

**PERBEDAAN KEMAMPUAN *HISTORICAL THINKING* PESERTA DIDIK
ANTARA COOPERATIVE LEARNING TIPE *INDEX CARD MATCH* DENGAN MEDIA
WORDWALL TIPE *FIND THE MATCH* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI
IPA SMAN 1 DRIYOREJO**

SHOFINA ISTIHANI
Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: shofina1901@gmail.com

Riyadi

S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu kemampuan *Historical Thinking* peserta didik masih rendah, dikarenakan proses pembelajaran sejarah yang monoton. Sehingga diperlukan alternatif pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perbedaan dan berapa besar perbedaan kemampuan *Historical Thinking* dalam pembelajaran sejarah antara metode *Index Card Match* dengan media *wordwall* tipe *find the match*. Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *Independent Sample T-test*, dengan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang sudah dilakukan peneliti pada kedua kelompok, menunjukkan data bersifat homogen dan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis data melalui uji *Independent Sample T-test*, diperoleh bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 dan $t_{hitung} -4,165$ $t_{tabel} 1,667$ atau dapat dinyatakan dengan $0,000 < 0,05$ dan $-4,165 > -1,667$ maka dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan kemampuan *Historical Thinking* antara metode *Index Card Match* dengan media *wordwall* tipe *find the match*. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,70 dengan kategori sedang untuk kelas yang menggunakan media *wordwall* dan kelas yang menggunakan metode *Index Card Match* sebesar 0,61 juga dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil rata-rata uji *N-Gain* dapat dilihat bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan metode *Index Card Match* dengan media *wordwall* tipe *find the match* pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2. Hal ini dipengaruhi oleh faktor kemampuan kognitif peserta didik yang relative sama dan faktor kesiapan belajar yang mempengaruhi hasil perbedaan rata-rata *N-Gain*.

Kata Kunci: Media *Wordwall Tipe Find The Match*, Metode *Index Card Match*, Kemampuan *Historical Thinking*

Abstract

The problem underlying this research is that students' Historical Thinking ability is still low, due to the monotonous learning process of history. So we need an alternative learning that can develop these abilities. This study aims to explain the difference and how big the difference in Historical Thinking ability in learning history between the Index Card Match method and find the match type wordwall media. This research uses Quasi Experimental Design. The data analysis technique used is the Independent Sample T-test, with normality and homogeneity prerequisite tests. Based on the results of the prerequisite tests that have been carried out by researchers in both groups, it shows that the data is homogeneous and normally distributed. Based on the results of data analysis through the Independent Sample T-test, it was found that the significance value was 0.000 and $t_{count} -4.165$ $t_{table} -1.667$ or it could be expressed as $0.000 < 0.05$ and $-4.165 > -1.667$ so it could be decided that H_0 was rejected and H_a was accepted, which means there is a difference in Historical Thinking ability between the Index Card Match method and find the match type wordwall media. While the average value of N-Gain is 0.70 in the medium category for classes using wordwall media and classes using the Index Card Match method of 0.61 also in the medium category. Based on the average results of the N-Gain test, it can be seen that there is no significant difference between the use of the Index Card Match method and find the match type wordwall media in the experimental class 1 and experimental class 2. This is influenced by the relative cognitive abilities of students. the same and learning readiness factors that affect the results of the difference in the average N-Gain.

Keywords: Find The Match Type Wordwall Media, Index Card Match Method, Historical Thinking Ability

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena berkenaan dengan memahami apa yang terjadi di masa lalu untuk dijadikan pembelajaran untuk hidup di masa kini dan masa depan. Sejalan dengan uraian tersebut tujuan pembelajaran sejarah dalam Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 salah satunya yaitu mengembangkan kemampuan berpikir sejarah (*Historical Thinking*). Kemampuan *Historical Thinking* menjadi kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik, kemampuan ini sangat dibutuhkan untuk memahami dan menggali peristiwa sejarah oleh karena itu untuk mengimplementasikan tujuan pembelajaran sejarah yang sudah diatur dalam kurikulum 2013 guru memiliki peran yang sangat penting untuk dapat mewujudkan tujuan tersebut. Menurut Ofianto dan Tri pembelajaran sejarah diharapkan lebih menitikberatkan pada keterampilan berpikir tidak lagi ditekankan hanya sebatas hafalan fakta-fakta sejarah¹. Berdasarkan uraian diatas maka pembelajaran sejarah harus berubah dari hanya sekedar menghafal tetapi lebih kepada peningkatan kemampuan berpikir historis. dalam pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah konstruk *Historical Thinking* masih belum sepenuhnya dibangun, inilah penyebab permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah dan hanya sedikit guru yang mampu menanamkan proses berpikir historis dalam pembelajaran, sehingga peserta didik lebih terfokus pada fakta suatu peristiwa dan mengabaikan makna dari setiap peristiwa yang terjadi. Oleh karena itu guru diharapkan mampu untuk mengembangkan kemampuan *Historical Thinking* agar dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam memahami peristiwa masa lampau untuk digunakan dalam kehidupan masa kini.

Kemampuan *Historical Thinking* dapat dibangun dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, salah satunya ialah model *Cooperative learning*. *Cooperative learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada faham konstruktivisme. Teori konstruktivisme Vygotsky yang mendukung model *Cooperative Learning* menekankan bahwa peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi social dengan orang lain yang nantinya peserta didik mendapat kesempatan belajar untuk mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman yang didapat, hal ini menandakan bahwa pengalaman yang didapatkan secara konteks social berpengaruh terhadap perkembangan berpikir peserta didik. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Isjoni faham konstruktivisme memandang bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuan secara aktif

berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada untuk nantinya membangun pengetahuan yang baru².

Menurut Isjoni dalam Ma'mur Kemampuan *Historical Thinking* adalah kemampuan yang harus dikembangkan oleh peserta didik untuk dapat membedakan masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, menganalisis dan membandingkan antara cerita sejarah, ilustrasi, dan catatan dari masa lalu, menafsirkan catatan sejarah, serta membangun suatu cerita sejarah berdasarkan pada pemahaman yang sesuai dengan tingkat kognitifnya³. Berpikir sejarah menjadi hal penting yang harus dilakukan dalam pembelajaran sejarah karena memiliki peran penting dalam pendidikan sejarah baik dalam ranah teori dan praktiknya, oleh karena itu guru sejarah diharapkan dapat mengajarkan kemampuan *Historical Thinking* untuk melihat perkembangan peserta didik dalam pembelajaran yang disertai dengan tuntutan pembelajaran sehingga harus disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Kemampuan *Historical Thinking* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut pendapat Zed peserta didik akan mengajukan pertanyaan kritis dan kemudian menjawab dengan argument-argument disertai bukti yang faktual⁴ yang akan mendorong kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kritis juga termasuk ke dalam salah satu kecakapan yang harus dimiliki peserta didik di abad 21 yaitu kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Kemampuan *Historical Thinking* dalam pembelajaran sejarah harus mengarahkan peserta didik pada pola pikir kritis dalam menyikapi fakta sejarah yang ada dengan kondisi masa kini, selain itu berpikir historis juga menuntut peserta didik untuk mampu menganalisis, mengkritisi fakta dari peristiwa sejarah, dan menarasikan sejarah agar memahami mengapa suatu peristiwa itu dapat terjadi.

Menurut Wineburg kemampuan *Historical Thinking* yang hendaknya dimiliki oleh peserta didik, yakni⁵:

1. Pemahaman konsep waktu (kronologi) yaitu kemampuan peserta didik memahami aspek perubahan waktu dalam sejarah.
2. Pemahaman berpikir dalam konteks yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami kesinambungan dan ketidaksinambungan dengan peristiwa masa lalu.
3. Pemahaman sebab-akibat, yaitu kemampuan peserta didik dalam menjelaskan hubungan yang bersifat sebab

¹Ofianto dan Tri Zahra Ningsih. (2021). *Assesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. Pamekasan: Duta Media Publishing. Hlm.32

²Isjoni. (2007). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 30

³Ma'mur, Tarunasena. (2008). *Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui Historical Thinking*. Hlm. 4

⁴Nurjanah, Wulan. (2020). *Historical Thinking Skills Dan Critical Thinking Skill. Historika*. Vol. 23. No.1. Hlm. 94

⁵Nurjanah, Wulan. (2020). *Ibid.*, Hlm. 97

akibat dalam peristiwa sejarah dan mengidentifikasi bagaimana dampak dan akibat yang ditimbulkan dari peristiwa sejarah.

4. Kemampuan penilaian otentik yaitu kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan dan menyimpulkan fakta-fakta dalam peristiwa sejarah dengan menghubungkannya pada masa kini.

Panduan dalam perumusan indikator *Historical Thinking* penelitian ini yaitu menggunakan lima komponen utama dalam berpikir sejarah yang disebut dengan (*the Five C's*). Berikut disajikan tabel mengenai indikator *Historical Thinking*.

Indikator Komponen *Historical thinking*

Komponen <i>Historical Thinking</i>	Keterangan
C1: <i>Change Over Time</i>	Peserta didik dapat: a) Mengidentifikasi urutan waktu terjadinya suatu peristiwa sejarah. b) Menjelaskan konsep kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah.
C2: <i>Causality</i>	Peserta didik dapat: a) Menganalisis hubungan yang bersifat kausalitas dalam peristiwa sejarah. b) Mengidentifikasi bagaimana akibat yang ditimbulkan dalam peristiwa sejarah
C3: <i>Context</i> (Konteks)	Peserta didik dapat: a) Menginterpretasikan peristiwa sejarah berdasarkan literatur sejarah, dokumen, sumber sejarah yang disajikan dalam bentuk narasi/gambar/bacaan. b) Membedakan dan membandingkan informasi dari peristiwa masa lalu dalam rentang waktu yang beragam
C4: <i>Complexity</i>	a) Peserta didik dapat: Menyimpulkan fakta-fakta dalam peristiwa sejarah yang memiliki relevansi informasi dalam pembelajaran sejarah.

C5: <i>Contingency</i>	Peserta didik dapat: a) Mengevaluasi keputusan yang diambil dalam peristiwa sejarah yang dapat berisi kemungkinan yang tidak terduga. b) Menarik kesimpulan untuk belajar dari masa lalu dengan menghubungkannya pada masa kini.
------------------------	--

Sumber: Mestika Zed. (2018), hlm. 56–57⁶

Metode pembelajaran *Index Card Match* adalah salah satu dari bagian model pembelajaran cooperative learning. Menurut Suprijono Agus metode “mencari pasangan kartu” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya⁷. Dalam metode ini lebih mengaktifkan peserta didik dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut dimana peserta didik yang lebih aktif dari pada gurunya⁸. Pada penerapan metode *Index Card Match* peserta didik dituntut untuk bergerak aktif mencari pasangan kartu, kemudian mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban pasangannya. Setelah semua peserta didik sudah mendapatkan pasangan, peserta didik memberikan kuis dan menantang peserta didik lain untuk memberikan jawabannya. Metode *Index Card Match* mendorong peserta didik untuk bekerjasama serta meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas materi yang dipelajari dengan suasana yang aktif dan menyenangkan, dalam metode ini peserta didik harus menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menelaah gagasan dan memecahkan masalah⁹.

Selain penggunaan metode *Index Card Match* penelitian ini juga akan menggunakan pembelajaran digital berupa media *Wordwall* untuk mengetahui perbedaan dari kedua metode yang digunakan. Menurut Ramli media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, motivasi peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan maksimal. Informasi dan pengetahuan akan cepat tersampaikan dan dapat diterima dengan baik apabila audiens dapat melihatnya secara langsung¹⁰. Dale dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%¹¹. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang akan mudah menyerap informasi ataupun

⁶Zed, Mestika. (2018). *Tentang Konsep Berpikir Sejarah*. Lensa Budaya. Vo.13(1). Hlm. 56-57

⁷ Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hlm. 139

⁸ Octary, dkk. (2022). *Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (ICM), Metode Teams Games Tournaments (TGT) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 4 (6). Hlm. 7737

⁹Halawati Firda. (2020). *Pengaruh Penggunaan Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Peserta didik*. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman*. Vol. 1 (1). Hlm. 34.

¹⁰Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press. Hlm. 1.

¹¹ Arsyad, Azhar. (2019). *Ibid*. Hlm. 13.

pengetahuan melalui indera penglihatan atau indera visual. Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman dari tingkat yang paling kongkrit ke yang paling abstrak yang dikenal dengan kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*). Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale penggunaan media berbasis kartu cetak dan kartu digital termasuk ke dalam media pembelajaran visual yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik karena menghubungkan fakta dan konsep dari materi yang diajarkan. Seperti yang dikatakan Levie dan Levie dalam Arsyad, bahwa "stimulus kata atau visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas – tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep"¹². Dalam hal ini media *Wordwall* termasuk ke dalam media visual.

Wordwall adalah platform online yang menyediakan berbagai alat dan sumber daya pendidikan untuk guru dan peserta didik. Platform ini menawarkan aktivitas interaktif, permainan, dan kuis yang dapat digunakan di kelas atau untuk pembelajaran jarak jauh. Media word wall merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi¹³. *Wordwall* dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran aktif dan menjadikan pelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Media *wordwall* termasuk dalam pembelajaran digital. Pembelajaran digital merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya atau bisa juga disebut pembelajaran E-learning Dalam konteks pembelajaran digital, konstruktivisme dapat diimplementasikan melalui penggunaan teknologi digital yang mendukung interaksi dan kolaborasi peserta didik, akses terhadap sumber daya informasi yang beragam, serta pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan masalah. Platform pembelajaran digital dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama peserta didik dan guru melalui forum diskusi atau alat kolaboratif. Pendekatan konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran dan diharapkan peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam, keterampilan kritis, dan kemampuan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri secara aktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dengan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif, yang bertujuan untuk

menguji hipotesis yang sudah ditetapkan¹⁴. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif karena memiliki focus pada analisisnya yang menekankan pada bentuk data-data berupa angka yang kemudian diolah dengan metode statistika. Penelitian ini dilakukan sebagai penjelasan apakah terdapat perbedaan dan menentukan berapa besar perbedaan antara variabel X1 yaitu metode *index card match* dengan variabel X2 yaitu media *wordwall tipe find the match* terhadap variabel Y yaitu kemampuan *historical thinking*.

Penelitian eksperimen ini menggunakan pendekatan *Pretest–Posttest* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* karena peneliti menggunakan dua kelas yang berbeda dan diberi dua perlakuan yang berbeda pula yaitu membandingkan kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode *index card match* dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan media *Wordwall* kemudian kedua kelas tersebut dilakukan test dan hasilnya dibandingkan. Adapun rancangan desain penelitian sebagai berikut:

Desain Nonequivalent Control Group Design

Grup	Pretest	Tindakan	Posttest
Kelas eksperimen 1	O ₁	X ₁	O ₁
Kelas eksperimen 2	O ₂	X ₂	O ₂

Keterangan:

X1: Perlakuan 1 menggunakan metode Index card match

X2: Perlakuan 2 menggunakan media wordwall tipe find the match

O1: Hasil *Pretest* kelas eksperimen 1

O1: Hasil *Posttest* kelas eksperimen 1

O2: Hasil *Pretest* kelas eksperimen 2

O2: Hasil *Posttest* kelas eksperimen 2

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan yaitu kelas XI IPA SMA Negeri 1 Driyorejo yang memiliki berjumlah 216 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan peneliti adalah teknik *probability sampling* dengan model *simple random sampling*. Teknik *probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel. Serta *simple random sampling* adalah teknik yang digunakan untuk mengambil anggota sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi sehingga setiap individu mendapat peluang yang sama¹⁵, dan didapatkan kelas XI IPA 5 dan XI IPA 6. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji instrument yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas, uji prasyarat yang terdiri dari uji

¹² Arsyad, Azhar. (2019). *Ibid.*, Hlm12.

¹³ Sartika, R. (2017). *Implementing word wall strategy in teaching writing descriptive text for junior high school students. Journal of English and Education*. Vol.5. No.2. Hlm. 179–186.

¹⁴ Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidik (Kuantitatif, Kualitatif, R&D, Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta. Hlm. 21-23

¹⁵Sugiyono. *Ibid.* Hlm. 128

normalitas dan homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test, dan uji *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini untuk hasil variabel X_1 disajikan hasil instrument lembar observasi keterlaksanaan dan hasil instrument angket. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana pembelajaran sejarah yang dilaksanakan oleh peneliti terlaksana dengan baik data yang diperoleh dari lembar observasi tersebut kemudian digunakan untuk menganalisis keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata prosentase keterlaksanaan pembelajaran memperoleh hasil sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Wordwall* telah terlaksana dengan baik.

Hasil dari penyebaran angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata prosentase penilaian sebesar penilaian sebesar 80% dengan kategori kategori terlaksana dengan baik. Hal ini mengacu pada pedoman kriteria interpretasi penilaian angket yang telah ditetapkan. Penilaian ini memberikan bukti bahwa media *wordwall* tipe *find the match* mendapatkan respon positif dari peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah yang dilaksanakan. Dalam tiga kali pertemuan dengan materi pokok peran tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan nilai rata-rata prosentase angket maka Media *Wordwall* dapat diterapkan untuk inovasi pembelajaran dan digunakan sebagai stimulus untuk melatih kemampuan *Historical Thinking* peserta didik. Respon positif dari peserta didik dalam penilaian angket menunjukkan bahwa mereka merasa terlibat dan terlaksana dengan baik dalam pembelajaran menggunakan model tersebut. Dengan perolehan rata-rata penilaian angket yang memuaskan, pembelajaran dengan media *wordwall* tipe *find the match* dapat dianggap sebagai sebuah terobosan baru yang layak diterapkan dalam konteks pembelajaran sejarah. Media ini memberikan stimulus yang efektif dalam melatih kemampuan *historical thinking* peserta didik dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan terlibat.

Sedangkan untuk hasil variabel X_2 disajikan hasil instrument lembar observasi keterlaksanaan dan hasil instrument angket. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata prosentase keterlaksanaan pembelajaran memperoleh hasil sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *index card match* telah

terlaksana dengan baik. Hasil dari penyebaran angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata prosentase penilaian sebesar penilaian sebesar 79% dengan kategori terlaksana dengan baik. Hal ini mengacu pada pedoman kriteria interpretasi penilaian angket yang telah ditetapkan. Penilaian ini memberikan bukti bahwa metode *index card match* mendapatkan respon positif dari peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah yang dilaksanakan. Dalam tiga kali pertemuan dengan materi pokok peran tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan nilai rata-rata prosentase angket maka metode *index card match* dapat diterapkan untuk inovasi pembelajaran dan digunakan sebagai stimulus untuk melatih kemampuan *Historical Thinking* peserta didik. Respon positif dari peserta didik dalam penilaian angket menunjukkan bahwa mereka merasa terlibat dan terlaksana dengan baik dalam pembelajaran menggunakan model tersebut. Dengan perolehan rata-rata penilaian angket yang memuaskan, pembelajaran dengan metode *index card match* dapat dianggap sebagai sebuah terobosan baru yang layak diterapkan dalam konteks pembelajaran sejarah. Media ini memberikan stimulus yang efektif dalam melatih kemampuan *historical thinking* peserta didik dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan terlibat.

Penilaian kemampuan *historical thinking* peserta didik pada penelitian ini diperoleh dari nilai pre-test dan post-test yang diperoleh dari kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sebelum dan sesudah diberikan treatment atau perlakuan. Berdasarkan presentase kemampuan *historical thinking* pada indikator tertentu yang terkait dengan peran para tokoh nasional dan daerah dalam mempertahankan kemerdekaan. Rata-rata pencapaian diukur dari penilaian tes. Pertama terkait dengan indikator C1: perubahan dalam lintas waktu menunjukkan angka 82,49% untuk kelas eksperimen 1 dan 82,77% untuk kelas eksperimen 2 dapat dikatakan bahwa peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami aspek perubahan dalam lintas waktu pada peristiwa sejarah. Indikator C2: Kausalitas menunjukkan angka 77,77% kelas eksperimen 1 dan 83,5% kelas eksperimen 2 menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis hubungan yang bersifat sebab-akibat (kausalitas) dalam peristiwa sejarah. Indikator C3: Konteks menunjukkan angka 74,71% untuk kelas eksperimen 1 dan 75,27% kelas eksperimen 2 hal ini menunjukkan kemampuan peserta didik untuk membedakan informasi dan menginterpretasikan peristiwa sejarah berdasarkan sumber sejarah. Indikator C4: Kompleksitas yang menunjukkan angka 83,60% untuk kelas eksperimen 1 dan 87,77% untuk kelas

eksperimen 2 bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk menyimpulkan fakta-fakta dalam peristiwa sejarah yang memiliki relevansi informasi dengan materi sejarah. Terakhir indikator C5: Kemungkinan menunjukkan angka 80,83% untuk kelas eksperimen 1 dan 84,72% untuk kelas eksperimen 2 yang menunjukkan kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi kejadian yang memuat kemungkinan dalam peristiwa sejarah serta menarik kesimpulan dari peristiwa sejarah yang terjadi dengan menghubungkannya pada masa kini. Rata-rata presentase keseluruhan pada ketercapaian kemampuan *historical thinking* untuk semua indikator untuk kelas eksperimen 1 adalah 79,88% yang menunjukkan bahwa peserta didik secara umum memiliki kemampuan *historical thinking* yang baik terkait dengan pembelajaran peran para tokoh nasional dan daerah untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan untuk rata-rata presentase keseluruhan pada ketercapaian kemampuan *historical thinking* untuk semua indikator untuk kelas eksperimen 2 adalah 82,71% yang menunjukkan bahwa peserta didik secara umum memiliki kemampuan *historical thinking* yang sangat baik terkait dengan pembelajaran peran para tokoh nasional dan daerah untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Dalam uji analisis data digunakan uji normalitas dilakukan pada dua data yang diperoleh yaitu data pre-test dan data post-test pada dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan rumus *Komogorov Smirnov*, hasil uji normalitas dengan uji *Komogorov Smirnov* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Data dapat dikatakan terdistribusi normal jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima begitupun sebaliknya jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka data dapat dikatakan tidak terdistribusi normal.

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Historical Thinking	Pretest eksperimen konvensional	.138	36	.082
	Posttest eksperimen konvensional	.109	36	.200
	Pretest eksperimen digital	.130	36	.132
	Posttest eksperimen digital	.117	36	.200

Pada hasil data-pre-test pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 adalah terdistribusi normal. Kemudian pada hasil post-test pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 keduanya terdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakuka untuk mengetahui kesamaan anantara dua keadaan atau populasi, uji homogenitas dilakukan terhadap dua data, yaitu hasil data pre-test dan hasil data post-test pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Levene Statistic. Berdasarkan uji homogenitas pada pre-test dan post-test menggunakan Levene statistic dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 diperoleh nilai sig. (2-tailed) keputusan

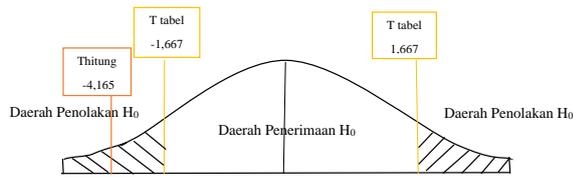
diambil berdasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis homogenitas yaitu jika sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima, dapat dinyatakan tidak ada perbedaaan varian nilai dari kedua kelas tersebut (homogen). Begitupula sebaliknya jika sig.(2-tailed) ≤ 0,05 maka H_a diterima, dapat dinyatakan ada perbedaan varian nilai dari kedua kelas tersebut (tidak homogen). Pada hasil uji homogenitas didapatkan skor sig.(2-tailed) pada pre-test dan post-test dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu pre-test sebesar 0,934 dan untuk post-test sebesar 0,073 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara varian nilai dari kedua kelas di atas (homogen).

Setelah dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan rumus *Independent Sample t-Test* dengan kriteria taraf kesalahan 5% atau 0,05. Uji *Independent Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata nilai pre-test dan post-test antara kelompok kelas eksperimen 1 dan kelompok kelas eksperimen 2. Dalam analisis ini, nilai t-hitung akan dibandingkan dengan nilai t-tabel untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara kedua kelompok tersebut signifikan secara statistic, hasil dari uji t ini akan memberikan informasi apakah penggunaan metode index card match dengan media wordwall memiliki perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan *historical thinking* peserta didik. Berikut hasil uji hipotesis:

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Historical Thinking	Equal variances assumed	3.314	.073	-4.165	70	.000	-5.639	1.354	-8.339	-2.939
	Equal variances not assumed			-4.165	66.360	.000	-5.639	1.354	-8.342	-2.936

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji Independen sampel T-test analisis statistic parametrik pada pre-test dan post-test dengan taraf sig. (2-tailed) 5% atau 0,05. Keputusan diambil berdasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis. Hasil perhitungan uji independent sampel t-test diperoleh nilai thitung sebesar -4,165 dengan nilai df (derajat kebebasan) sebesar 70 maka ttabel sebesar 1,667 atau -1,667, sehingga diperoleh thitung -4,165 > ttabel -1,667. Sehingga dari hasil post-test kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 terdapat perbedaan yang signifikan. Pada hasil post-test kedua kelas yaitu sig. (2-tailed) H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada metode *index card match* dengan media

wordwall terhadap kemampuan *historical thinking* peserta didik.



Berdasarkan hasil uji hipotesis dua pihak (Two-Tailed) memperoleh taraf signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung sebesar $-4,165 > t_{tabel}$ sebesar $-1,667$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara metode *index card match* dengan media *wordwall* terhadap kemampuan *historical thinking* peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPA di SMAN 1 Driyorejo. Hal ini dapat dilihat dari penolakan (H_0) dan penerimaan (H_a)

Uji N-Gain digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan *historical thinking* peserta didik maka digunakan rumus *N-Gain*. Berdasarkan hasil analisis didapatkan nilai N-Gain sebagai berikut

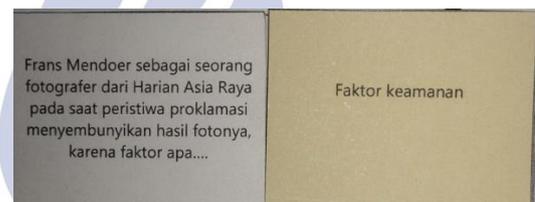
Kelas	Nilai rata-rata			Kategori
	Pretest	Posttest	N-Gain	
Eksperimen 1 (konvensional)	47,22	79,72	0,61	Sedang
Eksperimen 2 (digital)	51,33	85,36	0,70	Sedang

Hasil dari uji N-Gain menunjukkan tidak adanya perbedaan rata-rata skor *N-Gain* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, dimana kelas eksperimen 1 mendapatkan skor *N-Gain* sebesar 0,61 yang berarti peningkatan kemampuan *Historical Thinking* peserta didik berada dalam kategori sedang. Kemudian pada kelas eksperimen 2 mendapatkan skor *N-Gain* sebesar 0,70 yang berarti peningkatan kemampuan *Historical Thinking* peserta didik berada dalam kategori sedang. Besar perbedaan nilai N-Gain hanya sebesar 0,9 yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *Index Card Match* dan media *Wordwall* mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam berdiskusi dengan sesama teman untuk menjawab permasalahan yang terdapat dalam kartu index, mengidentifikasi permasalahan, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya untuk menelaah dan memecahkan permasalahan. Proses pembelajaran ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam

membangun pengetahuannya selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky dalam Agus Suprijono (2015:43) tentang *Zona Proximal Of Development (ZPD)* dimana individu belajar dan mengembangkan pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain untuk mengembangkan kognitifnya.

Dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik pada saat penerapan metode *index card match* dimana peserta didik yang bernama Eka Oktarisa mendapatkan kartu soal mengenai peran Frans Mendoer dan Narendra Yudha mendapat kartu jawaban faktor keamanan. Pasangan tersebut kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelas kemudian menjelaskan hubungan kedua kartu tersebut. Berikut jawaban dari Eka dan Narendra yaitu, "Memilih faktor keamanan karena pada saat itu Jepang masih berada di Indonesia serta merazia dan mengawasi setiap wartawan yang mengambil foto pada saat proklamasi, sebelum hasil foto tersebut dirampas oleh Jepang Frans Mendoer sudah menyembunyikan terlebih dahulu". Berikut kartu *Index card match*:



Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *wordwall tipe find the match* mendorong peserta didik untuk berdiskusi dan memiliki pengalaman belajar yang baru dengan memanfaatkan media platform digital. Menurut (Halawati F, 2020:34) dengan menggunakan metode ini peserta didik akan saling bekerja sama dengan suasana yang menyenangkan juga mereka mampu menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menelaah gagasan dan memecahkan masalah yang terdapat di dalam kartu-kartu soal, hal ini terlihat pada saat peserta didik saling menerima kartu soal dan kartu jawaban kemudian mereka secara bersama-sama mencari kemudian memasang kartu yang sesuai dan mempresentasikan jawabannya.

Pada saat pembelajaran menggunakan media *Wordwall* yang berbasis digital, peserta didik dipanggil secara acak kemudian maju berpasangan dan menjawab kartu pertanyaan digital yang sudah disiapkan, pada saat itu mereka diberikan waktu berdiskusi untuk memilih kartu jawaban yang memiliki keterkaitan dan menjelaskan hubungan antara kartu digital tersebut, dalam proses pembelajaran ini peserta didik yang bernama Evi Maffuro dan Aisha Azzahra mendapatkan kartu pertanyaan sebagai berikut:



Berikut jawaban dari Evi dan Aisha yaitu memilih kartu jawaban yang berbunyi “Menghindarkan Soekarno-Hatta dari pengaruh Jepang” alasannya karena pada saat itu Jepang sudah menyerah tanpa syarat dan Sutan Syahrir serta golongan muda ingin segera kedua tokoh tersebut untuk memproklamasikan kemerdekaan, namun golongan tua memiliki pendapat yang berbeda dan ingin memproklamasikan kemerdekaan sesuai dengan yang sudah direncanakan oleh PPKI, oleh karena itu para golongan muda segera menculik Soekarno-Hatta agar tidak terpengaruh oleh Jepang. Metode *Index Card Match* dan media *Wordwall tipe find the match* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran, peserta didik dapat saling berdiskusi dan berbagi pengetahuan, melalui interaksi sosial inilah proses transfer pengetahuan akan terbentuk yang kemudian dapat melatih kemampuan *Historical Thinking* peserta didik.

Perbedaan nilai rata-rata *N-Gain* pada kemampuan *Historical Thinking* peserta didik dipengaruhi oleh kemampuan kognitif setiap individu yang berbeda dalam memahami materi sejarah sehingga berpengaruh pada hasil soal tes sehingga didapatkan nilai rata-rata *N-Gain* yang berbeda. Menurut (Hastuti, 2021) kemampuan *Historical Thinking* sangat membutuhkan pemahaman yang mendalam yang meliputi kemampuan menginterpretasi peristiwa sejarah secara keseluruhan dengan berpegang pada teoritis, kemampuan menganalisis hubungan kausalitas dan tentang menganalisis tiga dimensi waktu. Jika peserta didik tidak memiliki pemahaman mengenai konsep-konsep *Historical Thinking* mereka akan kesulitan dalam menganalisis secara kritis.

Perbedaan antara penggunaan metode *Index Card Match* dan media *Wordwall tipe find the match* sebesar 0,9 bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua metode yang digunakan. Peningkatan kemampuan *Historical Thinking* pada kedua kelas sama-sama termasuk dalam kategori sedang. Faktor yang mempengaruhi perbedaan yang tidak signifikan karena rata-rata kemampuan peserta didik antara kelas XI IPA 5 dan XI IPA 6 sama dan juga faktor kesiapan belajar peserta didik, temuan dilapangan pada mata pelajaran sejarah kedua kelas dimulai setelah istirahat kedua di jam ke-7 dan ke-8 sehingga terdapat peserta didik yang masih istirahat baik makan, sholat, dan kegiatan lainnya, sehingga pada saat bunyi bel

masuk beberapa dari peserta didik belum masuk kelas dan juga biasanya terdapat peserta didik yang tidak mengikuti pelajaran, hal ini membuat pembelajaran dengan menerapkan metode *Index Card Match* dan media *Wordwall* tidak mendapat hasil yang maksimal, sehingga didapatkan perbedaan *N-Gain* yang tidak signifikan sebesar 0,9.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan *Historical Thinking* peserta didik antara yang menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* dengan media *Wordwall*. Rata-rata nilai yang diperoleh kelompok kelas eksperimen 1 yang menggunakan *Index Card Match* sebesar 79,72 sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh kelompok kelas eksperimen 2 yang menggunakan media *wordwall* sebesar 85,36. Berdasarkan hasil perhitungan uji T pada taraf signifikansi 5% diperoleh thitung $-4,165 > t_{tabel}$ 1,667, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan kemampuan *Historical Thinking* peserta didik.

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,61 dengan kategori sedang untuk kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode *Index Card Match*, sedangkan kelas eksperimen 2 yang menggunakan media *Wordwall tipe find the match* diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,70 dengan kategori sedang, terjadi peningkatan rata-rata kemampuan *Historical Thinking* antara kedua kelas dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dengan besar perbedaan hanya sebesar 0,9 hal ini dikarenakan faktor kemampuan peserta didik yang relative sama dan faktor kesiapan belajar yang mempengaruhi hasil perbedaan rata-rata *N-Gain*.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat sebagai berikut, untuk guru Guru diharapkan dapat memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai kebutuhan peserta didik, diantaranya menggunakan metode *Index Card Match*. Dengan menerapkan metode pembelajaran tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berarti dan menarik bagi peserta didik, hal ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan kemampuan *Historical Thinking* peserta didik. Untuk peneliti selanjutnya Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan metode *Index Card Match* dan media *wordwall* dengan mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi, mengembangkan teori yang lebih rinci untuk membantu dalam penyusunan instrument agar dapat mengukur kemampuan *Historical Thinking* secara kompleks dan mendapat hasil optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Depok: Rajawali Pres. Hlm. 13.
- Bambang Sucipto dan Kustandi. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. hlm.79
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta. Hlm. 30
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya. Hlm. 108.
- Ofianto dan Tri Zahra Ningsih. (2021). *Assesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. Pamekasan: Duta Media Publishing. Hlm.32
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press. Hlm. 1.
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hlm, 209-210
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Hlm. 126
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hlm. 13
- Setiawan, Andi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia. Hlm. 21.
- Hadrann Zumiliah Dan Desma Yulia. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Strategi Index Card Match. *Jurnal Cahaya Pendidikan*. Vol. 5(1). Hlm. 65-73
- Halawati Firda. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman*. Vol. 1 (1). Hlm. 34.
- Hasab, S. H. (1999). Pendidikan Sejarah Untuk Membangun Manusia Baru Indonesia . *Mimbar Pendidikan*, 3-7.
- Ma'mur, Tarunasena. (2008). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui *Historical Thinking*. Hlm. 4
- Nurjanah, Wulan. (2020). *HISTORICAL THINKING SKILLS DAN CRITICAL THINKING SKILLS*. *Jurnal Historika*. Vol 23. No.1. Hlm.103
- Sartika, R. (2017). *Implementing word wall strategy in teaching writing descriptive text for junior high school students*. *Journal of English and Education*. Vol.5. No.2. Hlm. 179 – 186.
- Tamrin, Marwis, dkk. (2011). Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Sigma*. Vol. 3 (1). Hlm. 41
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berpikir Sejarah. *Lensa Budaya*. Vol. 13(1). Hlm. 56

Jurnal Ilmiah

- Anindyajati, Y. R. & Choiri, A. S. (2017). *The effectiveness of using word wall media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment*. *European Journal of Special Education Research*, Vol.2. No.2. Hlm. 14-23.
- Anis, M. Z. (2015). Sejarah Bukan Warisan Melainkan Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional dan Pertemuan Asosiasi dan Peneliti Sejarah*, (p. 55). Banjarmasin.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Konstektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, Hlm. 106.
- Basri Iqrima dan Hera Hastuti. (2020). *Bagaimana Sejarah Seharusnya Diajarkan (Sebuah Kajian Pemikiran Pembelajaran Sejarah)*. Vol. 2. No. 4. Hlm140