of which thinks chronologically. One of the learning resources that can improve students' chronological thinking ability is module based edutainment. This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of modules based edutainment improve students' chronological thinking ability. The research and development model used is 4D. Product trials were conducted at SMAN 5 Padang class XI IPS 1 in September-October 2018. The instrument of data collection using the questionnaire of the Likert scale. The data analysis techniques used are Qualitative and quantitative. The results showed that the feasibility of the material experts stated module based edutainment is feasible to use with the average data of research of 4.42, and 3.92 with the appropriate category according to expert materials. Effective research products improve students' chronological thinking ability with n-gain 0.67 and are categorized as being. Research products are also categorized as very practical by teachers and students with a mean score of 4.40 and 4.16.

Keywords: *Modules, Edutainment, Chronological Thinking*

PENDAHULUAN

Sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan, dan memahami nilai serta makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau. Abdurrahman (2007) mengatakan sejarah membicarakan masyarakat dengan selalu memperhatikan signifikansi ruang dan waktu. Kuntowijoyo (2005) juga menyebutkan bahwa sejarah merupakan rekonstruksi dari masa lampau yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Waktu adalah hal terpenting dalam pembelajaran

Sejarah. Berdasarkan makna dan posisi strategis sejarah tersebut, maka guru mata pelajaran sejarah seharusnya mengembangkan kemampuan berpikir historis siswa. Kemampuan berpikir historis perlu dikembangkan agar siswa mampu berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif (Ofianto & Basri, 2015; Purnaman, 2015). Salah satu berpikir historis yang bisa dilakukan di sekolah adalah dengan cara meningkatkan kemampuan berpikir kronologis. Kronologis adalah rangkaian peristiwa yang berada dalam urutan waktu yang benar. Berpikir kronologis, yaitu tahap awal dari pengertian atas waktu (masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang). Untuk dapat mengidentifikasi urutan waktu atas setiap kejadian, mengukur waktu kalender, menginterpretasikan dan menyusun garis waktu, serta menjelaskan konsep kesinambungan sejarah dan perubahannya (Pratomo, Wiyanarti, & S, 2017; Suryadi, 2016; Zed, 2018). Rochmat (2009) mengatakan dalam belajar sejarah, salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah kronologis, yaitu urutan perkembangan dari peristiwa, terutama untuk mengartikan perubahan atau urutan-urutan peristiwa sejarah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah, terungkap bahwa dari periode ke periode lainnya atau dari tahun ajaran ke tahun ajaran berikutnya, siswa masih mengalami kesulitan untuk berpikir kronologis dalam mata pelajaran sejarah. Begitu juga saat ini, siswa masih kesulitan dalam menghubungkan urutan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya meskipun guru sudah menggunakan berbagai sumber belajar.

Peneliti juga mewawancarai lima orang siswa kelas XI terkait dengan sumber belajar yang mereka gunakan dan tingkat kemampuan kronologisnya. Pada umumnya mereka menjawab sama. Mereka kurang berminat dengan belajar sejarah dikarenakan materinya yang terlalu banyak, ditambah dengan sumber belajar yang rata-rata isinya hanya berupa tulisan tentang fakta-fakta sejarah. Mereka juga kurang termotivasi untuk menerima materi sejarah yang banyak tersebut, apalagi sumber belajar yang tersedia tidak ada yang secara khusus menekankan aspek berpikir kronologis.

Selain sumber belajar yang belum maksimal yang menekankan aspek berpikir kronologis, guru juga sudah mencoba meningkatkan keterampilan berpikir kronologis siswa secara lisan, salah satunya dengan metode ceramah. Namun upaya tersebut belum bisa diterima dan dipahami oleh siswa secara konkret karena metode ceramah (lisan) sifatnya mendengar, sehingga siswa masih kesulitan mengurutkan suatu peristiwa sejarah sesuai dengan kronologisnya.

Berkaitan dengan permasalahan yang dialami oleh siswa tentang kurangnya kemampuan berpikir kronologis, maka perlu adanya bahan ajar yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa. Salah satu bahan ajar yang bisa digunakan adalah modul. Modul adalah suatu paket bahan ajar yang disusun dalam bentuk satuan dan desain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Salah satu modul yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dan membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran adalah modul yang berbasis *edutainment*. *Edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis (Agustriana, 2013; Anikina & Yakimenko, 2015; Lutfianasari, Widodo, & Sumarti, 2018; Sianturi & Jurusan, 2014).

Melalui pendekatan *Accelerated Learning* dari *Edutainment* diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang efektif, yang akan membawa siswa lebih cepat dan lebih paham dibanding dengan metode belajar konvensional. Di dalam *edutainment* juga lebih ditekankan pada tataran metode, strategi, dan taktik untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran.

Modul berbasis *edutainment* merupakan suatu modul pembelajaran yang menggabungkan pendidikan dan hiburan. Modul berbasis *edutainment* didesain dengan menggabungkan hiburan di dalam materi pembelajaran menjadi sebuah rangkaian bahan ajar yang bisa mempermudah Proses Belajar Mengajar (PBM) baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Jika siswa sudah merasa senang dan mudah memahami materi melalui *edutainment*, maka dengan sendirinya siswa akan mampu memahami sejarah berdasarkan urutan waktu atau kronologisnya. Agar kemampuan berpikir kronologis siswa meningkat, maka modul yang dikembangkan seharusnya didesain berdasarkan metode dan strategi pembelajaran yang menekankan aspek-aspek berpikir kronologis.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa SMA N 5 Padang, diperlukan sebuah pengembangan modul yang secara khusus menekankan aspek berpikir kronologis. Oleh sebab itu, peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Berbasis *Edutainment* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa SMA N 5 Padang”.

Tujuan penelitian yang peneliti lakukan adalah 1) Mengetahui kelayakan dan kepraktisan materi dalam modul berbasis *edutainment* dengan tujuan pembelajaran sejarah, salah satunya berpikir kronologis. 2)

Mengungkapkan efektivitas modul berbasis *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah: 1) Modul yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dengan materi “Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Inggris, Belanda) sampai dengan Abad ke-20”. 2) Materi disusun secara berurutan sesuai dengan waktu kejadian sehingga memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis. 3) Unsur waktu yang terdapat di dalam modul berbasis *edutainment* dibuat lebih menonjol dan menggunakan warna yang berbeda-beda sehingga mempermudah siswa mengingat waktu secara berurutan. 4) Di dalam modul terdapat *time line* dan kalender sejarah. 5) Setiap akhir sub materi terdapat kesimpulan dan soal. 6) Soal-soal atau latihan yang terdapat di dalam modul dirancang untuk melatih siswa berpikir kronologis. 7) Modul berbasis *edutainment* menyajikan foto-foto maupun gambar yang berkaitan dengan kejadian yang sebenarnya. 8) Modul berbasis *edutainment* didesain dengan menggunakan warna-warna yang menarik perhatian siswa. 9) Pada sela-sela materi diselipkan teks anekdot (hiburan) untuk memperkuat pemahaman materi. 10) Terdapat hiburan berupa cerita singkat bergambar untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar. 11) Terdapat motivasi agar siswa lebih giat dalam belajar

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Subjek penelitian ini adalah satu kelas (23 orang) siswa kelas XI SMAN 5 Padang. Objek penelitian ini adalah modul berbasis *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis. Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi, hasil wawancara terhadap guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi, praktikalitas, dan hasil tes siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari penyebaran angket, jika skor yang diperoleh masing-masing item berada pada range 3,00-5,00 berarti instrumen validasi dan praktikalitas yang telah dibuat ini layak digunakan. Sedangkan hasil uji efektivitas dihitung dengan menggunakan rumus *n-gain* Savinainen & Scoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pada Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap pendefinisian (*define*) terbagi atas lima tahap, yaitu *pertama*, hasil analisis awal akhir (*Front-End Analysis*). Analisis awal akhir dilakukan dengan dua cara, yakni wawancara dan observasi lapangan. Kegiatan wawancara merupakan langkah untuk mengetahui keadaan pembelajaran dari narasumber, yakni guru. Selanjutnya kegiatan observasi meliputi pengamatan kelas untuk mengetahui permasalahan dan pelaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media yang menunjang anak untuk memiliki kemampuan berpikir kronologis. *Kedua*, hasil analisis siswa (*Learner Analysis*). Permasalahan yang dirasakan guru terdahulu juga terbukti dari hasil ujian siswa. Berdasarkan tes yang dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 5 Padang, tanggal 29 September 2018 diketahui bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa masih rendah.

Tabel 1.
Hasil Tes Analisis Berpikir

Kategori	Soal 1		Soal 2		Soal 3	
	F	%	F	%	F	%
Benar	14	48,27%	10	34,48%	7	24,13%
Salah	15	51,37%	19	65,52%	22	75,87%

Ketiga, hasil analisis tugas (*Task Analysis*). Dari observasi diketahui bahwa tugas-tugas yang diberikan berupa soal-soal latihan yang ada pada buku paket dari penerbit. Soal yang diberikan tidak ada yang secara khusus untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis siswa. *Keempat*, hasil analisis konsep (*Concept Analysis*). Berdasarkan hasil observasi pada tahap sebelumnya serta analisis KI dan KD, maka ditetapkan konsep yang akan diajarkan kepada siswa adalah materi “Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Inggris dan Belanda) sampai Abad ke-20”. *Kelima*, perumusan tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*). Analisis tujuan pembelajaran merupakan tahap pengubahan hasil analisis tugas dan analisis konsep ke dalam tujuan pembelajaran.

Hasil pada Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan dilakukan melalui empat tahap, yaitu *pertama*, Penyusunan Tes Acuan Patokan (*Constructing Criterionreferenced Test*). Pada

tahap ini disusun instrumen kelayakan dan praktikalitas yang akan digunakan pada saat uji coba. *Kedua*, pemilihan media (*Media Selection*). Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. *Ketiga*, pemilihan format (*Format Selection*). Format yang dipilih untuk desain modul ini adalah format yang mengacu pada sistematika penulisan modul. Format modul yang didesain terdiri atas KI dan KD, Indikator/tujuan, petunjuk penggunaan, materi pokok, uraian materi pokok, rangkuman, tugas/soal/tes. *Keempat*, rancangan awal (*Initial Design*) yang meliputi deskripsi produk modul yang dirancang, yaitu struktur modul yang telah didesain terdiri atas halaman cover, KI dan KD, kata pengantar, daftar isi, indikator pencapaian kompetensi, tujuan modul berbasis *edutainment*, petunjuk penggunaan, materi pokok, pembahasan, dan daftar pustaka, dan penyusunan instrumen validasi dan instrumen praktikalitas

Hasil Pada Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap pengembangan dilakukan melalui empat tahap, yaitu *pertama*, *Expert Appraisal*. Tahap pertama ini meliputi validasi ahli materi pembelajaran dan validasi ahli bahan ajar pembelajaran. Pada validasi ahli materi pembelajaran, ahli materi pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap modul berbasis *edutainment* sebagai berikut.

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli Materi

Item	Pernyataan	Skor	Interpretasi
1	Isi yang dibuat pada modul sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013	4	Baik
2	Isi yang dibuat sesuai dengan kemampuan berpikir siswa SMA	5	Sangat Baik
3	Isi yang dibuat sesuai dengan bahan ajar yang dibutuhkan SMA	5	Sangat Baik
4	Materi yang disampaikan sesuai dengan konsep	4	Baik
5	Gambar yang digunakan dalam modul berhubungan peristiwa yang sebenarnya	4	Baik
6	Materi pada modul disusun berdasarkan urutan waktu yang sebenarnya	5	Sangat Baik
7	Latihan pada modul dibuat untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kronologis	4	Baik
Rata-rata		4,42	Sangat Baik

Dari hasil analisis data di atas terlihat bahwa nilai rata-rata kelayakan materi dengan menggunakan modul berbasis *edutainment* adalah 4,42. Adapun saran dari validator materi terhadap modul berbasis *edutainment* adalah dengan menambahkan materi perang Padri yang lengkap dengan perang bersatunya kaum adat dengan kaum agama.

Tahap validasi ahli bahan ajar pembelajaran, ahli media pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap modul berbasis *edutainment* sebagai berikut.

Tabel 3.
Hasil Validasi Media

Item	Pernyataan	Skor	Interpretasi
1	Bentuk dan ukuran huruf mudah dibaca	4	Baik
2	Petunjuk dan informasi yang disampaikan dalam modul jelas	4	Baik
3	Modul menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	Baik
4	Kalimat yang digunakan sederhana	3	Cukup Baik
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	Cukup Baik
6	Modul mempunyai tujuan kegiatan yang jelas	4	Baik
7	Urutan penyajian sesuai dengan indikator	4	Baik
8	Modul disajikan dengan memadukan unsur pendidikan dan hiburan	4	Baik
9	Modul dapat mendorong siswa untuk belajar aktif dengan cara menemukan sendiri urutan kronologis suatu peristiwa	5	Sangat Baik
10	Penggunaan jenis dan ukuran huruf sesuai dan menarik	4	Baik
11	Tampilan cover menarik	4	Baik
12	Tata letak isi dalam modul sudah sesuai	3	Cukup Baik
13	Gambar yang digunakan memiliki ukuran yang tepat	4	Baik
14	Desain tampilan modul secara keseluruhan menarik	5	Sangat Baik
Rata-rata		3,92	Baik

Kelayakan modul berbasis *edutainment* yang ditinjau dari Ahli bahan ajar pembelajaran yang diukur menggunakan skala Likert adalah 3,92. Adapun saran dari validator media adalah ganti cover yang relevan dengan judul, perbaiki kesalahan ketik, tampilan layout, materi, referensi, dan pojok hiburan dengan yang lebih mendidik.

Kedua, tahap *Developmental Testing*. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas dan uji praktikalitas. Hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada Tabel 4. berikut.

Tabel 4.
Hasil Uji Efektivitas

Siswa	Nilai Siswa		N-gain	Kriteria
	Pretest	Posttest		
1	32	85	0,77	Tinggi
2	40	70	0,50	Sedang
3	24	85	0,80	Tinggi
4	60	84	0,60	Sedang
5	24	80	0,73	Tinggi
6	30	80	0,71	Tinggi
7	65	88	0,65	Sedang
8	30	64	0,48	Sedang
9	52	90	0,79	Tinggi
10	40	76	0,60	Sedang
11	33	75	0,62	Sedang
12	15	80	0,76	Tinggi
13	70	95	0,83	Tinggi
14	56	80	0,54	Sedang
15	25	80	0,73	Tinggi
16	60	88	0,70	Tinggi
17	70	92	0,73	Tinggi
18	29	75	0,64	Sedang
19	10	80	0,77	Tinggi
20	42	72	0,55	Sedang
21	14	80	0,76	Tinggi
22	42	75	0,56	Sedang
23	32	75	0,63	Sedang
Rata-rata	38,91	80,93	0,67	Sedang

Berdasarkan Tabel 4. didapat data bahwa rata-rata N-gain adalah 0,67 dengan kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa modul berbasis *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Hasil uji praktikalitas dibagi menjadi dua, praktikalitas dari siswa dan guru. Hasil uji praktikalitas dari siswa dapat dilihat pada Tabel 5. berikut.

Tabel 5.
Hasil Angket Praktikalitas Siswa

Kategori	No	Pernyataan	Skor	Interpretasi
Kemudahan Pengguna	1	Materi yang disampaikan jelas, sederhana dan mudah dipahami	4,3	Sangat Layak
	2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4,3	Sangat Layak
	3	Petunjuk penggunaan Modul mudah dimengerti	4,3	Sangat Layak
	4	Ukuran modul praktis dan mudah dibawa	4,2	Sangat Layak
Efisiensi Waktu Pembelajaran	5	Modul dapat digunakan dengan waktu pembelajaran yang lebih efisien	4,2	Sangat Layak
	6	Kegiatan dalam Modul dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran	4,0	Sangat Layak
	7	Kegiatan yang terdapat dalam Modul menuntun saya untuk mendapat pemahaman materi	4,3	Sangat Layak
Manfaat	8	Materi yang terdapat dalam Modul membantu saya dalam berpikir secara kronologis	4,2	Sangat Layak
	9	Unsur kronologis yang lebih menonjol membantu saya mengurutkan peristiwa berdasarkan urutan waktu yang sebenarnya	4,2	Sangat Layak
	10	Modul mendorong saya untuk belajar aktif dan mandiri	4,0	Sangat Layak
	11	Modul meningkatkan motivasi belajar saya	4,0	Sangat Layak
	12	Saya terbantu belajar dengan menggunakan Modul ini	4,1	Sangat Layak

Analisis data angket dari 23 orang siswa, secara keseluruhan dengan menggunakan skala Likert diperoleh nilai rata-rata kelayakan media pembelajaran, yaitu 4,16 yang menunjukkan modul berbasis *edutainment* sangat layak digunakan.

Hasil uji praktikalitas dari guru dapat dilihat pada Tabel 6. berikut.

Tabel 6.
Hasil Praktikalitas dari Guru

No	Aspek Penilaian	Penilaian Guru		Rata-rata
		1	2	
A	Kemudahan Penggunaan Modul			
1	Materi yang disampaikan jelas, sederhana dan mudah dipahami	4	4	4
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	4
3	Petunjuk penggunaan modul mudah dimengerti	4	5	4,5
4	Ukuran modul praktis dan mudah dibawa	4	4	4
B	Efisiensi Waktu Pembelajaran			
5	Modul dapat digunakan dengan waktu pembelajaran yang lebih efisien	4	4	4
6	Kegiatan dalam Modul dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran siswa	4	5	4,5
C	Manfaat Modul			
7	Modul mendukung salah satu peran guru sebagai fasilitator	5	5	5
8	Materi yang terdapat dalam Modul membantu siswa dalam berpikir secara kronologis	5	5	5
9	Materi yang terdapat dalam modul membantu siswa mengurutkan peristiwa berdasarkan urutan waktu yang sebenarnya	4	5	4,5
10	Modul mendorong siswa untuk belajar aktif dan mandiri	5	5	5
11	Modul meningkatkan minat belajar siswa	4	4	4
Skor yang Diperoleh		47	50	48,5
Nilai Kepraktisan		4,27	4,54	4,40
Kategori		Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6., diketahui bahwa nilai rata-rata uji praktikalitas modul berbasis *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis adalah 4,40 dengan kriteria sangat praktis.

Pembahasan

Analisis Kelayakan

Secara keseluruhan hasil analisis data angket validasi modul berbasis *edutainment* berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli bahan ajar pembelajaran menunjukkan hasil sangat valid. Nilai valid diukur dengan menggunakan skala Likert yang diperoleh dari validasi materi dan media yang dilakukan oleh validator. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh hasil validasi modul dari ahli materi sebesar 4,42 yang diinterpretasikan menjadi sangat valid. Ini menunjukkan bahwa modul berbasis *edutainment* ditinjau dari aspek materi, yaitu aspek kelayakan isi layak digunakan untuk pembelajaran sejarah kelas XI pada materi strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Inggris, dan Belanda) sampai abad ke-20. Selain itu modul ini juga membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa.

Hasil analisis juga diperoleh dari validasi modul oleh ahli bahan ajar pembelajaran sebanyak 3,92 yang diinterpretasikan menjadi valid. Nilai validasi menunjukkan bahwa modul berbasis *edutainment* ditinjau dari aspek kelayakan media, yang terdiri dari komponen kebahasaan, komponen penyajian, dan komponen kegrafikan bisa digunakan siswa dalam pembelajaran Sejarah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam bentuk bahan ajar (modul).

Revisi modul berbasis *edutainment* dilakukan berdasarkan saran dari validator. Revisi mencakup perbaikan materi agar lebih lengkap dan relevan, mencari gambar yang relevan dengan judul, memperbaiki kesalahan ketik dan tampilan modul, menggunakan referensi yang terpercaya dalam penelitian modul, serta menonjolkan unsur hiburan yang lebih mendidik dalam modul. Ini dimaksudkan agar lebih sesuai dengan tujuan dari modul berbasis *edutainment* yaitu membantu siswa untuk mampu berpikir kronologis dalam pembelajaran Sejarah.

Analisis Praktikalitas

Untuk melihat kemampuan siswa dalam berpikir kronologis, telah dilakukan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan modul berbasis *edutainment* sebanyak dua kali pertemuan. Hasil dari uji efektivitas terhadap 23 orang siswa kelas XI yang diolah menggunakan rumus $N\text{-gain}$ adalah 0,67 dengan kriteria sedang. Sebanyak 12 orang siswa berkriteria tinggi dan 21 orang siswa berkriteria sedang.

Tingkat kepraktisan modul berbasis *edutainment* dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran sejarah di

SMAN 5 Padang diperoleh nilai sebesar 4,40 dikategorikan sangat praktis. Tingkat kepraktisan juga dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada 23 orang siswa kelas XI IPS 1 SMAN 5 Padang. Hasil yang diperoleh sebesar 4,16 yang dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian modul berbasis *edutainment* yang diujicobakan terhadap siswa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah terutama pada materi strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Tingkat kelayakan modul berbasis *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis berdasarkan validasi ahli materi dengan rata-rata data analisis sebesar 4,42 dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi dari ahli bahan ajar diperoleh rata-rata skor 3,92 dengan kategori layak. Dengan demikian, modul berbasis *edutainment* sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa untuk melihat kepraktisannya; 2) Menggunakan modul berbasis *edutainment* dapat membuat kemampuan berpikir kronologis siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji efektivitas. Berdasarkan uji efektivitas menggunakan rumus *N-gain* diperoleh nilai sebesar 0,67 dengan kategori sedang; 3) Tingkat kepraktisan modul berbasis *edutainment* dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran sejarah di SMAN 5 Padang diperoleh nilai sebesar 4,40 dikategorikan sangat praktis. Tingkat kepraktisan juga dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada 23 orang siswa kelas XI IPS 1 SMAN 5 Padang. Hasil yang diperoleh sebesar 4,16 yang dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian modul berbasis *edutainment* yang diujicobakan terhadap siswa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah terutama pada materi strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa.

REFERENSI

- Abdurrahman, D. (2007). *Metodologi Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: ArRuzz.
- Agustriana, N. (2013). Pengaruh Metode Edutainment dan Konsep Diri terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 267–286. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/download/3881/2900/>
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a Modern

- Technology of Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Kuntowijoyo. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Benteng Pustaka.
- Lutfianasari, U., Widodo, A. T., & Sumarti, S. S. (2018). Application of PBL Model Assisting the Chemo-Edutainment Based Worksheets for Increasing the Students' Activities and Critical Thinking. *Journal of Innovative Science Education*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.15294/jise.v7i1.21230>
- Ofianto, O., & Basri, W. (2015). Model Penilaian Kemampuan Berpikir Historis (Historical Thinking) dengan Model RASCH. *Tingkap*, 9(1), 67–82. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/tingkap/article/download/5155/4049>
- Pratomo, N. H., Wiyanarti, E., & S, Y. K. (2017). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Factum: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 243–252. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/factum/article/download/9981/6191>
- Purnaman, P. N. (2015). Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kesejarahan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Penggunaan Biografi Tokoh R.A Lasminingrat sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *JPIS, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 24(1), 127–138. <https://doi.org/10.17509/jpis.v24i1.1613>
- Rochmat, S. (2009). *Ilmu Sejarah dalam Perspektif Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sianturi, R. A., & Jurusan. (2014). Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita. *Bahtera Babasa: Antologi Pendidikan Babasa dan Sastra Indonesia*, 2, 1–9. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/PSPBSI/article/download/498/375>
- Suryadi, A. (2016). *Berpikir Kronologis, Sinkronik, Diakronik, Ruang dan Waktu Dalam Sejarah* (Makalah). Jakarta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1), 54–60. <https://doi.org/10.34050/jlb.v13i1.4147>