

Pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital pada topik Kolonialisme untuk menumbuhkan kecakapan abad ke-21 bagi siswa kelas XI SMAN 3 Blitar

Imam Ropi'i

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Blitar, Blitar, 66122, Indonesia, imamropii1996@gmail.com

Abstract

Project-based learning on teaching history makes a digital wall magazine with the theme of colonialism designed for generation Z students who are fluent in IT technology. This article uses a qualitative approach with a descriptive type of research. The research subjects were students of class XI MIPA 2 SMAN 3 Blitar. The application of project-based learning makes students collaborate with their groups to play an active role as planners, implementers, to reporting and evaluating projects for making digital wall boards. Each group is given a main theme and the flexibility to choose the structure or content of the digital magazine, such as infographics, essays, posters, crossword puzzles, to historical memes packaged in contemporary products. Project learning activities for making digital wall magazines encourage students to engage in learning activities that foster 21st century skills, namely information literacy, critical thinking, creative, media and technology literacy, communication, and collaboration.

Keywords

project-based learning; history; digital wall magazine; 21st century skills.

Abstrak

Pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital tema kolonialisme dirancang untuk siswa generasi Z yang fasih teknologi IT. Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 3 Blitar. Penerapan pembelajaran berbasis proyek membuat siswa berkolaborasi bersama kelompoknya berperan aktif sebagai perencana, pelaksana, hingga pelaporan dan evaluasi proyek pembuatan mading digital. Setiap kelompok diberikan tema pokok dan keleluasaan pilihan struktur atau konten mading digital yang dibuat seperti infografis, esai, poster, teka-teki silang, hingga meme sejarah yang dikemas secara kekinian. Kegiatan pembelajaran proyek membuat mading digital memacu siswa terlibat aktivitas pembelajaran yang menumbuhkan kecakapan abad ke-21 yaitu literasi informasi, berpikir kritis, kreatif, literasi media dan teknologi, komunikasi, serta kolaborasi.

Kata kunci

pembelajaran berbasis proyek; sejarah; mading digital; kecakapan abad ke-21.

**Received: 5 July 2022*

**Accepted: 30 January 2023*

**Revised: 13 January 2023*

**Published: 31 January 2023*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada abad ke-21 telah beradaptasi setelah menghadapi tantangan derasnya kemajuan IT dan pandemi covid-19. Kedua tantangan tersebut berusaha diramu dengan bentuk revolusi pembelajaran digital yang memanfaatkan kemajuan IT. Penerapan pembelajaran sejarah dari rumah secara daring pada kondisi khusus merupakan jawaban dari dunia pendidikan yang terus beradaptasi dan berinovasi untuk mengikuti perkembangan IT (Ropi'i, 2020).

Kondisi Kota Blitar selama bulan Juli 2022 pada awal masuk tahun pembelajaran 2021-2022 berdasarkan Instruksi Wali Kota Blitar Nomor 12 (2021) berada Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Darurat level 4 sehingga pembelajaran dilaksanakan secara daring 100%. Kemudian pada bulan Agustus hingga pertengahan September pada level 3. Sekolah terus beradaptasi untuk melaksanakan pembelajaran daring dengan menerapkan penyesuaian kurikulum dalam kondisi khusus sesuai Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 018/H/KR/2020 dengan kompetensi dasar yang disederhanakan (2020).

Tantangan berikutnya yaitu perubahan pola pembelajaran sejarah dalam kondisi khusus yang sesuai dengan karakteristik siswa dan pola implementasi kurikulum 2013. Awal proses perencanaan pembelajaran yaitu asesmen diagnostik. Menurut Purba et al., (2021) asesmen diagnostik digunakan untuk membantu memperoleh gambaran awal tentang kompetensi awal dan kebutuhan siswa. Kemudian Hamidah et al., (2019) menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013 berpusat pada siswa yang menekankan pada kemampuan berpikir aras tinggi serta kecakapan abad ke-21.

Berdasarkan asesmen diagnostik yang dilaksanakan, siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 3 Blitar pada semester ganjil tahun pelajaran 2021-2022 memiliki sarana pembelajaran daring yang memadai yaitu *smartphone* atau gawai dan sebagian memiliki laptop. Aktivitas siswa selama pembelajaran daring pada tahun pelajaran sebelumnya dilaksanakan melalui *platform* daring dengan pemberian materi kemudian mengerjakan latihan dan tugas tertulis yang didominasi aspek pengetahuan (kognitif). Kemampuan akademik kelas tersebut tergolong unggul berdasarkan nilai akademik.

Merancang pembelajaran sejarah yang inovatif perlu disesuaikan karakteristik siswa XI MIPA 2 yang termasuk generasi Z. Stillman & Stillman (2019) menguraikan karakteristik generasi Z, lima diantaranya yaitu: (a) digital: hidup di dunia nyata sekaligus aktif pada dunia digital, (b) hiper-kustomisasi, (c) FOMO '*fear of missing out*': takut ketinggalan dan selalu ingin mengikuti perkembangan, (d) DIY '*do it yourself*': mandiri, dan (e) terpacu. Penerapan dalam pembelajaran menurut Mayanti (2015) yaitu menghindari pola pembelajaran satu arah seperti ceramah, generasi Z menyukai kegiatan yang aplikatif dan diberikan kesempatan berpendapat serta menggunakan teknologi IT.

Pola pembelajaran sejarah daring pada tahun pembelajaran sebelumnya sewaktu siswa masih kelas X cukup lama diterapkan dan pola pembelajaran tatap muka

terbatas yang sedikit dapat membuat *learning loss*. Kristiana et al (2021) menguraikan bahwa *learning loss* adalah penurunan kemampuan siswa karena kesulitan konsentrasi belajar dan mengeluhkan beratnya penugasan dalam pembelajaran daring, yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Menurut Prasetya (2021) guru sejarah harus membuat inovasi dan kreativitas baru dalam pembelajaran supaya siswa mendapatkan pengalaman belajar yang beragam untuk membangun kecakapan abad ke-21.

Salah satu inovasi pembelajaran sejarah untuk melaksanakan amanat kurikulum 2013 untuk menumbuhkan kecakapan abad ke-21 yaitu dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. *Project-based Learning* (PjBL) sebenarnya telah diterapkan dalam dunia pendidikan sekitar tahun 1980-an yang berlandaskan pemikiran John Dewey yaitu "*learning by doing*". Siswa menjadi subjek aktif dalam pembelajaran (Du & Han, 2016). Menurut Hamidah, et al., (2019) teori John Dewey kemudian dikembangkan dalam berbagai konsep, termasuk model PjBL yang diinisiasi oleh William Kilpatrick. Model PjBL dapat mengakomodasi tercapainya kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Taufiqurrahman & Junaidi (2021) menyimpulkan bahwa penerapan PjBL adalah langkah tepat untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21. Penelitian Yatun & Sridiyatmiko (2022) memaparkan bahwa PjBL adalah model pembelajaran yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran di rumah maupun di sekolah yang dapat mengatasi *learning loss* karena siswa dapat berkolaborasi dan bereksplorasi. Kemudian Wahyuni (2022) menyimpulkan implementasi PjBL selama masa pandemi covid-19 memiliki kelebihan yaitu (a) pembelajaran berpusat pada siswa, (b) menumbuhkan kreativitas, (c) keterampilan kolaborasi, (d) fleksibel dengan atau tanpa IT, dan (e) melatih HOTS atau berpikir kritis.

Pembelajaran sejarah berbasis proyek yang dilaksanakan dengan membuat karya majalah dinding (mading) digital pada topik kolonialisme bangsa Eropa di Indonesia. Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI yaitu KD 3.1 "Menganalisis kedatangan dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa, serta dampaknya bagi bangsa Indonesia" dan 4.1 "Menyajikan hasil penalaran kedatangan dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa, serta dampaknya bagi bangsa Indonesia dalam bentuk lisan, tulisan, dan atau media lain". Mading digital yang dibuat siswa memiliki beragam jenis karya seperti infografis, poster, esai singkat, teka-teki silang yang dibuat dengan aplikasi digital melalui gawai yang kemudian disajikan melalui *platform* digital *padlet*. Artikel ini akan membahas tentang pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital topik kolonialisme untuk menumbuhkan kecakapan abad ke-21 bagi siswa kelas X SMAN 3 Blitar Tahun Pelajaran 2021-2022.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif memosisikan peneliti sebagai instrumen kunci yang membuat

penafsiran dari informasi yang didapatkan, dilihat, dan dipahami (Creswell, 2010). Dalam penelitian deskriptif, peneliti mendeskripsikan gejala, hubungan, dan variabel penelitian (Setyosari, 2015). Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk memaparkan tentang pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital tema kolonialisme untuk menumbuhkan kecakapan abad ke-21 siswa kelas XI SMAN 3 Blitar.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 3 Blitar pada tahun pembelajaran 2021-2022 yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan beragam, yaitu observasi, angket melalui *google form*, wawancara beberapa siswa melalui *chatting*, jurnal pembelajaran, dan dokumentasi dari perangkat pembelajaran serta hasil karya siswa dalam pembelajaran sejarah. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Sejarah berbasis Proyek Membuat Mading Digital tema Kolonialisme

Perubahan pola pembelajaran dari tatap muka di sekolah menjadi pembelajaran daring juga mempengaruhi cara pandang tentang kegiatan pembelajaran pada kondisi khusus. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 (2020), proses pembelajaran daring dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa tuntutan dalam menuntaskan seluruh capaian kurikulum. Terkait penilaian semester dan kenaikan kelas tidak harus mengukur ketuntasan kurikulum secara menyeluruh. Mulai saat itulah pembelajaran Sejarah Indonesia tidak lagi berfokus untuk menghabiskan seluruh materi, namun berfokus pada materi yang esensial.

Pembelajaran sejarah pada kondisi khusus di SMAN 3 Blitar mengacu pada Keputusan Kepala Balitbang dan Perbukuan No. 018/H/KR/2020 dengan menyederhanakan jumlah dan isi dari Kompetensi Dasar (KD). Silabus Sejarah Indonesia kelas XI pada tahun pelajaran 2021-2022 telah memuat KD yang disederhanakan yaitu sebanyak tiga pasangan (pengetahuan & keterampilan) KD pada semester ganjil dimana sebelumnya berjumlah empat. Kegiatan pembelajaran untuk KD 3.1 "Menganalisis kedatangan dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa, serta dampaknya bagi bangsa Indonesia" serta KD 4.1 "Menyajikan hasil penalaran kedatangan dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa, serta dampaknya bagi bangsa Indonesia dalam bentuk lisan, tulisan, dan atau media lain" dialokasikan 16 jam pelajaran untuk delapan kali pertemuan.

Berdasarkan hasil asesmen diagnostik karakteristik siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 3 Blitar melalui angket *google form*, mereka lahir pada tahun 2004 dan 2005 dengan usia sekitar 16 hingga 17 tahun pada semester ganjil tahun pelajaran 2021-2022. Rentang kelahiran tersebut termasuk dalam generasi Z (Ropi'i, 2021; Stillman et al., 2019). Siswa kelas XI MIPA 2 memiliki gawai (sebagian kecil juga mempunyai laptop) yang sudah terhubung internet. Keterangan penggunaan gawai juga bervariasi, yaitu:

(a) aktivitas belajar: mencari informasi di *google*, belajar daring melalui LMS, *youtube*, dan *virtual meeting*, (b) komunikasi dan media sosial: *WA*, *telegram*, *IG*, *FB*, *twitter*, dan *tiktok*, serta (c) hiburan: menonton video di *youtube*, drama dan film, hingga *game online*. Jangka waktu penggunaan internet rata-rata per hari beragam mulai 3-12 jam, dengan rata-rata 7,9 jam per hari.

Pemilihan model pembelajaran pada KD 3.1 dan 4.1 dengan tema kolonialisme bangsa Eropa di Indonesia dengan alokasi 16 jam pelajaran untuk delapan kali pertemuan harus bervariasi supaya siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan materi pembelajaran, tingkat perkembangan kondisi siswa, sarana atau fasilitas, untuk mencapai tujuan pembelajaran menurut (Al-Tabany, 2017). Kondisi pandemi covid-19 telah memicu satuan pendidikan untuk menciptakan pembelajaran kreatif dalam waktu singkat dengan model pembelajaran daring dengan beberapa risiko seperti terjadi *learning loss*. Kondisi *learning loss* terjadi karena pola pembelajaran yang terfokus pada penuntasan kurikulum atau penuntasan materi sehingga banyak penugasan soal yang berpotensi menimbulkan rasa cemas, stress, dan kejenuhan bagi siswa (Kristiana et al., 2021).

Perkembangan yang terjadi harus disikapi guru dengan melakukan reinterpretasi dan reorientasi terhadap cara mendidik siswa karena kondisi dunia yang terus berubah supaya siswa tidak gagap dalam menyikapi perkembangan (Hariyono, 2018). Ariyana, et al (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang disarankan sesuai Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses yang dapat membentuk perilaku saintifik, sosial, serta mengembangkan rasa keingintahuan yaitu: (a) *problem-based learning*, (b) *discovery/inquiry learning*, (c) *project-based learning*, selain itu terdapat pula pembelajaran kooperatif. Penerapan pembelajaran berbasis proyek sebagai jawaban untuk merancang pembelajaran sejarah yang sesuai dengan karakteristik siswa dan pola pembelajaran dalam kurikulum 2013.

Rasionalisasi penerapan *Project-based Learning* (PjBL) karena berlandaskan pemikiran John Dewey yaitu "*learning by doing*" yang membuat siswa menjadi subjek aktif dalam pembelajaran (Du & Han, 2016). Kemudian teori John Dewey dikembangkan dalam berbagai konsep, termasuk model PjBL yang diinisiasi oleh William Kilpatrick. Model PjBL dapat mengakomodasi tercapainya kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013 (Hamidah et al., 2019). Tabany (2017) berpendapat bahwa PjBL cukup potensial untuk memenuhi pembelajaran pada abad ke-21 yang menuntut kecakapan berpikir tingkat tinggi, memecahkan masalah, berpikir kritis, dan kreatif.

PjBL dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran daring dengan perencanaan yang baik. Wahyuni (2022) menjelaskan bahwa PjBL dapat diterapkan pada masa pandemi covid-19 dengan alokasi waktu yang cukup supaya proyek dapat diimplementasi dengan baik. Menurut Tabany (2017) perancangan PjBL supaya menarik dan mengembangkan aktivitas pembelajaran bermakna bagi siswa, maka harus diperhatikan pemilihan jenis proyeknya. Proyek yang dilaksanakan

memungkinkan siswa untuk bekerja sama secara intensif, menambah pemahaman pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan.

Proyek yang ditentukan yaitu membuat majalah dinding (mading) digital dengan tema kolonialisme bangsa Eropa di Indonesia. Mading sejarah digital yang dimaksud yaitu karya majalah dinding dengan topik sejarah yang isinya beragam jenis karya literasi hasil kreasi siswa dan disajikan dalam bentuk digital sehingga dapat diakses dari gawai yang terkoneksi internet. Mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki potensi kekayaan materi pembelajaran yang dapat dikemas menjadi berbagai bentuk karya seperti infografis, esai singkat, poster, puisi, dan karya kreatif lainnya. Menurut Semi & Abdulmanaf (2021) majalah dinding terdiri atas berbagai tulisan dan karangan seperti puisi, gambar, berita, cerita pendek, karikatur, dan beragam jenis lainnya yang dapat menambah pengetahuan.

Aplikasi yang digunakan untuk menyajikan mading digital yaitu *padlet* yang tersedia versi gratis dan berbayar dengan fitur yang mudah diakses dari berbagai perangkat (laptop, gawai android, dan *iPhone*), serta mengakomodasi berbagai jenis berkas antara lain: dokumen, gambar, pdf, csv. Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan baik dan interaktif menggunakan *platform padlet* (Alghozi, Hanifah Salsabila, Sari, Astuti, & Sulistyowati, 2021). *Padlet* tersedia dalam bentuk web dan aplikasi yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi, saling berkomentar, serta dapat dijadikan sebagai tempat menyimpan *file* tugas siswa (Santoso, 2022). Pemanfaatan *padlet* selama pandemi dapat memberikan sentuhan kreatif dan inovatif supaya siswa tidak merasa bosan dan lebih bersemangat selama pembelajaran daring (Sanuhung, Hanifah Salsabila, Wahab, Amalia, & Rimadhani, 2022). (Sanuhung et al., 2022)

Pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital memadukan antara kondisi pembelajaran daring dan karakteristik siswa generasi Z. Karakter generasi Z, lima diantaranya yaitu: (a) digital: hidup di dunia nyata sekaligus aktif pada dunia digital, (b) hiper-kustomisasi, (c) FOMO '*fear of missing out*': takut ketinggalan dan selalu ingin mengikuti perkembangan, (d) DIY '*do it yourself*': mandiri, dan (e) terpacu (Stillman et al., 2019). Kelima karakter tersebut melandasi proyek membuat mading digital dengan topik kolonialisme. Siswa yang fasih digital diberikan pilihan menentukan jenis karya yang dimuat pada mading digital sesuai karakter 'hiper-kustomisasi' seperti infografis, poster, esai singkat, teka-teki silang, atau karya lainnya. Kemudian karakteristik FOMO, DIY, dan terpacu sesuai dengan tantangan membuat karya mading digital yang dibuat secara berkolaborasi menggunakan aplikasi melalui gawai seperti *canva*, *picsart*, atau aplikasi lain yang disajikan melalui *platform* digital *padlet*.

Model PjBL melibatkan siswa dalam kerja kelompok dengan melaksanakan proyek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Proyek kolaboratif mengubah hubungan kompetitif menjadi kerja sama dalam kelompok dengan pola komunikasi yang multi arah (Sudrajat & Hernawati, 2020). Implementasi PjBL perlu memperhatikan beberapa komponen, yaitu: (a) isi kurikulum, (b) multimedia: siswa

diberi kesempatan mendayagunakan teknologi yang efektif, (c) petunjuk untuk siswa, (d) kerja sama, (e) hubungan dengan dunia nyata, (f) kerangka waktu yang cukup, (g) penilaian (Al-Tabany, 2017).

Sintak PjBL sebanyak enam langkah, yaitu: (1) pertanyaan mendasar dan pengenalan masalah, (2) menyusun rancangan proyek, (3) menyusun jadwal dan rencana kerja, (4) pelaksanaan dan monitoring proyek, (5) menguji hasil, (6) evaluasi dan refleksi (Ariyana et al., 2018; Sudrajat & Hernawati, 2020). Penerapan pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital tema kolonialisme dilaksanakan secara daring Alokasi waktu pembelajaran pada KD 3.1 dan KD 4.1 kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Indonesia sebanyak 8x2 jam pelajaran (jP). Berdasarkan prinsip variasi model pembelajaran, sebanyak 3x2 jp dengan pola pembelajaran daring dimanfaatkan untuk pembelajaran sejarah berbasis proyek supaya pembelajaran lebih bermakna dan tidak hanya terfokus pada aspek pengetahuan saja. Sejumlah 34 siswa dibagi menjadi 5 kelompok sehingga anggota kelompok berjumlah 6-7 siswa yang saling bekerja sama membuat mading sejarah digital menggunakan *padlet*. Platform pembelajaran daring yang dimanfaatkan yaitu *google classroom*, *google meet*, *whatsapp*, dan *padlet*. Skenario pembelajarannya digambarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Penerapan PjBL membuat Mading Digital tema Kolonialisme

Kegiatan	Langkah Pembelajaran PjBL dan Aktivitas Pembelajaran	Mode/aplikasi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam membuka pembelajaran dan memeriksa kehadiran siswa Guru menjelaskan tujuan dan skenario pembelajaran melalui <i>google meet</i> Siswa melaksanakan presensi kehadiran melalui <i>google form</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>google meet</i> <i>google classroom</i> <i>google form</i>
Catatan: alokasi waktu pembelajaran pada KD 3.1 dan 4.1 sebanyak 8x2 jp. Pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan dengan model <i>discovery</i> . PjBL dilaksanakan selama tiga pekan yaitu pertemuan ketiga, keempat, dan kelima.		
Aktivitas PjBL Pekan Pertama		
Inti	<p>(1) Pertanyaan mendasar dan pengenalan masalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati video pengantar pembelajaran tentang Kolonialisme bangsa Eropa di Indonesia pada LMS <i>google classroom</i> yang terintegrasi <i>youtube</i> Guru memberikan penjelasan tentang proyek membuat mading sejarah digital melalui <i>google meet</i> Siswa mengikuti <i>virtual meeting</i> tentang penjelasan skenario pembelajaran berbasis proyek membuat mading sejarah virtual dengan tema perkembangan kolonialisme bangsa Eropa di Indonesia sejak abad ke-19 <p>(2) Menyusun rancangan proyek:</p> <ul style="list-style-type: none"> siswa melakukan pembentukan kelompok: kelas dibagi menjadi 5 kelompok (beranggota 6-7 Siswa) dengan bahasan: <ol style="list-style-type: none"> Kelompok 1: Masa Daendels (Militer dan Jalan Raya Pos) Kelompok 2: Masa Daendels (Pemerintahan, Ekonomi, Peradilan) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>google meet</i> <i>whatsapp</i> <i>google classroom</i> <i>padlet</i>

3. Kelompok 3: Masa Raffles (Pemerintahan, Ekonomi, dan IPTEK)
 4. Kelompok 4: Sistem Tanam Paksa (Aturan, Tanaman, Perkebunan)
 5. Kelompok 5: Sistem Ekonomi Terbuka (Aturan, Perkembangan Industri)
- Siswa bersama kelompok mempelajari Lembar Kerja Proyek yang diberikan kemudian menyusun rencana kegiatan untuk membuat mading sejarah virtual dengan tema perkembangan kolonialisme bangsa Eropa di Indonesia sejak abad ke-19
- (3) Penyusunan jadwal dan rencana kerja:**
- Siswa bersama kelompoknya menyusun jadwal kegiatan dalam proyek sederhana membuat mading sejarah digital (selama tiga pertemuan 6jp), mencakup: urutan kegiatan, uraian kegiatan, waktu kegiatan
 - (a) Pekan Pertama: menentukan jadwal dan rencana kerja, menentukan tema mading, membuat *link padlet*, merancang struktur isi mading sejarah virtual, melakukan eksplorasi informasi materi tentang tema sejarah sesuai kelompok
 - (b) Pekan Kedua: melaporkan hasil perkembangan, mengunggah hasil dan menyajikan mading sejarah virtual via *padlet*
 - (c) Pekan Ketiga: mengumpulkan laporan hasil mading digital, melaksanakan evaluasi kegiatan proyek yang dilaksanakan
 - Siswa membuat karya mading sejarah seperti infografis, poster, esai sejarah, dan sebagainya sesuai bahasan masing-masing kelompok di luar jam pembelajaran

Aktivitas PjBL Pekan Kedua

(4) Pelaksanaan dan monitoring proyek:

- Siswa bersama kelompoknya melanjutkan pembuatan mading sejarah digital berbasis *padlet*
- Guru melaksanakan monitoring pelaksanaan pembuatan mading sejarah digital
- Siswa dapat menyelesaikan pembuatan mading sejarah digital berbasis *padlet* sesuai tema sejarah yang ditentukan masing-masing

(5) Menguji hasil

- Setiap kelompok menyajikan hasil karya mading sejarah virtual dengan membagikan *link padlet* kepada kelompok lainnya
- Siswa dari kelompok lain dan guru memberikan tanggapan terhadap hasil karya mading sejarah di *padlet* sebagai bentuk apresiasi kepada hasil karya kelompok lain

Aktivitas PjBL Pekan Ketiga

(6) Evaluasi dan Refleksi

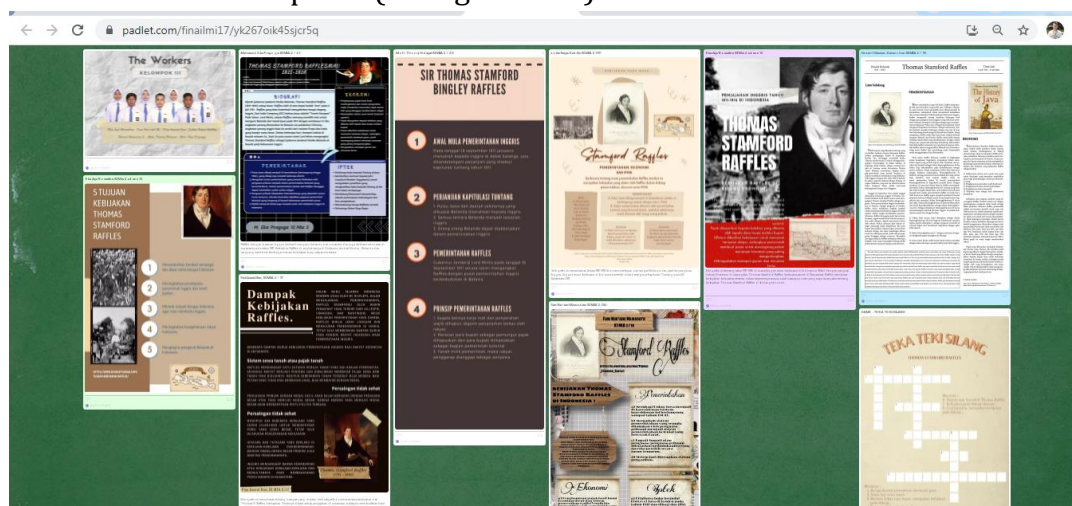
- Siswa bersama kelompoknya mengumpulkan laporan yang sudah diisi pada Lembar Kerja dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan proyek sederhana membuat mading digital dengan menggunakan *padlet* yang telah dilaksanakan selama tiga pertemuan
 - Siswa melaksanakan penilaian pengetahuan
 - Siswa dan guru memberikan kesan, pesan, dan refleksi selama melakukan proyek proyek sederhana membuat mading digital dengan menggunakan *padlet* yang telah dilaksanakan
-

Penutup	<ul style="list-style-type: none">● Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami atau mengungkapkan kesan selama pembelajaran proyek● Siswa bersama guru melakukan refleksi akhir pembelajaran● Guru menutup kegiatan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">● <i>padlet</i>● <i>google classroom</i>● <i>whatsapp</i>
---------	--	---

Sumber: konstruksi penulis

Pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital merupakan usaha konkret untuk menghadirkan pola pembelajaran kekinian untuk siswa generasi Z. Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan bukan hanya terfokus dengan aktivitas kognitif yang hanya mengerjakan soal tertulis, melainkan memacu siswa generasi Z yang erat dengan gawai, internet, dan media digital. Siswa antusias menggunakan gawai untuk mengakses informasi, mendesain infografis atau karya lainnya, dan disajikan melalui aplikasi digital. Sesuai pendapat responden RNI, “...di era digital ini, hampir semua siswa telah mengenal baik gadget, sehingga metode pembelajaran seperti ini sangat cocok untuk diterapkan supaya siswa dapat memanfaatkan gadgetnya secara bijak”. Kemudian responden AD, “menurut saya pembelajaran sejarah membuat mading digital membuat saya menjadi tidak monoton. Mading digital ini sebagai refreshing terhadap berbagai tugas yang saya terima dari berbagai guru”.

Hasil akhir dari mading sejarah digital yang dibuat siswa disajikan melalui aplikasi padlet. Setelah berkolaborasi dengan kelompoknya, siswa berhasil membuat produk kreatif berupa mading digital dengan konten atau struktur yang beragam. Seperti mading karya kelompok 3 XI MIPA 2 dengan tema “Masa Raffles (Pemerintahan, Ekonomi, dan IPTEK)” berisi konten infografis, esai singkat, poster, teka-teki silang, serta susunan tim kelompok 3 (lihat gambar 1).

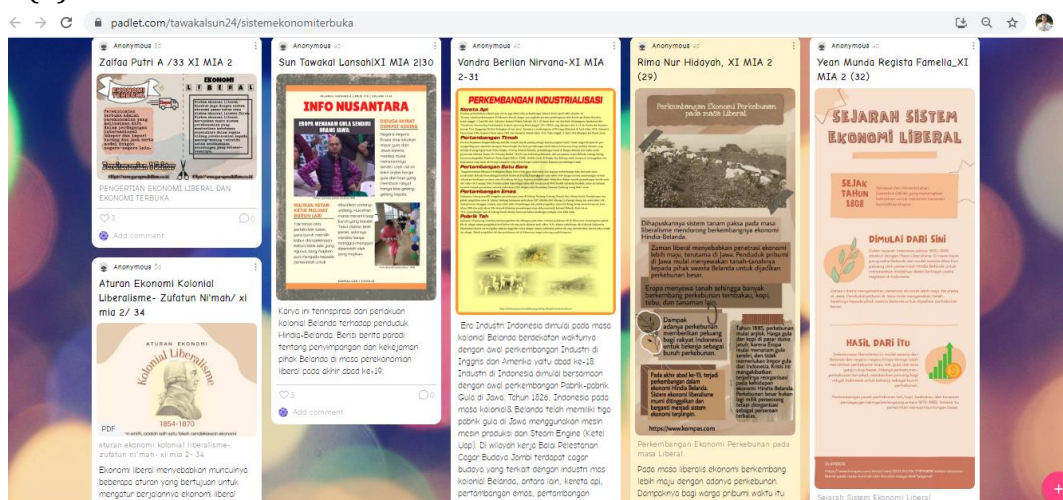


Gambar 1. Mading sejarah digital karya kelompok 3 XI MIPA 2
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Selain memiliki struktur atau jenis konten yang beragam, mading sejarah digital juga memiliki keragaman topik dalam aspek kehidupan. Materi Sejarah Indonesia masa kolonialisme Eropa dapat mengkaji beragam tema sejarah, seperti ekonomi, politik,

hukum, infrastruktur, budaya, IPTEK, dan sosial. Sebagai contoh, mading digital karya kelompok 5 XI MIPA 2 dengan tema “Sistem Ekonomi Terbuka (Kebijakan/aturan, Perkembangan Industri)” memiliki topik tentang aturan sistem ekonomi liberal masa kolonial, perkembangan ekonomi perkebunan, industri pertambangan, dan meme sejarah yang memparodikan kondisi buruh pada era kolonial (Lihat gambar 2).

Penilaian dalam pembelajaran proyek membuat mading sejarah digital yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Instrumen penilaian pengetahuan menggunakan tes berupa esai yang memungkinkan siswa untuk mengungkapkan gagasannya. Instrumen penilaian sikap yaitu pedoman observasi dan catatan pembelajaran. Penilaian keterampilan meliputi keterampilan proses selama pembelajaran serta penilaian produk mading sejarah digital. Instrumen penilaian produk berupa rubrik mading sejarah digital dengan aspek: (a) orisinalitas mading digital, (b) komposisi mading digital, (c) kesesuaian informasi dengan data historis, serta (d) estetika dan kreativitas.



Gambar 2. Mading sejarah digital karya kelompok 5 XI MIPA 2
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pembelajaran sejarah berbasis membuat mading digital tema kolonialisme pada mode daring memiliki kekurangan dan kelebihan. *Kekurangan*, antara lain: (a) keterbatasan waktu konsultasi di luar jam pelajaran, namun dapat disiasati dengan penggunaan grup *whatsapp* (Hamidah et al., 2019), (b) memerlukan alokasi waktu yang lumayan banyak yaitu 3 x 2 jp, berbeda dengan model pembelajaran lain yang selesai satu pertemuan, dan (c) memerlukan persiapan yang cukup banyak seperti konten materi di LMS *google classroom*, jadwal *virtual meeting* pada pecan awal, serta tutorial yang diunggah melalui *youtube*. Kelebihannya yaitu: (a) PjBL dapat menumbuhkembangkan kecakapan abad ke-21 (Taufiqurrahman & Junaidi, 2021), karena mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan berkolaborasi untuk menyelesaikan mading digital, (b) siswa menjadi subjek pembelajaran yang aktif berperan sebagai perencana, pelaksana, hingga pelaporan dan evaluasi proyek

pembelajaran, (c) PjBL membuat mading sejarah digital sesuai dengan karakteristik siswa XI MIPA 2 yang merupakan generasi Z: mereka menyukai pembelajaran berbasis IT serta variasi aplikasi pembelajaran daring yang bervariasi seperti media sosial dan *padlet*, dan (d) mading sejarah digital mengemas informasi kesejarahan ke dalam bentuk kekinian.

Menumbuhkan Kecakapan Abad ke-21 melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Proyek membuat Mading Sejarah Digital

Pembelajaran sejarah di sekolah harus beradaptasi tentang perkembangan zaman dengan menghadirkan aktivitas pembelajaran yang dapat menumbuhkan kecakapan abad ke-21. Pendidikan abad ke-21 mengintegrasikan antara literasi, dimensi pengetahuan, sikap, keterampilan, dan penguasaan terhadap teknologi (Direktorat PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017). Menurut Kurniawan (2018) pembelajaran pada kurikulum 2013 dilaksanakan menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik dalam rangka mengembangkan kecakapan berpikir ilmiah, berpikir kritis, dan kreatif. Perubahan paradigma pembelajaran abad ke-21 berkaitan dengan perkembangan IT yang mendorong keterbukaan akses informasi pada era digital sehingga disebut pula abad ilmu pengetahuan (Persada & Ediyono, 2022).

Kecakapan abad ke-21 mengacu pada *Framework for 21st Century Learning Definitions* (Partnership for 21st Century Learning/P21, 2019) yaitu: (a) kecakapan belajar dan inovasi: berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi, (b) kecakapan hidup dan karier, dan (c) kecakapan media, informasi, dan teknologi: literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi. Penyesuaian kecakapan abad ke-21 di Indonesia dirumuskan dalam *Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standard* dengan ditambahkan tentang karakter dan nilai spiritual, menjadi: (a) 4C: berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi, (b) ICTs: literasi informasi, media, dan teknologi, (c) pendidikan karakter, dan (d) nilai spiritual (Afandi, Sajidan, Akhyar, & Suryani, 2019; Ariyana et al., 2018).

Pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital tema kolonialisme bangsa Eropa di Indonesia pada kelas XI MIPA 2 SMAN 3 Blitar pada tahun pembelajaran 2021-2022 menumbuhkan kecakapan abad ke-21. Aspek kecakapan abad ke-21 yang dominan yaitu pada aspek literasi informasi, media, dan teknologi serta kecakapan belajar dan inovasi 4C. Berdasarkan hasil observasi, hasil karya mading digital yang dihasilkan, penilaian pengetahuan, catatan pembelajaran, dan wawancara responden, diuraikan sebagai berikut:

Pertama, literasi informasi yaitu: kecakapan mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi (Ariyana et al., 2018). Siswa bersama kelompoknya telah menelusuri berbagai sumber belajar dari buku teks, materi di LMS, serta internet sebagai bahan membuat karya mading sejarah. Karya yang dihasilkan seperti infografis, esai, biografi singkat, dan poster telah mencantumkan sumber informasi yang digunakan. Menurut responden FI, "*Kemampuan literasi siswa dapat naik karena*

mudahnya informasi yang didapatkan selama pembelajaran...". Kemudian pendapat responden AN, *"menurut saya, sebuah mading digital biasanya mudah dipahami dan menarik untuk dibaca, oleh sebab itulah perkembangan kemampuan literasi mengalami peningkatan"*.

Kedua, literasi media dan teknologi yaitu kecakapan menganalisis dan menghasilkan media, serta mengaplikasikan teknologi secara efektif (Ariyana et al., 2018). Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media daring dapat meningkatkan kompetensi literasi siswa untuk menguasai dan mengaplikasikan perangkat digital yang dapat dijadikan bekal untuk menghadapi era digital (Wijaya & Ediyono, 2022). Proyek pembuatan mading digital mendorong siswa menempa kecakapan literasi teknologi dengan memanfaatkan aplikasi di gawai atau laptop seperti *canva*, *picsart*, atau aplikasi pengolah gambar untuk membuat karya mading sejarah digital sesuai tema kelompok masing-masing. Penyajian mading digital juga menggunakan aplikasi *padlet* yang dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung internet. Siswa XI MIPA 2 generasi Z sudah erat dengan gawai, medsos, dan internet sehingga mendayagunakan IT dalam pembelajaran daring juga menunjukkan penggunaan IT untuk hal yang positif. Sesuai responden RNI, *"...di era digital ini, hampir semua siswa telah mengenal baik gadget, sehingga metode pembelajaran seperti ini sangat cocok untuk diterapkan supaya siswa dapat memanfaatkan gadgetnya secara bijak"*.

Ketiga, berpikir kritis yaitu kemampuan untuk berpikir jernih, rasional, dan reflektif. Siswa dilatih untuk mampu menganalisis, menata gagasan, menarik kesimpulan, mempertahankan pendapat, dan memecahkan masalah (Kurniawan, 2018). Kajian kesejarahan pada dasarnya juga mendorong pemikiran kritis siswa, terutama pada era digital dimana keterbukaan akses informasi. Siswa dilatih untuk berpikir kritis supaya dapat menyaring informasi yang diterima (Persada & Ediyono, 2022). Responden AD mengungkapkan, *"siswa menjadi berpikir kritis dengan mengulik informasi yang ada"*. Siswa bersama kelompoknya mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar di buku teks, LMS *google classroom*, serta internet terkait tema, seperti kelompok 1 tentang "Masa Daendels (militer dan jalan raya pos)" dan kelompok 4 "sistem tanam paksa: kebijakan/aturan, tanaman, perkebunan". Setelah konten atau isi materi didapatkan, kemudian baru dituangkan dalam bentuk infografis, esai, poster, atau karya lainnya berdasarkan sumber informasi yang jelas seperti buku teks dan artikel kesejarahan.

Keempat, kreatif: (a) memiliki kemampuan mengembangkan gagasan baru, (b) bersikap terbuka terhadap perubahan (Direktorat PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017), (c) berpikir dan bekerja kreatif, serta (d) mengimplementasikan inovasi (Ariyana et al., 2018). Responden AD mengungkapkan, *"siswa menjadi lebih kreatif dan lebih mengenal kombinasi warna yang cocok"*. Sesuai pendapat responden RNI yaitu *"siswa akan semakin kreatif dalam memecahkan masalah, mengutarakan pendapat, dan membuat inovasi baru"*. Kreativitas siswa tercermin pada karya mading digital dengan berbagai tema dan beragam konten yang ditentukan siswa bersama

kelompoknya. Selain infografis, esai, biografi, poster, peta yang bernuansa akademik terdapat pula teka-teki silang dan meme sejarah yang dikemas secara kreatif oleh siswa. Mading sejarah digital via padlet mengemas informasi sejarah secara kekinian memanfaatkan perkembangan IT terkini.

Kelima, komunikatif dan kolaboratif: (a) siswa dapat berkomunikasi secara jelas (Ariyana et al., 2018). Kemudian kolaborasi dalam aktivitas pembelajaran yaitu bekerja sama untuk melaksanakan tugas tertentu agar terwujudnya tujuan yang ditentukan (Direktorat PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017). Sesuai pendapat responden AD, “siswa menjadi lebih berkomunikasi antar teman meskipun belum secara langsung (tatap muka)...”. Kemudian responden FI, “siswa dapat mengkolaborasikan tugas yang mereka dapatkan dalam penggunaan aplikasi ataupun fasilitas yang terdapat dalam gawai yang mereka pakai”. Pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading sejarah digital memungkinkan siswa untuk menempa kecakapan komunikasi dan kolaborasi bersama anggota kelompoknya dengan memanfaatkan fitur dalam aplikasi digital seperti *google meet*, *whatsapp*, dan *padlet*. Penyajian mading digital menggunakan aplikasi *padlet* memungkinkan kolaborasi yang mudah antarsiswa serta dapat memberikan tanggapan seperti komentar dan “like” yang interaktif.

KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital tema kolonialisme dirancang untuk siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 3 Blitar semester ganjil tahun pembelajaran 2021-2022 yang merupakan generasi Z. Pembelajaran sejarah yang dilaksanakan secara daring hendaknya memilih model dan *platform* yang bervariasi supaya siswa tetap bersemangat belajar seperti *google meet*, *whatsapp*, *youtube*, *google classroom*, dan *youtube*. Siswa berkolaborasi bersama kelompoknya berperan aktif sebagai perencana, pelaksana, hingga pelaporan dan evaluasi proyek pembuatan mading digital. Setiap kelompok diberikan tema pokok dan keleluasaan pilihan struktur atau konten mading digital yang dibuat seperti infografis, esai singkat, biografi, poster, peta, teka-teki silang, hingga meme sejarah yang dikemas secara kekinian berbasis IT. Kegiatan pembelajaran proyek membuat mading digital memacu siswa terlibat aktivitas pembelajaran yang menumbuhkan kecakapan abad ke-21 yaitu literasi informasi, berpikir kritis, kreatif, literasi media dan teknologi, komunikasi, serta kolaborasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A., Sajidan, S., Akhyar, M., & Suryani, N. (2019). Development frameworks of the Indonesian partnership 21st-century skills standards for prospective science teachers: a delphi study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 89–100. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/11647>
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Kencana.

- Alghozi, A. A., Hanifah Salsabila, U., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Penggunaan platform Padlet sebagai media pembelajaran daring pada perkuliahan teknologi pendidikan Islam di masa pandemi covid-19. *Ejournal.Yasin-Alsys.Org*, 1(1), 137–152. Retrieved from <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/anwarul/article/view/52>
- Ariyana, Y., Bestary, R., & Mohandas, R. (2018). *Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Direktorat PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). *Panduan implementasi kecakapan abad 21 kurikulum 2013 di sekolah menengah atas*. Retrieved from <https://awan965.files.wordpress.com/2017/09/panduan-implementasi-kecakapan-abad-21.pdf>
- Du, X., & Han, J. (2016). A literature review on the definition and process of Project-Based Learning and other relative studies. *Creative Education*, 7(7). Retrieved from https://www.scirp.org/html/19-6303065_66995.htm
- Hamidah, H., Rabbani, T. A. S., Fauziah, S., Puspita, R. A., Gasalba, R. A., & Nirwansyah, N. (2019). *Modul model pembelajaran berbasis proyek berorientasi HOTS*. Jakarta: SEAMEO QITEP in Language.
- Hariyono, H. (2018). Pendidikan sejarah dan karakter bangsa: sebuah pengantar dialog. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(1), 1–22. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/9520>
- Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. *Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 018/H/KR/2020 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.*, (2020).
- Kristiana, I. F., Widayanti, C. G., & Widodo, P. B. (2021). *Modul pengenalan dan identifikasi learning loss siswa di masa pandemi bagi guru dan orangtua*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.
- Kurniawan, H. (2018). *Literasi dalam Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Mayanti, E. (2015). Pahami remaja generasi-z. *Af Magazine*. Retrieved from <http://alfathschoolindonesia.sch.id/wp-content/uploads/2017/03/Pahami-Remaja-Generasi-Z.pdf>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19).*, (2020).
- Persada, S. S., & Ediyono, S. (2022). Membangun keterampilan berpikir: potensi guru sejarah dalam mempromosikan literasi kritis. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(3), 174–179. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/59317>
- Prasetya, A. E. (2021). Pembelajaran sejarah menyenangkan melalui hasil kreativitas vlog history. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 769–781. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.146>

- Purba, M., Purnamasari, N., Soetantyo, S., Suwarna, I. R., & Susanti, E. I. (2021). *Naskah akademik: Prinsip pengembangan pembelajaran berdiferensiasi (differentiated instruction)*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.
- Ropi'i, I. (2020). Model pembelajaran self organized learning environment (sole) di kelas maya sejarah untuk generasi z. *Prosiding Webinar Nasional Sejarah: Pembelajaran Lokal Di Era Digital*. Malang: Jurusan Sejarah FIS UM.
- Ropi'i, I. (2021). *Media Pembelajaran sejarah untuk generasi z pada era digital*. Jombang: Kun Fayakun.
- Santoso, R. B. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital padlet sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 478–485. Retrieved from <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/article/view/166>
- Sanuhung, F., Hanifah Salsabila, U., Wahab, J. A., Amalia, M., & Rimadhani, M. I. (2022). Penggunaan aplikasi padlet sebagai media pembelajaran daring pada mata kuliah teknologi pendidikan (studi kasus Universitas Ahmad Dahlan). *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 20–28. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1352>
- Semi, M. A., & Abdulmanaf, N. (2021). *Bagaimana membuat kliping dan majalah dinding?* Bandung: Titian Ilmu.
- Setyosari, P. (2015). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Stillman, D., Stillman, J., & Jusuf, L. (2019). *Generasi z: memahami karakter generasi baru yang akan mengubah dunia kerja*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudrajat, A., & Hernawati, E. (2020). *Modul model-model pembelajaran*. Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan Kementerian Agama RI.
- Taufiqurrahman, T., & Junaidi, J. (2021). Pembelajaran berbasis Proyek (Project-based Learning) untuk mengembangkan keterampilan abad 21. *International Journal of Educational Resources*, 2(2), 225–241. Retrieved from <http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/255>
- Wahyuni, N. P. H. (2022). Project-based learning during covid-19 pandemic. *Journal of Educational Study*, 2(1), 10–16. <https://doi.org/10.36663/joes.v2i1.253>
- Wali Kota Blitar. *Instruksi Wali Kota Blitar Nomor 12 tentang pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat darurat dalam rangka pengendalian penyebaran covid-19.*, (2021).
- Wijaya, T., & Ediyono, S. (2022). Pembelajaran sejarah berbasis media online dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa di era revolusi industri 4.0. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(3). Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/59322>
- Yatun, S., & Sridiyatmiko, G. (2022). Project bases learning menghadapi learning loss muatan IPS di SD IT Bina Insani Panggang tahun pelajaran 2021-2022. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 624–632. Retrieved from <https://conferenceproceedings.ump.ac.id/index.php/pssh/article/view/352>