



JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

MENUMBUHKAN KEMBALI MINAT BELAJAR SEJARAH LOKAL PELABUHAN SENAPELAN PADA DIRI SISWA SMA MELALUI KARYA WISATA

Aisyah Nur Hanifah

aisyahhanifah@gmail.com

Universitas Sebelas Maret, Indonesia.

Abstract: *The introduction of the Senapelan Harbor, as a part of history of the early birth of the city of Pekanbaru, to students is very important as part of a local history. To explore the historical story and the existence of Senapelan Harbor in the present, it is important for History teachers to introduce the port site through the field work learning method, accompanied by an android-based digital map media. The purposes of this study are (1) to determine how much knowledge high school students in Pekanbaru have about the historical sites of Senapelan Harbor. (2) to determine the effectiveness of the field trip method and digital maps in fostering the love of high school students for the local history of Senapelan Harbor. (3) to find out how much student achievement in learning local history has increased, by using the historical tourism work research method, based on digital maps.*

Keywords: *digital map, field trip, interest to learn*



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:
Received 16 December 2020
Revised 21 March 2021
Accepted 23 March 2021
Published 16 June 2021
Available online 16 June 2021

©2021. Aisyah Nur Hanifah. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, pembelajaran sejarah lokal sangat penting diberikan kepada siswa di sekolah, khususnya di SMA. Ini merupakan salah solusi untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah, termasuk di Provinsi Riau. Salah satu situs penting dalam sejarah lokal di Riau adalah situs Pelabuhan Senapelan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di lapangan, dari 165 siswa di SMA Negeri 1 Kota Pekanbaru yang mengisi kuesioner, siswa yang tidak mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan dan tidak minat mempelajarinya sebanyak 60 siswa. Lalu, siswa yang tidak mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan, namun minat untuk mempelajarinya sebanyak 72 siswa. Dan terakhir, siswa yang mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan, mengetahui kisah sejarah dari situs tersebut, dan minat mempelajarinya adalah sebanyak 33 siswa.

Sehingga, jika diakumulasikan berdasarkan hasil sumber kuesioner peneliti bersama 165 siswa SMA Negeri 1 Pekabaru tersebut, persentase siswa yang tidak mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan dan tidak minat mempelajarinya, yaitu 36%. Sementara itu, persentase siswa yang tidak mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan, namun minat untuk mempelajarinya sebanyak 44%. Dan terakhir, persentase siswa yang mengetahui keberadaan situs Pelabuhan Senapelan, mengetahui kisah sejarah dari situs, dan siswa yang minat untuk mempelajarinya adalah sebanyak 20%.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bersama guru sejarah di lapangan ada lima faktor yang menyebabkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal kurang. Pertama, sumber pelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan bahan ajar tentang sejarah lokal Pelabuhan Senapelan masih minim. Kedua, metode pembelajaran masih sangat konvensional dan tidak kreatif, sehingga siswa menjadi jenuh. Ketiga, guru sering memberikan banyak tugas kepada siswa, dalam bentuk uraian soal. Alhasil, muncullah perspektif dari dalam diri siswa, jika pembelajaran sejarah selalu menuntut siswa untuk menghafal. Keempat, minat membaca siswa masih dibawah rata-rata, alasannya karena siswa lebih cenderung menyukai pembelajaran Eksakta, seperti Matematika, Kimia, Biologi, dan Fisika. Terakhir, wawasan guru sejarah mengenai sejarah Pelabuhan Senapelan masih minim.

Padahal jika dilihat dari latar belakang sejarah, Pelabuhan Senapelan memiliki peran penting sebagai pusat kehidupan ekonomi masyarakat Melayu. Pelabuhan Senapelan juga merupakan titik sentral yang berperan penting terhadap kemajuan Kota Pekanbaru di masa sekarang. Mengingat, Indonesia adalah negara maritim yang sangat luas, Pelabuhan Senapelan mempunyai peran penting di dalam bidang perekonomian, serta berkaitan erat terhadap majunya jalinan interaksi perdagangan antara para pedagang di dunia. Menurut Sudaryadi (2007), pada Abad ke-15, para pedagang yang datang ke Nusantara tidak hanya melalui laut, tapi juga sungai besar yang saling menghubungkan antara satu kota ke kota lainnya. Penyebabnya adalah karena transportasi laut dan sungai memiliki peranan sangat penting dalam melancarkan aktivitas perdagangan yang sangat memiliki nilai ekonomi cukup penting bagi masyarakat.

Berlanjut di tahun 1960, pelabuhan menjadi unsur infrastruktur yang paling penting bagi sebuah daerah, terutama sebagai pusat jalur masuk transaksi perdagangan antar para pedagang dari Arab, Cina, India, dan Eropa. Fungsi Pelabuhan yaitu digunakan sebagai lokasi daya angkut dalam jumlah yang lebih banyak, sebagai tempat transaksi perdagangan dan lalu lintas muatan dengan biaya yang relatif murah, sebagai titik sentral perpindahan muatan-muatan barang, tempat kapal berlabuh dan bersandar, serta sebagai tempat untuk melakukan bongkar muat barang dari daerah satu kedaerah lainnya (Kramadibrata, 1985).

Oemar (1992) dalam penelitiannya menyebutkan Pelabuhan Senapelan dibangun untuk menjaga kestabilan pertumbuhan ekonomi agar seimbang, mendukung perbaikan kualitas hidup masyarakat melayu Riau, dan mempererat hubungan antar para pedagang lokal dengan pedagang

asing yang singgah. Sehingga, bisa dikategorikan ketika itu, saat runtuhnya bandar perdagangan Malaka tahun 1511, maka jalur perdagangan di Asia, salah satunya beralih ke Pelabuhan Senapelan.

Kemajuan Pelabuhan Senapelan semakin pesat sebagai bandar dagang dan transit internasional pada tahun 1723, ketika berada dibawah kendali pemerintah Kerajaan Siak Sri Indrapura yang dikenal sebagai Kesultanan Melayu yang sangat kaya raya terutama dibawah pemerintahan Raja Kecil dari Pagaruyung yang bergelar Sultan Abdul Jalil. Di tahun tersebut, Pelabuhan Senapelan berhasil membawa nama Kerajaan Siak, menjadi salah satu kerajaan bahari yang *superpower*, dengan peran dari Pelabuhan Senapelan yang telah maju dan diperhitungkan di wilayah pesisir Semenanjung Malaya dan timur Sumatera. Sehingga Senapelan yang dulunya hanyalah sebuah desa nelayan kecil, berangsur-angsur berubah menjadi sebuah pekan atau pasar yang baru buka, sehingga disebut dengan nama Pekanbaru sampai hari ini.

Tahun 1761, Pelabuhan Senapelan juga difungsikan sebagai tempat persinggahan kapal-kapal milik Pemerintah Kolonial Belanda, yang akan menjalankan politik perjanjian eksklusif dalam bidang urusan perdagangan serta hak kedaulatan wilayah, misalnya dalam urusan persenjataan. Perjanjian ini terjadi, atas dasar bentuk penghormatan dari pihak Belanda yang menjalin hubungan persahabatan dengan pemerintah Kerajaan Siak Sriindrapura. Pada Tahun 1783, Pelabuhan Senapelan semakin ramai dengan kedatangan para pedagang dari luar Sumatera, pesisir Arab, Cina, India, dan Langkat. Di tahun yang sama, pemerintah Kerajaan Siak lalu mendirikan sebuah pasar di dekat pelabuhan tersebut, yang disebut dengan pekan. Kejayaan Kesultanan Siak semakin terkenal, saat berhasil mengambil keuntungan sebagai pengawas perdagangan di perairan Selat Malaka.

Pada tahun 1784, Pelabuhan Senapelan semakin ramai dengan adanya transaksi dagang dalam bentuk kapur barus, timah, benzoar, dan emas. Bahkan, ketika itu pemerintah Kerajaan Siak menjadikan bandar dagang yang melalui sugai Siak, sebagai lokasi eksportir kayu utama menuju ke perairan Selat Malaka dan salah satu kawasan industrial kayu untuk bahan pembuatan bangunan dan kapal. Namun, akibat dari adanya ekspansi Belanda di wilayah timur Sumatera, menyebabkan kesultanan Siak tidak mampu menghalanginya, menyebabkan Kesultanan Asahan, Langkat, dan Deli lepas dan berdiri sendiri. Pada tahun 1840, kesultanan Siak semakin mengalami kemunduran saat Belanda membuat wilayah Residentie Riouw yang mengakibatkan wilayah kekuasaan semakin kecil dan sempit. Sehingga, hal inilah yang selanjutnya mengakibatkan kesultanan Siak harus ikut serta menandatangani perjanjian dengan Belanda pada tanggal 1 Februari 1959, yang mengakibatkan kedaulatan Siak menjadi hilang. Nama Pekanbaru telah digunakan sejak tanggal 23 Juni 1784 oleh suku Senapelan yang bermukim di Pekampungan kecil pelabuhan Payung Sekaki, untuk menamai sebuah pekan (pasar) baru yang berada di dekat Pelabuhan Senapelan tersebut.

Namun, berdasarkan pada survey awal yang telah peneliti sebutkan sebelumnya, masih banyak siswa yang belum mengetahui tentang Pelabuhan Senapelan dan perannya dalam sejarah. Karena itulah, peran guru sebagai tenaga pengajar maupun pendidik diperlukan untuk memperkenalkan kembali situs sejarah Pelabuhan Senapelan kepada siswa melalui metode pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa terhadap

pembelajaran Sejarah Lokal. Anggreni (2018) berpendapat bahwa pembelajaran sejarah yang ideal adalah pembelajaran yang mengedepankan situasi dan kondisi, yang dapat diterapkan secara akurat, sehingga siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran ke arah yang optimal.

Meninjau dari kondisi lokasi situs yang dekat dengan pusat kota atau terjangkau, maka pemilihan metode pembelajaran yang sesuai adalah dengan melalui karya wisata sejarah. Karya wisata dapat membuat kreativitas kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik, sebab siswa dapat langsung mengamati objek situs yang sebenarnya, serta berhubungan dengan materi pembelajaran sejarah yang diajarkan guru ketika berada di sekolah.

Agar penerapan metode pembelajaran melalui karya wisata sejarah berhasil, untuk melihat langsung kondisi dari situs sejarah Pelabuhan Senapelan, maka guru harus mempersiapkan terlebih dahulu langkah-langkah berikut:

1. Tahap perencanaan sebelum memulai karya wisata. Di antaranya meliputi beberapa hal, yaitu:
 - a. Merumuskan terlebih dahulu tujuan karya wisata yang dituju.
 - b. Menetapkan objek wisata atau situs sejarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
 - c. Menetapkan lamanya waktu karya wisata.
 - d. Guru harus menyusun secara terpadu rencana belajar yang akan dilakukan oleh peserta didik selama melaksanakan Karyawisata.
 - e. Merencanakan segala macam perlengkapan belajar yang harus disediakan.
2. Pelaksanaan karya wisata. Di tahap yang kedua ini, peran guru sangat penting untuk mengawasi segala kegiatan belajar siswa saat sedang melakukan pengamatan di lapangan.
3. Siswa memberikan pelaporan hasil pengamatan dan penelitian dari perjalanan karya wisata situs sejarah, berupa video dokumenter, makalah, artikel sejarah, dan lainnya.

Metode karya wisata sejarah dipilih karena cara ini mampu merangsang psikomotorik siswa agar lebih berekspresif, mengenali objek yang dilihat, aktif mencari langsung sumber sejarah yang ingin diketahui saat berada di lapangan, dan yang paling penting adalah menumbuhkan kembali minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal. Adapun untuk implementasi di lapangan, model pembelajaran yang bisa dilakukan adalah *Project Based Learning* (PBL), dengan pendekatan humanistik. Ngalimun (2013 :185) berpendapat, “model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus kepada prinsip-prinsip utama (sentral) atau konsep-konsep pembelajaran disiplin, yang akan melibatkan aktifitas siswa”.

Mengacu dari pendapat yang dikemukakan oleh Kasmadi (1996), bahwa alasan mendasar memilih metode karya wisata sejarah, sebagai acuan dalam mengembalikan eksistensi Pelabuhan Senapelan, dikarenakan metode ini memiliki keunggulan lebih jika dibandingkan dengan metode

lain. Melalui metode ini, guru bisa memberikan contoh realita materi sejarah yang dikaji, dengan melihat objek langsung yang sedang dipelajari, sehingga penyampaian materi yang disampaikan tidak bersifat abstrak (Kasmadi, 1996). Tidak hanya itu, pemilihan metode pembelajaran sejarah melalui karya wisata, menggunakan beberapa konsep pembelajaran yang mengajak siswa untuk langsung dapat memecahkan persoalan masalah melalui tahap berpikir kritis, bertindak langsung melakukan observasi, serta menarik kesimpulan penelitian dalam jangka panjang, termasuk dalam pembelajaran sejarah lokal.

Pembelajaran sejarah lokal sangatlah penting dalam menumbuhkan karakteristik dan jiwa nasionalisme pada diri siswa. Sejarah lokal juga merupakan unsur terpenting dari pendidikan sejarah, yang berperan penting dalam memberikan sarana motivasi yang sangat kuat sebagai penggerak lahirnya generasi muda untuk membina dan mengembangkan sikap rasa cinta dan tanah air, kesetiaan, kepahlawanan, mencapai cita-cita, rela berkorban, menumbuhkan sikap nasionalisme pada diri generasi muda, serta membentuk nilai-nilai nasionalisme tersebut, sebagai asas penting di dalam pembentukan pendidikan sejarah (Daliman, 1988).

Ada beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji riset tentang pembelajaran sejarah lokal melalui metode karya wisata. Pertama, hasil penelitian Utari dan Zafri (2020), menunjukkan bahwa pelaksanaan metode ini dengan instrumen penelitian karya wisata yang digunakan bersama dengan PBL bisa membawa siswa untuk belajar mencari bentuk permasalahan di lapangan, dengan melalui konsep berpikir kritis terhadap hasil fenomena temuan situs-situs di Sumatera Barat. Kajian serupa juga pernah dilakukan oleh Nor Fadzlina Nawi dan Azmi (2016) yang meneliti penerapan karya wisata dengan PBL untuk mahasiswa Universitas Teknologi MARA.

Sementara itu Rudi Salam (2017) juga melakukan penelitian sejenis dengan mengaitkan karya wisata ke museum-museum di Semarang dengan dengan 3 metode pembelajaran sekaligus, yaitu ceramah, diskusi, dan sosiodrama. Hal ini semakin memperkuat pandangan bahwa karya wisata akan lebih optimal digunakan dalam pembelajaran jika digabungkan atau dikaitkan dengan metode pembelajaran yang lain. Karya wisata dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif yang menawarkan kepada guru untuk memberikan kerangka konstruktivis yang dimiliki agar bermakna, menarik, dan terintegrasi (Noel dan Colopy, 2006) seperti yang ditunjukkan dalam hasil penelitian Adam (2016) yang mengembangkan kreatifitas menulis sejarah pada diri siswa melalui pembelajaran karya wisata. Marc Behrendt dan Teresa Fanklin (2014) dalam review mereka terhadap berbagai riset tentang karya wisata di sekolah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat melalui metode *field triep* atau karyawisata.

Berbagai hasil penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa metode karya wisata memiliki banyak keunggulan untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah, terutama jika digabungkan dengan metode yang lainnya. Namun, belum ada kajian yang secara spesifik mengenai penerapan karya wisata dengan memanfaatkan peta digital dipadu dengan PBL dalam pembelajaran sejarah. Ini adalah kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini, terutama untuk mengatasi masalah yang terjadi di beberapa sekolah di Pekanbaru.

Pada tanggal 23 November 2020, penulis melakukan kajian awal di SMA Negeri 1 Pangkalan Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Sejarah, didapati bahwa motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran sejarah masih kurang, yaitu hanya sebesar 30%, hal ini berbanding terbalik dengan rata-rata siswa yang lebih cenderung memiliki semangat dan motivasi terhadap pembelajaran Bahasa Inggris 32%, dan MIPA (Biologi, Kimia, Fisika, dan Matematika) 38%. Faktor penyebab kurangnya minat siswa SMAN1 Pekanbaru terhadap pembelajaran sejarah salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional. Sementara itu, siswa ingin mendapatkan materi pembelajaran yang lebih aktif, praktis, dan tidak membosankan. Oleh karenanya, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang menarik dan inovatif, contohnya adalah model pembelajaran karya wisata yang dipadu dengan teknologi digital.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah berdiskusi di kelas, serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru melalui buku teks atau LKS. Alhasil, siswa menjadi bosan dan tidak memiliki semangat untuk belajar sejarah. Akan tetapi, salah satu guru bidang studi Sejarah di SMA Negeri 1 Pekanbaru, ada yang telah menggunakan metode *picture and picture* dengan menggunakan video dokumenter, yang memperlihatkan situs peninggalan manusia purba atau kerajaan Hindu dan Budha.

Berdasarkan fenomena itulah, peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwa upaya yang paling tepat bagi guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Sejarah, terutama sejarah lokal, adalah dengan melihat objek sejarah. Karena itulah, studi karya wisata sejarah ke situs Pelabuhan Senapelan, bisa menjadi solusi yang sangat tepat. Dampak positif yang dapat dirasakan yaitu, siswa dapat mempelajari pelajaran Sejarah dengan rasa bahagia, asyik, seru, menyenangkan, dan dapat mengeksplorasi pengetahuan mereka terhadap objek sejarah yang dilihat langsung oleh siswa tersebut.

Oleh karena itulah, kesadaran tentang pentingnya pembelajaran sejarah melalui karya wisata sejarah menjadi hal yang menarik, dengan dikombinasikan bersama model pembelajaran pendukung di kelas berupa media pembelajaran *digital map* atau peta digital berbasis android. Model PBL merupakan model pembelajaran yang tepat disandingkan dengan media pembelajaran peta digital sebagai sarana belajar pendukung karya wisata, karena mempunyai keunggulan yang luar biasa.

PBL merupakan model pembelajaran yang berfokus kepada konsep-konsep dan segala prinsip utama bersifat central dari adanya suatu disiplin, serta melibatkan siswa untuk dalam kegiatan pengerjaan tugas-tugas yang menyimpan makna lainnya, dan berbagai bentuk pemecahan masalah yang akan memberikan peluang kepada peserta didik untuk bekerja mencari jawaban yang tepat, mengikuti konstruk belajar yang telah disusun oleh guru. Dengan demikian, pembelajaram akan menghasilkan produk hasil karya siswa yang realistik dan bernilai (Ngalimun, 2013).

Manfaat PBL menurut Eggen dan Kauchak (2012) terbagi menjadi tiga. Pertama, model PBL dapat membantu menumbuhkan sikap peserta didik yang disiplin, serta dapat membantu menumbuhkan sikap siswa yang aktif dan kreatif dalam melakukan proses pembelajaran sehari-hari di sekolah. Kedua, PBL merupakan model pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk membuat

pengalaman belajar siswa lebih bermakna dan menarik. Ketiga, PBL bermanfaat memfasilitasi siswa agar dapat melakukan pemecahan masalah, menginvestigasi aktivitas pekerjaan siswa yang bersifat *students-centered*, dan membantu siswa untuk menghasilkan sebuah produk nyata hasil dari pengerjaan proyek.

Peta Digital dalam konteks ini bisa menjadi media yang efektif untuk digunakan di dalam model pembelajaran PBL. Hal ini, mengacu dari analisis yang dilakukan oleh Myers dan Jones (2004), keunggulan yang dimiliki peta digital. Pertama, peta digital tidak memakan ruang dikarenakan bentuk dari virtual peta ini tidak menempati ruang apabila dilihat dari segi fisik dan juga virtual. Kedua, peta digital sudah diakses dan dibawa melalui jaringan internet, sehingga bisa disimpan secara otomatis melalui *removable disk*. Ketiga, penggunaannya mudah dan praktis.

Berdasarkan paparan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tiga tujuan. Pertama, untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa SMA di Pekanbaru terhadap situs sejarah Pelabuhan Senapelan. Kedua, untuk mengetahui efektivitas metode karya wisata dan peta digital dalam menumbuhkan rasa cinta siswa SMA terhadap sejarah lokal Pelabuhan Senapelan. Ketiga, untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal, dengan menggunakan metode penelitian karya wisata sejarah, berbasis peta digital.

METODE

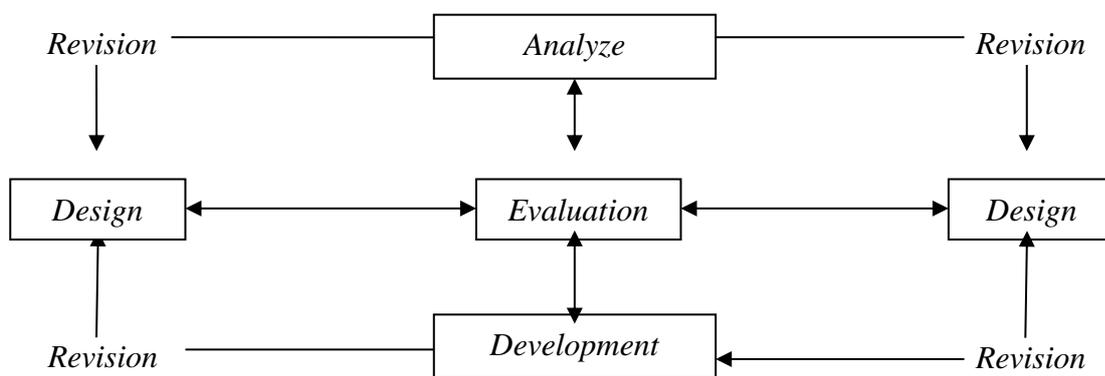
Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah menggunakan dua tahap. Pertama, metode yang digunakan untuk merekonstruksi ulang kembali sejarah Pelabuhan Senapelan sebagai bandar perdagangan di Riau, melalui pendekatan kualitatif dan deskriptif analitis. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan yaitu (1) Pengumpulan bukti melalui wawancara dengan narasumber. (2) Pengumpulan bukti sumber sejarah dari arsip, buku dan dokumen terkait, dengan tujuan untuk mencari keakuratan dan kebenaran dari peristiwa sejarah. (3) Menyelaraskan bukti penelitian mengacu penelitian sebelumnya, sebagai kegiatan ilmiah yang ditempuh melalui serangkaian proses yang panjang yang diawali dengan adanya minat untuk mengkaji secara mendalam terhadap fenomena tertentu (Bungin, 2001). Penelitian ini juga mengacu kepada Garranghan (1957), langkah-langkah metode sejarah yang digunakan dalam penelitian ini melalui 4 tahapan, yaitu :

1. Heuristik, yaitu meliputi tahapan penelitian pengumpulan data-data sejarah yang di temukan di lapangan. Baik itu data berupa dokumentasi, arsip, dan wawancara.
2. Verifikasi, yaitu pengecekan kembali terhadap data temuan tersebut, diikuti dengan kegiatan analisis untuk menentukan keakuratan data.
3. Kritik, yaitu tindakan penulis untuk mengkritisi temuan yang didapat. Tahap kritik menggunakan proses triangulasi.
4. Interpretasi yaitu rangkaian kegiatan berupa menyajikan kembali hasil sumber maupun data yang telah dikritisi dan diverifikasi. Pada tahapan interpretasi akan berlaku proses

menghubungkan, membanding, dan penganalisisan fakta sehingga terbangunlah sebuah rangkaian penulisan.

5. Historiografi, yaitu tahapan terakhir dari seorang penulis untuk menuliskan hasil temuan dari fakta di lapangan tersebut, menjadi sebuah cerita sejarah.

Sementara itu, dalam tahap penelitian kedua, tujuannya untuk memperkenalkan kembali eksistensi situs sejarah lokal “Pelabuhan Senapelan” kepada siswa, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (Molenda, 2003). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE seperti pada Gambar 1 dan Tabel 1.



Gambar 1. Langkah pengembangan media pembelajaran model ADDIE

Tabel 1. Rincian tahap pengembangan ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Analysis	Pra perancangan, yaitu peneliti akan memikirkan produk berupa metode, model, dan bahan ajar yang akan digunakan dan dikembangkan. Metode yang digunakan adalah Karyawisata sejarah dan Model yang digunakan adalah Discovery learning, serta bahan ajar adalah buku, didukung dengan media digital map atau peta digital. Pada pengidentifikasian dan pemilihan produk tersebut, telah disesuaikan dengan sasaran peserta didik yang dituju, yakni siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru, identifikasi materi dan isi pembelajaran, tujuan belajar, identifikasi yang berasal dari lingkungan belajar, dan strategi yang digunakan dalam penyampaian yang dilakukan di dalam pembelajaran.
Design	Merancang dahulu konsep produk yang dipilih, dan tata cara penggunaannya hingga berjalan optimal. Dimulai dari merancang perangkat pengembangan produk baru, dengan menuliskan masing-masing berdasarkan unit pembelajaran secara rinci.

Tahap Pengembangan	Aktivitas
	<p>Produk yang dirancang sebagai pendukung dari penelitian ini adalah peta digital yang menampilkan desain grafis dari penampakan alam Pelabuhan Senapelan meliputi kondisi geografis hingga perekenomian dari Pelabuhan Senapelan tersebut, dimulai dari abad ke-15, masa berdirinya Kesultanan Siak Sri Indrapura hingga menuju kejayaan, masa pemerintah kolonial Belanda, masa pendudukan Jepang, hingga menuju masa sampai terbentuknya Pekanbaru yang berkembang pesat dimasa sekarang.</p>
Development	<p>Mengembangkan perangkat dari produk yang digunakan, meliputi bahan, materi, dan alat yang sangat diperlukan dalam sebuah tahap pengembangan penelitian. Berbasis kepada hasil rancangan sebuah produk yang nantinya dihasilkan dari penelitian ini sebagai sarana pendukung pembelajaran karya wisata sejarah (deta digital), disesuaikan dengan struktur model PBL, tentu saja didahului terlebih dahulu dengan membuat instrumen untuk mengukur kinerja yang dimiliki dari produk tersebut.</p>
Implementation	<p>Memulai untuk menggunakan produk baru tersebut setelah di lalui dengan melalui tahap revisi yang berkelanjutan di dalam pembelajaran ataupun di lingkungan nyata tersebut. Peneliti akan kembali melihat sinkronisasi antara desain produk, model, dan metode yang digunakan dengan tujuan-tujuan penelitian pengembangan tersebut dilakukan. Dalam tahap ini diikutsertakan juga bersama interaksi yang terjadi antara para peserta didik di dalam sebuah diskusi dalam konteks PBL setelah melakukan karya wisata sejarah. Tujuannya adalah untuk melihat naik atau tidaknya tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap sejarah dari situs sejarah Pelabuhan Senepelan yang dilihat melalui umpan balik yang diberikan oleh guru kepada siswa ketika di kelas. Ini adalah tahapan yang harus diawali untuk mengawali proses evaluasi.</p>
Evaluation	<p>Melihat secara keseluruhan minat dan motivasi siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru terhadap pembelajaran sejarah, terkhusus sejarah lokal, setelah menggunakan metode pembelajaran karya wisata sejarah berbasis media peta digital, yaitu mengalami kenaikan atau tidak dari sebelumnya saat sebelum menggunakan metode pembelajaran sejarah dengan karya wisata sejarah berbasis media pembelajaran berupa peta digital. Dengan demikian, di tahap akhir ini peneliti dapat menyimpulkan secara kritis, tingkat keberhasilan yang didapatkan setelah menggunakan metode karya wisata sejarah berbasis digital map atau peta digital, telah mampu mencapai tujuan pembelajaran berjalan optimal sesuai dengan materi ajar dan KD yang diajarkan atau tidak. Apabila ternyata hasil evaluasi telah tepat dan berhasil, maka ini membuktikan bahwa penelitian telah mencapai sasaran, sehingga dengan demikian prestasi belajar siswa menjadi lebih baik dari semula.</p>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Pelabuhan Senapelan

Sejarah Pelabuhan Senapelan terkait dengan awal lahirnya Kota Pekanbaru. Secara geografis, Riau dikelilingi oleh empat sungai besar, yaitu Sungai Siak, Sungai Kampar, Sungai Indragiri, dan Sungai Rokan. Itulah alasannya, nama Riau diambil dari kata Riu yang artinya sungai. Sementara itu, keberadaan secara historis Senapelan merupakan sebuah desa nelayan kecil yang terletak di pinggir Sungai Siak dengan mayoritas pekerjaan masyarakatnya adalah sebagai nelayan.

Menurut Suwardi, dkk (2006) Senapelan pada mulanya merupakan daerah yang dihuni oleh kaum suku bernama Senapelan yang bermukim di wilayah Senapelan hingga ke wilayah Bencah Kelubi atau Kuala Tapung, dengan dipimpin oleh seorang Bathin. Suku tersebut hidup dan tinggal dengan memanfaatkan sungai Siak sebagai jalur transportasi utama. Basri (1985) mengungkapkan bahwa dengan kondisi dari geografis tersebut, maka Sungai Siak saat itu menjadi transportasi yang paling virtual dan strategis, dalam menghubungkan antara satu daerah dengan daerah lainnya yang ada di Riau.

Berdasarkan wawancara bersama salah satu masyarakat setempat, yaitu Bapak Arifin, didapatkan informasi bahwa dahulunya di masa sebelum berdirinya Kesultanan Siak Sri Indrapura, tepatnya di masa Hindu dan Budha Sungai Siak tidak hanya berperan sebagai jalur transportasi, namun juga sekaligus sebagai wahana yang mempersatukan antara mobilitas ekonomi maupun spasial di Riau. Terutama, diantaranya berperan penting dalam perihal memajukan pertumbuhan ekonomi masyarakat setempat, serta area pusat dari bandar perdagangan. Peran pelabuhan sangat diperlukan demi memajukan kualitas hidup masyarakat, agar interaksi perdagangan berjalan lancar. Hal ini juga mengingat dari kondisi Riau saat itu, yang selalu ramai oleh para pedagang asing (Cina, Arab, Persia, Gujarat, dan Eropa) yang datang untuk berdagang.

Wells (1977) mengemukakan, bawa munculnya Pelabuhan Senapelan, diawali dari adanya dua jalur masuk dari penduduk yang berasal dari daerah lain, dimulai abad ke-15, dan berkembang pada abad ke-19. Berdasarkan catatan sejarah Portugis, yang dikutip oleh Whyte (1983), faktor lain yang menyebabkan para pedagang dari jazirah Arab, Cina, Gujarat, dan Eropa datang menunjuk ke wilayah pesisir Sumatera dikarenakan runtuhnya bandar dagang Malaka pada tanggal 15 Agustus 1511 di tangan Portugis. Setelah peristiwa tersebut, Pelabuhan Senapelan menjadi ramai dan mengalami kemajuan yang pesat. Melihat kondisi pelabuhan Senapelan yang semakin ramai, maka Sultan Muhammad Ali mendirikan Pekan (Pasar) yang baru, didirikan pada hari Selasa tanggal 21 Rajab tahun 1204 H, atau 23 Juni 1784 M (Suwardi, dkk, 2006).

Kondisi Pekan yang semakin terlihat ramai, lambat laun mulai membawa peradaban baru bagi masyarakat yang tidak lagi tergantung kepada transportasi sungai, namun tergantikan dengan dibangunnya jalan raya di tahun 1919-1928 dan jembatan dari Pekanbaru menuju ke Bangkinang dan Sumatera Barat, sehingga membuat Pelabuhan tidak ramai lagi. Namun, ditahun 1942, bertepatan di

awal Perang Dunia ke-II, ketika masa pendudukan Jepang, Pelabuhan Senapelan diaktifkan kembali. (Yusuf, dkk, 2004).

Tahun 70-an hingga awal tahun 80an, Pelabuhan Senapelan semakin ramai dan mengalami pertumbuhan ekonomi yang pesat, dibuktikan dengan berdirinya PT. Caltex Indonesia, sebagai perusahaan minyak terbesar di dunia. Inilah yang kemudian menyebabkan masyarakat dari Riau, seperti dari Pulau Jawa, Sumatera Barat, dan Sumatera Utara datang ke Pekanbaru untuk mengadu nasib, sehingga mengakibatkan pelonjakan jumlah penduduk di Pekanbaru. Inilah sejarah yang kemudian menyebabkan kota Pekanbaru telah bertransformasi menjadi kota yang besar dan maju sampai sekarang (Suwardi, dkk, 2006).

Implementasi Peta Digital

Pemanfaatan peta digital sebagai sarana pembelajaran memberikan dampak positif yang luar biasa, yang menjadi hasil cipta inovasi di abad ke-21. Pemanfaatan peta digital sebagai sarana pendidikan bermanfaat untuk menjadikan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi, terutama di dalam pada mata pelajaran sejarah. Melalui inovasi penggunaan peta digital yang bisa diakses siswa melalui *smartphone*, pembelajaran sejarah untuk mengenalkan kembali keberadaan situs sejarah Pelabuhan Senapelan jadi lebih mudah, praktis, dan menyenangkan.

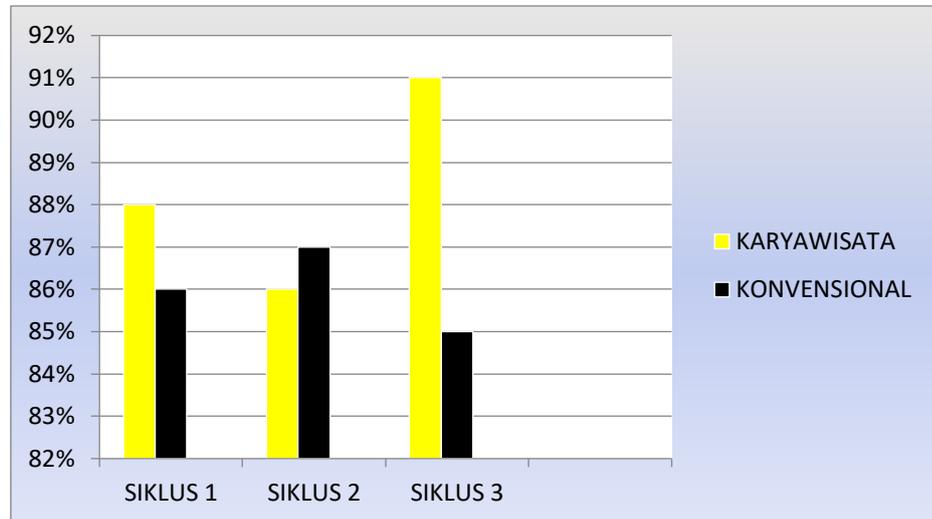
Penggunaan peta digital dapat membantu siswa melihat gambaran permukaan bumi di dalam satu bidang datar, dengan tujuan membantu mengeksplanasi dan mengeksplorasi segala macam peristiwa yang terjadi dimulai dari jalur perdagangan, migrasi, peperangan, dan lainnya, dengan ditampilkan secara digital (Garvey dan Krug, 2015). Manfaat peta digital adalah mendorong rasa ingin tahun siswa melalui indera penglihatannya, sehingga melalui kemampuan kognitif dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi hal-hal yang berharga dari sebuah cerita sejarah. Peta digital dibuat menggunakan sistem kerja teknologi bernama GIS (*Geographical Information System*), yaitu sistem informasi berbasis komputer berbasis analisis statistik dan *query* dengan menggunakan visualisasi serta analisis geografi, sehingga bermanfaat untuk menyimpan informasi geografis, sehingga data yang tersimpan bisa langsung terkoneksi cepat (Ismail, dkk, 2006).

Pelaksanaan Metode Karya Wisata Sejarah

Sesuai dengan tujuan penelitian sebelumnya, diperoleh hasil penelitian yang berisikan perbandingan tingkat kesadaran sejarah siswa dan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Pekanbaru terhadap pembelajaran sejarah lokal tentang Eksistensi Pelabuhan Senapelan sebagai titik awal lahirnya Kota Pekanbaru, baik saat masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, hingga menggunakan metode pembelajaran metode karya wisata sejarah berbasis peta digital.

Ada dua kesimpulan yang didapatkan. Pertama, motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal meningkat. Pembelajaran juga berjalan lancar. Kedua, nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas yang menerapkan metode karya wisata berbasis peta digital yaitu 93,20 %, sedangkan kelas yang masih dengan metode konvensional 83,63%. Sehingga, metode karyawisata

sejarah sangat efektif diterapkan pada pembelajaran Sejarah lokal di SMA Negeri 1 Pekanbaru. Hasil respon peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal Pelabuhan Senapelan melalui metode karya wisata sejarah berbasis peta digital dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Siklus Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru terhadap pembelajaran Sejarah Lokal Eksistensi Pelabuhan Senapelan

Dari grafik siklus motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru tersebut, dapat dibaca dengan jelas, bahwa pada siklus pertama, respon siswa terhadap metode karyawisata sejarah sebagai langkah awal dalam mengenal situs sejarah lokal Pelabuhan Senapelan mencapai 88%, dibandingkan melalui hanya dengan metode konvensional sebesar 86%, ini menunjukkan, bahwa motivasi belajar siswa dengan melalui metode karyawisata sejarah berkriteria baik. Lalu, hasil respon pada siklus kedua terhadap pembelajaran melalui karyawisata sejarah menurun 86%, dan konvensional mengalami kenaikan 87%.

Pada siklus ketiga, respon motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah lokal “Eksistensi Pelabuhan Senapelan” dengan metode karyawisata sejarah mengalami peningkatan sebesar 91%, karena telah dipadukan dengan media berbasis digital map atau peta digital, dan yang memilih konvensional menurun 86%. Sehingga, kriteria siswa menjadi terlihat sangat baik. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan jika dari hasil respon motivasi belajar siswa dari siklus pertama hingga siklus ketiga, mengalami angka peningkatan, dengan bukti pencapaian indikator yang diperoleh peneliti sebesar >80%, sehingga sangat efektif untuk diterapkan.

SIMPULAN

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran sejarah lokal melalui metode karyawisata sejarah berbasis digital map atau peta digital untuk mengenalkan kembali eksistensi sejarah dari Pelabuhan Senapelan, sebagai titik awal lahirnya kota Pekanbaru, adalah pilihan yang

sangat tepat, dan diharapkan dapat membangkitkan kembali minat belajar pada diri siswa SMA Negeri 1 Pekanbaru agar lebih cinta dengan sejarah, terutama sejarah lokal.

DAFTAR RUJUKAN

Buku dan Jurnal

- Adam, S. S. (2016). The Effectiveness of Using Field Trip Technique to The Writing Skill for The Senior High Students. *EDUKASI*, 14(1).
- Anggraeni, A. R. (2019). *Keragaman Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Sejarah Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Basri, H. (1985). *Menegakkan Bendera Merah Putih di Daerah Riau*. Pekanbaru: Yayasan Penerbit Masyarakat Sejarawan Indonesia Daerah Tingkat I Riau
- Behrendt, M., & Franklin, T. (2014). A review of research on school field trips and their value in education. *International Journal of Environmental and Science Education*, 9(3), 235-245.
- Burhan, B. (2001). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Daliman, D. (1988). *Peranan Pendidikan Sejarah dalam Proses Sosialisasi Sikap Nasionalisme*. Yogyakarta : Puslit IKIP Yogyakarta
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Garraghan, J. (1957). *A Guide to Historical Method*. New York: Fordham University Press.
- Garvey, B., & Krug, M. (2015). *Model-model pembelajaran sejarah di sekolah menengah*. Yogyakarta: Ombak.
- Gottschalk, Louis. 1975. *Mengerti Sejarah, Terjemahan Nugroho Notosusanto*. Jakarta: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia
- Ismail, N. Z. I., Herman, N. S., Sahib, S., Devaraju, A., Hassan, A., & Muslim, Z. (2006). Prototype of GIS Based Location Information Enquiry System.
- Kasmadi, H. (1996). *Model-Model Dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kramadibrata, S. 2002. *Perencanaan Pelabuhan*. Bandung: Penerbit ITB.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 42(5), 34-37.
- Myers, B., & Jones, L. (2004). Effective use of field trips in educational programming: A three stage approach. *EDIS*, 2004(8).
- Nawi, N. F., & Azmi, A. F. (2016). An assessment of the effectiveness of field trips as a teaching and learning strategy: A case study of field trip to the parliament. *Journal of Academia*, 4(1), 1-11.
- Ngalimun, N. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presiondo.
- Noel, A. M., & Colopy, M. A. (2006). Making history field trips meaningful: Teachers' and site educators' perspectives on teaching materials. *Theory & Research in Social Education*, 34(4), 553-568.

- Oemar, K. 1992. Perjuangan Pemuda Selatpanjang dalam Mempertahankan Kemerdekaan di Selatpanjang dari tahun 1945 sampai tahun 1950.
- Salam, R. (2017). Efektifitas Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Melalui Metode Karyawisata Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(1), 105-111.
- Sudaryadi, S. (2007). *Dampak Pembangunan Jalur Jalan Lintas Selatan Terhadap Output Sektor Produksi Dan Pendapatan Rumah Tangga Jawa Tengah (Simulasi SNSE Jawa Tengah 2004)* (Doctoral dissertation, Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro).
- Suwardi, M.S., Ghalib, W., Isjoni, Zulkarnain. (2006). *Dari Kebatinan Senapelan ke Bandaraya Pekanbaru, Menelisik Jejak Sejarah Kota Pekanbaru 1784-2005*. Pekanbaru: Alaf Riau
- Utari, U., & Zafri, Z. (2020). Pelaksanaan Metode Karyawisata pada Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Kronologi*, 2(1), 33-39.
- Wells, J. K. (1977). *The British West Sumatran presidency 1760-1785*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Whyte, R. O., K. S., Shandu, Wheatley, P. (1983). The ecological setting. In K. S Shandu, Wheatley, P. (ed). *Melaka the transformation of a Malay capital c. 1400-1980*. Vol. 1 (pp. 70-97). Kuala Lumpur: Oxford University Press.
- Yusuf, A., dkk. (2004). *Sejarah Perjuangan Rakyat Riau Tahun 1942-2002 Buku I*. Pekanbaru: Badan Kesejahteraan Sosial Provinsi Riau.

Narasumber

Bapak Arifin, masyarakat desa Senapelan, wawancara pada 15 Januari 2019.