



Available online at **HISTORIA**; Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah  
Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia>



RESEARCH ARTICLE

**DESAIN MEDIA SKENARIO SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN  
BELAJAR BERBASIS *VIRTUAL HISTORY LEARNING***

**Septina Alrianingrum, Aditya Indrawan, Damasus Agung Marwilistyo**

*History Education Program Study, Universitas Negeri Surabaya*

*Correspondence Author: [septi@unesa.ac.id](mailto:septi@unesa.ac.id)*

**To cite this article:** Alrianingrum, S., Indrawan, A., & Marwilistyo, D. A (2024). Desain media skenario sejarah untuk meningkatkan kemandirian belajar berbasis virtual history learning. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 7(2), 151-158. <https://doi.org/10.17509/historia.v7i2.58474>

**Naskah diterima :** 4 Juni 2023 **Naskah direvisi :** 20 Agustus 2024, **Naskah disetujui :** 30 Oktober 2024

**Abstract**

The use of the Learning Management System is one option that can be used by teachers, lecturers and educators as an effort to create learning activities that can be in accordance with the current era so as to increase the learning independence of students. In this article, the researcher tries to see how the role of Vinesa that has been made with the theme of history in American history courses can help students to more easily understand the 5W1H concept. This research uses qualitative research methods, where data is collected using Logs from Vinesa such as (1) student logins in each topic, (2) assignment upload results, (3) direct grades in online assessments, (4) results of a 10-item questionnaire of satisfaction with the virtual history learning model, and (5) activeness in class discussions or synchronous joins on google meet recorded. Data analysis was carried out by collecting logarithm data from Vinesa which was downloaded and analysed according to the logarithm database document according to the research needs. The results of this study found that the use of virtual history learning LMS can increase students' learning independence, and through optimal use of LMS can help students to complete the assignments that have been given, namely making American history learning media in various forms of applications such as videos, infographics and so on.

**Keywords:** historical scenario media; learning independence; virtual historical learning.

**Abstrak**

Penggunaan *Learning Management System* menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan oleh para guru, dosen maupun pendidik sebagai upaya untuk membuat kegiatan pembelajaran yang dapat sesuai dengan era saat ini sehingga meningkatkan kemandirian belajar para peserta didik. Pada artikel ini peneliti mencoba untuk melihat bagaimana peran Vinesa yang telah dibuat dengan tema sejarah pada matakuliah sejarah amerika dapat membantu mahasiswa agar lebih mudah memahami konsep 5W dan 1H. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana data dikumpulkan menggunakan Log dari Vinesa seperti (1) login mahasiswa di setiap topik, (2) hasil unggah tugas, (3) nilai langsung di assessment online, (4) hasil kuesioner 10 item kepuasan model virtual history learning, dan (5) keaktifan dalam diskusi kelas ataupun join synchronous di google meet terecord. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data logaritma dari Vinesa yang diunduh dan dianalisis sesuai dokumen logaritma database sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan LMS virtual history learning dapat meningkatkan kemandirian belajar para mahasiswa, serta melalui penggunaan LMS secara optimal dapat membantu para mahasiswa untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan yaitu membuat media pembelajaran sejarah Amerika dalam berbagai bentuk aplikasi seperti video, infografis dan sebagainya.

**Kata Kunci:** Kemandirian belajar; Media skenario sejarah; virtual history learning.

## PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 ditandai dengan perubahan paradigmapendidikan yang semakin dimudahkan dari aspek teknologi dan informasi di era digital. Pesatnya teknologi ini merubah paradigma kinerja dan proses belajar generasi milenial mengarah ke *artificial intelligence* dan mandiri (Subandowo, 2022). Perkembangan ini menumbuhkan kebiasaan baru menuju tuntutan pendidikan abad 21. Praktik pembelajaran abad 21 menumbuh kembangkan pembiasaan baru melalui komunitas belajar new era society. Tujuannya untuk melahirkan pengetahuan belajar berbasis *knowledge based society* dan disesuaikan dengan karakteristik belajar abad 21 (Septiani, 2023).

Pengelolaan teknologi tinggi dan keterampilan abad 21 menjadi potensi besar dalam perubahan era baru pendidikan di Indonesia. Pembelajaran abad 21 lebih menekankan perubahan pada aspek keterampilan yaitu (1) paham TIK dan media digital, (2) berfikir kritis, (3) bersifat *problem based learning*, (4) berkomunikasi efektif, dan (5) kolaboratif (Mudrikah et al., 2022). Peran pendidik mulai dapat mengembangkan kreativitas, kompetensi diri dan keterampilan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa secara mandiri untuk menemukan pengetahuannya. Prakarsa belajar mandiri sebagai salah satu prasyarat mahasiswa memajemen diri dan meningkatkan keterampilan dan kemampuannya secara solutif, berinteraksi sosial kolaboratif, dan berkinerja yang baik (Suprijono, 2020). Proses dan praktik pembelajaran sejarah menjadi penting untuk merekatkan, merangkai kronologi dari (1) interaksi sosial, (2) aktivitas belajar, (3) komunitas belajar, dan (4) proses pembelajarannya. Strategi membangun perubahan *mindset* ini mendorong para pendidik mulai berbenah untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas model, media dan aktivitas pembelajarannya.

Menurut I Gde Widja bahwa kemampuan high profesional skill untuk merubah paradigma mengajar sejarah secara umum semua orang bisa menghafalkannya. Namun, dalam dinamika pembelajaran sejarah perlu menekankan proses berfikir tingkat tinggi yaitu (1) menalar, (2) menganalisis, dan (3) memecahkan masalah, dan (4) memahami makna pembelajarannya (I Gde, 2018). Guru/pendidik/dosen berperan sebagai fasilitator sekaligus mentor dan mahasiswa secara terbuka dapat belajar kreatif untuk mengembangkan kemandirian belajarnya. Interaksi multimedia dengan model pembelajaran *virtual learning* dapat menciptakan kolaborasi mandiri berbasis teori konektivisme belajar yang yang tidak terbatas oleh ruang, waktu dan proses pembelajarannya menjadi solusi kemandirian belajar mahasiswa sebagai pembelajar abad 21 (Hariyadi, 2023).

Pembelajaran sejarah yang bersifat kronologi memerlukan kemampuan profesional mandiri. Hal ini sesuai

dengan program pemerintah RI dalam nawacita revolusi mental yang memerlukan proses pembelajaran kronologis dan kontinuitas sejarah proporsional di lapangan. Faktanya, di lapangan masih banyak terjadi proses pembelajaran yang bersifat monoton, hafalan, dan membosankan (Nasuha, 2019). Kecenderungan proses mengajar deskriptif naratif yang terjadi di prodi pendidikan sejarah Unesa masih terjadi dalam kelas klasikal. Hal ini terjadi mulai dari proses pembelajaran, penugasan dan evaluasi yang masih bersifat tekstual naratif. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur-fitur Vinesa sebagai *platform* pembelajaran sejarah di prodi belum optimal (Listyaningsih et al., 2020)

Upaya meningkatkan aktivitas dan proses pembelajaran sejarah sebagai langkah menumbuhkan kesadaran pedagogik efektif menuju literasi sejarah digital. Berdasarkan hasil penelitian di prodi pendidikan sejarah Unesa tahun 2020 bahwa implementasi pembelajaran digital menjadi efektif untuk tiga angkatan mahasiswa. Implementasi pembelajaran dengan mengoptimalkan *whatsapp group (WAG)*, *google form*, dan *google drive* belum efektif dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital *online* yang disiapkan Unesa seperti menggunakan *zoom*, *google meeting*, *google classroom* dan platform pembelajaran daring di Unesa tidak optimal (Septina et al., 2021).

Kecenderungan aktivitas pembelajaran secara daring dan platform pembelajaran digital belum diarahkan untuk belajar secara mandiri dan berfikir kritis dalam penugasan dan diskusi klasikal belum sepenuhnya diarahkan oleh pendidik. Hasil penelitian tahun 2022 yang memanfaatkan pembelajaran model *blended learning* dengan *e-modul* berbasis *platform Vinesa (Virtual Learning Unesa)* belum sepenuhnya membantu pendidik mengarahkan pada kemandirian belajar mahasiswa. Hasil penelitian tersebut mengembangkan *e-modul* pada Vinesa telah membantu proses pembelajaran digital dan memudahkan proses belajar mahasiswa baik secara virtual maupun klasikal dalam mengakses keragaman sumber belajar multimedia digital (Alrianingrum et al., 2022).

Optimalisasi sumber belajar digital dan virtual yang bebas di berbagai media digital perlu diarahkan sesuai dengan tujuan belajar sejarah. Situasi ini menginspirasi peneliti untuk menggunakan media skenario sejarah yang baik dalam mengajarkan konsep berpikir kronologi sejarah yang menyenangkan dan bermakna bagi mahasiswa itu sendiri. Pembelajaran yang berorientasi pada kreativitas mahasiswa sebagai pembelajar dewasa dapat secara mandiri terarah menerapkan konsep sejarahnya sebagai dasar berfikir dan belajar sejarah yang baik. Upaya menata lingkungan belajar yang mandiri, kreatif, kolaboratif dan komunikatif ini memerlukan suatu alat dan media

belajarnya. Pendidik/dosen/guru perlu merancang kebutuhan dan aktivitas belajar yang efisien, efektif, menarik dan bermakna bagi mahasiswa. Melalui teknologi pendidikan sebagai upaya memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan potensi kemandirian belajar mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi kesejarahannya.

Pembelajaran berbasis *virtual historis learning* dengan platform Vinesa menjadi salah satu alternatif mewujudkan prakarsa belajar mandiri mahasiswa. *Virtual historis learning* sebagai pengembangan dari vinesa pada beberapa mata kuliah sejarah Amerika, sejarah Indonesia masa Islam, sejarah Asia Selatan, sejarah lokal, sejarah lisan dan sejarah kebudayaan dapat secara multimedia memfasilitasi belajar mahasiswa terstruktur dan mandiri. Efektivitas dan fleksibilitas akses ke Vinesa secara tidak langsung mengarah pada proses aktivitas belajar mandiri dan koneksi antar mahasiswa dapat dikembangkan berbasis digital/virtual dengan beragam fitur dari Vinesa.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan alat/lembar kerja berbentuk media skenario sejarah yang ditautkan di vinesa dalam bentuk google.doc memerlukan sarana operasionalnya dengan *platform* LMS yang disebut Vinesa. Vinesa merupakan suatu sarana dari Unesa untuk mengoptimalkan proses pembelajaran secara daring/virtual. Tujuan dari desain pengembangan media skenario sejarah berbasis *virtual historis learning* ini untuk (1) meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa menyeleksi keberagaman sumber sejarah sebagai sumber belajarnya, (2) mengarahkan dan memfasilitasi mahasiswa belajar konsep dan hirarki ilmu sejarah yang unik dan metodologis, (3) melalui media skenario sejarah dapat memfasilitasi dan mengarahkan mahasiswa belajar berpikir kritis, kreatif, reflektif dan menginterpretasikan menjadi pemahaman sejarah yang lebih bermakna dibandingkan dengan media digital sejarah yang sudah banyak diunggah di media sosial dengan menerapkan pola berfikir 5W1H, (5) melalui Vinesa sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi pendidikan dalam pembelajaran sejarah dapat mengoptimalkan ketrampilan berliterasi digital, dan (6) menciptakan pembelajaran sejarah yang modern dengan menggunakan aplikasi Vinesa. Perubahan yang terjadi di masa lalu dan yang berlanjut pada masa kini (*living history*) memberikan landasan berfikir dan bersikap positif untuk mengenal perubahan yang terjadi pada masa kini, mengadaptasi perubahan untuk membangun kehidupan yang lebih baik sebagai manusia Indonesia dan manusia yang menguasai teknologi revolusi industri 4.0 (Hasan, 2019)

Praktik memfasilitasi belajar berbasis digital Vinesa ini menjadi suatu solusi belajar yang mandiri, bertanggung jawab dan kreatif bagi mahasiswa. Proses belajar mahasiswa

diharapkan meningkat dengan desain pembelajaran yang (1) didesain melalui keberagaman konten materi berbasis digital, (2) aktivitas belajar berbasis *hybrid/blended learning* dengan pola belajar *synchronous-asynchronous-mandiri*, dan (3) optimalisasi sumber daya teknologi pendukung dalam aktivitas pembelajarannya menyesuaikan kebutuhan belajar mahasiswa dimanapun, kapanpun tanpa batasan ruang dan waktu (Januszewski, 2008).

## METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian kualitatif yang menekankan pada quality yang didesain untuk memberikan sumbangannya terhadap teori praktis, kebijakan, masalah-masalah sosial, dan pendidikan. Hasil belajar dari desain media skenario sejarah berbasis *virtual history learning* ini untuk menciptakan desain media pembelajaran sejarah yang berbentuk alat/lembar kerja sejarah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Portofolio produk yang dihasilkan berupa LMS Vinesa pada mata kuliah *e-modul* sejarah amerika di link url <https://vinesa.unesa.ac.id/course/view.php?id=2217> ditempuh oleh 76 mahasiswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada semester gasal 2022/2023 di prodi pendidikan sejarah Unesa. Didalam *virtual history learning* di Vinesa terbagi dalam 8 topik pertemuan yang didalam setiap topiknya bisa diisi aktivitas belajar seperti (1) presensi kehadiran, (2) penugasan digital, (3) forum diskusi virtual dengan *moodle* Vinesa berbentuk blogspot, dan (4) perkuliahan daring dengan google meet terecord. Sedangkan bahan ajar, sumber belajar dan media pembelajaran dalam setiap topik memiliki keberagaman raw material sources seperti (1) ppt interaktif, (2) link tautan youtube, (3) *e-book*, (4) file pdf/word, (5) video media interaktif, dan tautan lainnya. Data aktivitas pembelajaran bisa langsung diperoleh dari logaritma hasil (1) login mahasiswa di setiap topik, (2) hasil unggah tugas, (3) nilai langsung di assessment online, (4) hasil kuisioner 10 item kepuasan model *virtual history learning*, dan (5) keaktifan dalam diskusi kelas ataupun join *synchronous* di *google meet* terecord.

Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data logaritma dari Vinesa yang diunduh dan dianalisis sesuai dokumen logaritma database sesuai dengan kebutuhan penelitian. Analisis data diinterpretasikan secara kualitatif dengan mendeskripsikan hasil data logaritma tersebut. Adapun data yang dianalisis cukup data (1) login aktivitas mahasiswa, (2) hasil unggah tugas dan kualitas tugas skenario sejarah berbasis digital virtual di Vinesa, dan (3) angket kepuasan model pembelajaran *virtual history learning* dengan media skenario sejarah pada matakuliah sejarah Amerika.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Media Skenario Sejarah

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar (Sadiman, 2008). Ada lima fungsi media yang diciptakan oleh mahasiswa secara mandiri yaitu (1) menarik perhatian, (2) menciptakan suasana belajar yang komunikatif-produktif, (3) mengkondisikan sesuai tujuan pembelajaran, (4) meningkatkan motivasi belajar, dan (5) meng-aktifkan mahasiswa belajar mandiri (Sutikno, 2009). Penggunaan *platform* sebagai sarana belajar akan memudahkan peserta didik dalam mendapatkan materi pembelajaran dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran sejarah (Sekarrini et al., 2024).

Desain media skenario sejarah dirancang sebagai kategori lembar//alat kerja visual interaktif berbentuk tabulasi rincian suatu peristiwa menjadi tugas mahasiswa dengan pola berfikir 5W+1H. Media skenario sejarah ini didesain sesuai teori pembelajaran Piaget yang memberikan pengalaman dan kesadaran prakarsa untuk (1) tumbuh, (2) beradaptasi, dan (3) berubah (Simatupang, H. (2019). Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21. Pustaka Media Guru). Konsep tumbuh pada desain media skenario sejarah ini mendorong mahasiswa secara mandiri dapat memilah keragaman sumber sejarah agar terbangun konseptual peristiwa sejarah yang ditugaskan menjadi media pembelajaran. Konsep beradaptasi mendorong mahasiswa dengan kemampuan berliterasi digital dapat merancang skenario sejarah dari peristiwa dengan menggunakan pola berfikir sejarah secara tematik/kronologis/diakronis/sinkronis/berkelanjutan (Winenburg, 2006). Konsep kedua ini untuk membantu mahasiswa secara mandiri menganalisis dan melakukan kritik sumber untuk menginterpretasikan sumber belajar yang diperoleh di Vinesa maupun sumber digital lainnya menjadi satu kesatuan bahan menyusun skenario sejarah dari sebuah peristiwa.

Melalui media skenario sejarah ini mendorong dosen/pendidik memberikan ruang bebas berkreasi, mandiri dan berinovasi secara digital dan virtual menghistoriografikan kembali secara digital suatu peristiwa sejarah dengan lebih kronologis. Media skenario sejarah ini didesain untuk melatih mahasiswa belajar mandiri bertanggung jawab pada penyusunan suatu peristiwa sejarah yang dihasilkannya. Tujuannya agar mahasiswa memahami kebenaran sejarah didasarkan pada kemampuan diri dan intepretasi sumber sejarah yang diperolehnya menjadi sebuah media belajar sejarah untuk memahami kebenaran sejarah sesuai dengan cara pandangnya menjadi bermakna (Kochar, 2008). Konsep ketiga Piaget yaitu berubah memberikan pengalaman langsung mahasiswa dapat berimajinasi, berkreasi serta

membangun kesadaran sejarah untuk menghasilkan suatu media sejarah yang lebih baik sesuai dengan logika berfikir historis kritis. Konsep ini memotivasi mahasiswa berintepretasi melalui lembar/alat kerja skenario sejarah berbentuk tabulasi untuk dapat merekonstruksi ulang peristiwa sejarah sesuai dengan kebutuhan jaman menjadi karya media sejarah yang menarik (Kuntowijoyo, 2008).

Domain kognitif dalam mendesain media skenario sejarah tidak lepas dari hierarki pengetahuan memahami sumber sejarah, mengaplikasikannya dalam format tabulasi media skenario sejarah yang benar. Proses intepretasi dilakukan dengan pola 5W1H yang mencerminkan terminologi konsep belajar sejarah mandiri (Januszewski, 2008). Pada pembelajaran *virtual history learning* ini mahasiswa didesain sebagai seorang sutradara untuk merekonstruksi suatu peristiwa sejarah dan menampilkan ulang berbentuk media sejarah yang berbeda dan lebih baik dari media yang sudah ada sebelumnya.

Hasil akhir dari media sekenario sejarah ini merupakan script naskah rekonstruksi sejarah berbentuk tabulasi media skenario sejarah yang memiliki (1) alur cerita, (2) setting lokasi dan waktu sejarah, (3) atribut figur sejarah, dan (4) gambaran figur tokoh sejarahnya. Desain media skenario sejarah yang menjadi lembar kerja mahasiswa secara individu dan mandiri ini dapat mengarahkan mahasiswa mendesain peristiwa sejarah ditampilkan ulang dalam bentuk script alur kronologis suatu peristiwa sejarah seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Desain Media Skenario Sejarah**

No	Peristiwa Sejarah	Analisis peristiwa	Setting	Tokoh / Pemeran	Imajinasi sejarah	Dialog / Script narasi	Sumber/ bahan belajar	Kesimpulan Akhir
1	Scene 1: pendahuluan							
2	Scene 2: Latar belakang							
3	Scene 3: Kronologi peristiwa							
4	Scene 4: Solusi peristiwa							
5	Scene 5: Dampak peristiwa							

Tujuan penyusunan media skenario sejarah untuk (1) mengidentifikasi sumber bahan yang diperoleh sesuai dengan scene peristiwa yang akan disusun, (2) memverifikasi sumber bahan media skenario sejarah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penyusunan skenario sejarah mulai dari verifikasi tokoh sejarah, lokasi peristiwa dan kronologis peristiwa yang akan dibahasnya berdasarkan sumber tertulis ataupun sumber lainnya, (3) menganalisis berbagai sumber bahan tersebut untuk dideskripsikan dan dianalisis kaitannya dengan kronologis peristiwa sejarah

yang dipilih sesuai penugasannya agar terjadi proses eksplanasi sejarah dalam analisis pemahaman peristiwa yang terjadi, (4) Tabulasi skenario sejarah sesuai dengan urutan scene dapat mengarahkan mahasiswa dapat berfikir secara kausalitas berdasarkan konsep pemahaman 5W +1H yang diarahkan untuk mendukung metode penelitian sejarah secara terstruktur menjadi lebih baik dan benar, dan (5) memberikan pengalaman nyata secara kognitif dan konstruktif bahwa belajar sejarah menyenangkan dan berkaitan dengan berbagai sumber data dapat diperoleh dari berbagai sumber belajar.

Adapun petunjuk pengisian tabulasi media skenario sejarah dengan cara (1) mengisi tabulasi media skenario sejarah sesuai penugasan suatu peristiwa-nya, (2) mengisi setiap kolom dan baris sesuai tema/topik tugas dengan mengisi isian tokoh, peristiwa dan setting situasi peristiwa tersebut sesuai dengan pola penugasannya, (3) minimal tiap *scene* diberi 3 sumber digital yang sesuai dengan penugasan dan wajib dicantumkan pada kolom link/sumber bahan, dan (5) isian setiap *scene* ini sesuai urutan barisnya yaitu scene 1 berisi isian identitas pembuat (mahasiswa), deskripsi singkat alasan membuat materi ini, *scene* 2 berisi latar belakang terjadinya peristiwa dalam materi tersebut berdasarkan sumber digital yang telah diperoleh sebagai sumber bahan menyusun media skenario sejarah, *scene* 3 berisi perkembangan peristiwa tersebut secara kronologis, *scene* 4 berisi dampak dan respon dari peristiwa tersebut, *scene* 5 berisi kesimpulan akhir dan umpan balik dari penulis/pembuat media apakah materi ini bermanfaat dan bermakna bagi penikmat sejarah. Sedangkan pada isian kolom adan isian (a) Analisis peristiwa adalah penjabaran secara kronologis dari setiap *scene* agar bisa dipahami maksud dan tujuan pembuatan media ini, (b) *Setting* situasi peristiwa merupakan gambaran umum background atau situasi jaman ketika peristiwa tersebut terjadi (gambaran ini bisa berupa situasi lingkungan sosial, alam, budaya, dll), (c) Tokoh merupakan peran dari setiap tokoh yang terlibat dalam peristiwa di setiap *scene*, baik tokoh utama atau tokoh pendukung ditulis lengkap, (d) Imajinasi sejarah, merupakan gambaran intepretasi penulis/ pembuat/ mahasiswa yang mengisinya untuk menggambarkan visualisasi rasional logis analisis dari sebuah peristiwa dari setiap *scene* bisa melengkapi gambaran peristiwa pada masa itu sesuai dengan materi tugas yang disusun, (e) Link/sumber bahan digital yang digunakan sebagai sumber sejarah menyusun media skenario sejarah yang dapat mendukung proses intepretasi imajinasi sejarah mahasiswa untuk memilah/mengkritisi aneka literasi digital yang berasal dari youtube, buku fisik, link media sosial, sumber internet lain, dan sumber pendukung yang dapat memperkuat imajinasi sejarahnya. Sumber bahan/ sumber sejarah yang digunakan untuk tiap *scene* atau

kolom minimal 3 sumber digital sejarah dan maksimal tidak terbatas. Diharapkan setiap *scene* dapat menggunakan sumber digital yang berbeda bahannya supaya imajinasi dan analisis peristiwa lebih beragam dan bermakna untuk belajar sejarah, (f) kesimpulan akhir diisi respon dan umpan balik dari hasil pembuatan media sejarah dengan alat/media kerja berbentuk skenario sejarah untuk belajar memahami konsep sejarah.

Berdasarkan konsep media skenario sejarah tersebut mahasiswa dapat membangun imajinasinya untuk (1) melihat secara empiris suatu peristiwa sejarah, (2) menganalisis setting peristiwa dari berbagai sumber sejarah, (3) menghasilkan script skenario sejarah yang bisa dijadikan media sejarah, (4) menciptakan alur peristiwa sejarah, dan (5) merealisasikan scripts menjadi media sejarah yang kronologis. Mahasiswa diberi kuasa menciptakan suatu media sejarah sesuai kemampuannya sehingga memberikan ruang mandiri yang bebas. Hal ini memberi warna dari hasil belajar yang nanti diciptakan, karena setiap mahasiswa memiliki daya imajinasi dan intepretasi sumber sejarah yang berbeda gaya analisis kritisnya serta mampu mewujudkannya dalam suatu media sejarah.

## 2. *Virtual History Learning*

*Virtual learning* (Vinesa) dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) melalui *platform Moodle* didesain menjadi *virtual history learning* yang mengoptimalkan aneka sumber belajar sejarah berbasis multimedia. Keberagaman sumber belajar berbagai *ekstension softfile* diarahkan untuk memperkaya pengetahuan sejarah Amerika dengan menggunakan pola 5W+1H. LMS pada *virtual history learning* merupakan perangkat lunak berbasis web untuk pembelajaran online interaktif dan mengoptimalkan secara otomatis tagihan administrasi pengorganisasian materi, aktivitas belajar, keberagaman sumber belajar digital dan pelaporan konten dan hasil belajar. (Turnbull et al., 2020).

Pembelajaran *virtual history learning* di sini memiliki jangkauan global lebih luas dan dapat mengoptimalkan berbagai sumber daya seperti teknologi digital, aplikasi digital, manusia yang mendesain dan menghasilkan media digital, lingkungan dan sumber belajar yang beragam. Pendidik/dosen memfasilitasi kinerja mahasiswa menjadi mandiri dan kreatif dengan berinteraksi secara virtual di Vinesa dan berliterasi digital dengan optimal. Konsepsi ini mendorong desain *virtual history learning* sebagai metode dan model pembelajaran mandiri yang mengandung teknologi pendidikan.

Ujicoba *virtual history learning* di Vinesa matakuliah sejarah Amerika agar mahasiswa secara mandiri meningkatkan pengetahuan dan potensinya berliterasi digital dapat dilihat dari respon mahasiswa di bawah ini:

**Tabel 2. Aktivitas logaritma di Vinesa untuk Pembelajaran Virtual History Learning**

No	Instrumen	Rerata Hasil Kelas			Rerata
		A	B	C	Jumlah
1	Isi materi pembelajaran	12,09	11,55	11,41	35,05
2	Pelaksanaan virtual history learning	44,68	43,27	42,86	130,81
3	Desain media skenario sejarah	29,95	29,18	28,14	87,27
	JUMLAH	86,72	84	82,41	253,13 : 3 = 84,38
	Rerata Implementasi Hasil belajar	28,91	28	27,47	84,38: 3 = 28,13

Berdasarkan data logaritma aktivitas di LMS Vinesa pada mata kuliah sejarah Amerika ini dapat mendata secara otomatis berapa jumlah mahasiswa yang mengunjungi, melihat dan memanfaatkan fitur-fitur aktivitas belajar dan mengunduh sumber belajar sejarah yang ditautkan pada *e-modul* LMS Sejarah Amerika di alamat link pembelajaran digital Vinesa yaitu <http://vinesa.unesa.ac.id/course/view.php?id=39> Tabel 2 di atas menjelaskan bahwa mata kuliah sejarah Amerika yang dilaksanakan selama 8 kali pertemuan ini *e-modul* digital di Vinesa berisi materi/kontent, petunjuk penugasan, kuis, dan fitur aktivitas belajar. Dari hasil analisis logaritma di tabel 2 menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah Amerika di *virtual history learning* ini memberikan gambaran semua aktivitas melibatkan mahasiswa menjadi aktif dan mandiri. Rerata hasil dari ketiga kelas di atas menunjukkan bahwa setiap fitur dan aktivitas yang ditautkan pada *virtual history learning* sejarah Amerika di Vinesa ini pada setiap instrumen memberikan gambaran yang baik, terutama pada aktivitas interaksi secara sinkronus dan asinkronus mandiri.

Proses pembelajaran *virtual history learning* memberikan transformasi proses belajar mengajar berbentuk digital melalui teknologi. Ujicoba dilakukan selama 8 kali pertemuan dengan menghasilkan 2 media sejarah berupa script skenario sejarah dan aplikasi digital media skenario sejarah berbentuk media sejarah. Vinesa dengan *virtual history learning* yang berbasis teknologi informasi ini mempermudah mahasiswa berinteraksi secara terbuka dan bebas tanpa batasan waktu dan ruang belajar. Selain itu juga memberikan kebebasan pada mahasiswa untuk belajar mandiri secara *asynchronous* menghasilkan media sejarah melalui media skenario sejarah.

**3. Kemandirian Belajar dengan Virtual History Learning dan Media Skenario Sejarah**

Pembelajaran berbasis *virtual history learning* mengarahkan pada aktivitas mandiri mahasiswa. Perkuliahan yang dilakukan ini disetting berpola *synchronous* dan *asynchronous* melalui LMS Vinesa. Beberapa konsep pembelajaran, aktivitas belajar dan hasil belajar didesain

dalam *virtual history learning* dalam 8 kali perkuliahan daring dan luring. Pola *asynchronous* mandiri di setting untuk aktivitas (1) penugasan skenario sejarah dan media sejarah, (2) portofolio hasil script media skenario sejarah. Sedangkan pola *synchronous* dilakukan dengan evaluasi yang berbentuk (1) tes presentasi tugas media sejarah, (2) analisis skenario, dan (3) berfikir reflektif untuk mengkaji kebermaknaan sejarahnya setelah memahami setiap rangkaian peristiwa yang terjadi. Berdasarkan hasil ujicoba *virtual history learning* pada kemandirian belajar mahasiswa dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3. Pemanfaatan sumber belajar sejarah**

No	Kelas	mahasiswa	buku Indonesia	buku asing	skripsi
1	Kelas A	22	13	20	1
2	Kelas B	27	11	9	2
3	Kelas C	27	4	5	1
	JUMLAH	76	28	34	3

Pemanfaatan sumber belajar sejarah yang ada di LMS Vinesa memberikan pengetahuan dasar bagi mahasiswa yang memperlihatkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih memanfaatkan sumber digital berbahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mandiri mahasiswa dalam berliterasi digital secara mandiri masih perlu ditingkatkan.

**Tabel 4. Kemampuan berliterasi mandiri**

No	Kelas	Mahasiswa	e-book	Blogspot	e-ensiklopedia	Inter-net	e-jurnal asing	e-jurnal Ind	You-tube	Vinesa
1	Kelas A	22	16	15	20	28	26	6	11	1
2	Kelas B	27	11	2	20	31	16	5	8	1
3	Kelas C	27	11	14	19	44	2		15	
	JUMLAH	76	38	31	59	103	44	11	34	2

Keberagaman materi dalam bahan ajar, media pembelajaran ataupun sumber belajar yang ada di LMS Vinesa dengan *virtual history learning* sejarah Amerika ini didesain untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan literasi sejarah pada mahasiswa. Melalui lembar/alat kerja tabulasi media skenario sejarah, maka dosen/pendidik mengarahkan mahasiswa untuk mendapat penugasan mandiri dan mengaktifkan aktivitas fitur diskusi kelas agar dapat menentukan script yang akan disusun untuk bahan media sejarah.

Penugasan secara individu dan diskusi kelas memberikan motivasi berfikir kritis agar media sejarah yang dihasilkan tidak sama dengan mahasiswa diatur dalam berbagai fitur yang ada di *virtual history learning* sejarah Amerika yang tertaut pada LMS Vinesa, Portofolio berbentuk *script* media skenario sejarah merupakan hasil

reflektif thinking mahasiswa untuk dapat membuat media sejarah yang baik dan kronologis.

Manfaat dari *virtual history learning* dalam teknologi pembelajaran memudahkan akses pembelajaran di luar kelas/perkuliahannya bisa dilakukan secara optimal dan efektif-efisien. Kolaborasi dan konektivitas belajar secara global dalam *virtual history learning* ini menjadi semakin penting dan secara positif berdampak luas pada aktivitas kemandirian mahasiswa. Kemandirian mahasiswa dalam mengakses materi, sumber belajar dan link dari bahan belajar secara bebas memberikan banyak ketrampilan digital dapat terekam dalam logaritma aktivitas mahasiswa belajar sejarah Amerika di LMS Vinesa.

Bagi dosen/pendidik dapat secara profesional meningkatkan kinerja pengajarannya secara profesional yang manfaat bagi lembaga-pribadi pendidik-mahasiswa dan sarana prasarana pembelajaran itu sendiri. Keluasan interaksi secara virtual menjadikan mahasiswa dan pendidik dapat mengembangkan diri secara optimal. Mahasiswa dapat secara khusus berliterasi digital untuk mendapatkan pengetahuan lebih dari berbagai sumber belajar tidak hanya bergantung pada virtual learning yang diajarkan dosen.

Berdasarkan unggahan hasil media sejarah yang dipresentasikan pada capaian hasil belajar mandiri mahasiswa secara terstruktur ada pada tabel 5. Dari tabel 5 diketahui bahwa hasil imajinasi dan interpretasi berfikir kreatif menghasilkan beragam aplikasi media sejarah. Ada 10 aplikasi/*platform* yang dihasilkan oleh mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan belajar mandiri menganalisis aneka sumber belajar digital yang digunakan sebagai bahan penyusunan media sejarah melalui tabulasi media skenario sejarah tentang beragam peristiwa sejarah Amerika.

**Tabel 5. Hasil Media Sejarah**

No	Jenis Media	Kelas A	Kelas B	Kelas C	Jumlah
1	canva	1			1
2	PPT interaktif	3	3	6	12
3	Videoscribe	2			2
4	Video	8	12	8	28
5	infografis		6		6
6	PPT	3	3	9	15
7	youtube	2	3	2	7
8	flipchart online	1			1
9	scomatic	1			1
10	googlesite	1		2	3
	<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>27</b>	<b>27</b>	<b>76</b>

Kemandirian belajar mahasiswa dalam menyelesaikan script media skenario sejarah dan menghasilkan media sejarah menunjukkan tingkat kecerdasan formal dan interpersonal. Kecerdasan otak kiri menumbuhkan setting dan imajinasi sejarah dalam tugas media sejarahnya. Sedangkan kecerdasan otak kanan

menumbuhkan proses berfikir kreatif dan berfikir kritis untuk menganalisis secara logis, kronologis, dan analitis pada cara pandangannya di suatu peristiwa sejarah.

Kemandirian belajar mahasiswa saat menyusun tabulasi media skenario sejarah menunjukkan tingkat kecerdasan maha-siswa. Tingkat kecerdasan formal dan interpersonal membuat kecerdasan otak kiri menumbuhkan setting dan imajinasi sejarah. Kecerdasan otak kanan menumbuhkan analisis kronologis logis suatu peristiwa sejarah. Ketrampilan membuat skenario sejarah menjadi pengalaman berharga bagi konstruk sosial mahasiswa secara individu untuk meningkatkan kinerjanya sebagai seorang sejarawan yang kompeten. Ketrampilan mandiri mahasiswa juga dilihat dari hasil *script* skenario sejarah yang mewarnai hasil media sejarah yang dihasilkan. Ketrampilan berimajinasi dan bereksplanasi sejarah dengan pola 5W1H telah menunjukkan pengetahuan dan kemandirian tiap mahasiswa berbeda-beda. Domain psikomotor mahasiswa juga terlihat pada ketepatan unggah tugas dan tampilan hasil tugas skenario sejarahnya dan media sejarah yang memvisualkan script tersebut sebagai kompleksitas antara sumber belajar virtual history learning dengan realitas sejarah dalam media sejarah yang dihasilkannya. Kemandirian belajar dengan pola 5W1H dapat meningkatkan 4-C model pembelajaran abad 21. Semakin lengkap analisis, logika berfikir kritis, dan kreativitas pembelajaran ini dapat dilihat dari hasil portofolio yang sesuai dengan jiwa jaman. Semakin lengkap analisis dan sumber sejarah yang diinterpretasikan dengan baik melahirkan daya imajinasi sejarahnya mendekati jiwa jaman dimana peristiwa tersebut terjadi. Respon tuntutan pengetahuan bermakna dalam kontekstual portofolio media skenario sejarah ini didukung oleh motivasi dan ketrampilan literasi digital yang kompleks dan terkoneksi antar sumber belajarnya. Semakin banyak raw resource material yang diperoleh mahasiswa secara mandiri mendorong hasil portofolio sebagai bukti kinerjanya bisa optimal mewujudkan refleksi dan rekonstruksi sejarah yang sesuai dengan peristiwanya di masa lampau.

## SIMPULAN

Perubahan paradigma teknologi pembelajaran dengan model *virtual history learning* membuat kemandirian mahasiswa sebagai generasi milenial menjadi metode sekaligus model pembelajaran baru. Melalui model *virtual history learning* dapat meningkatkan pengetahuan melalui aktivitas belajar mandiri sesuai dengan desain tujuan pembelajaran. Desain media skenario sejarah secara tidak langsung mengoptimalkan pola berfikir historis dengan metode 5W1H dengan aktivitas belajar *synchronous* dan *asynchronous* di Vinesa sebagai sarana dari model virtual history learning. Kemandirian belajar dengan pola

5W+1H memberikan kemudahan proses optimalisasi 4-C. Tuntutan dan tantangan belajar di new era ini memberikan ruang pada desain media skenario sejarah sebagai bagian dari portofolio menyusun script suatu peristiwa sejarah. Semakin lengkap analisis sumber belajarnya dan mampu menginterpretasikannya dengan daya imajinasi sejarah memudahkan mahasiswa secara mandiri mewujudkan media sejarah yang terarah, kronologis dan menarik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak lupa kami sampaikan rasa terima kasih pada seluruh mahasiswa angkatan 2020 yang menempuh matakuliah sejarah Amerika. Aktivitas dan kemandirian belajar dalam pembelajaran ini telah memberikan pengalaman pembelajaran langsung tentang pentingnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Media skenario sejarah telah memberikan pengalaman menerapkan metode penelitian sejarah atau *historical research* yang sebenarnya dengan mengoptimalkan konsep berfikir 5W1H dengan mengutamakan kerangka berfikir *WHY* dan *HOW* sebagai embrio belajar mandiri memahami sejarah yang benar.

## REFERENSI

- Alrianingrum, S., Rianto, Y., & Bahri, B. S. (2023, March). Blended learning development based on connective theory to improve results of learning concepts and digital literacy. In *International Joint Conference on Arts and Humanities 2022 (IJCAH 2022)* (pp. 1129-1138). Atlantis Press. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-008-4\\_121](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-008-4_121)
- Alrianingrum, S., Artono, M., Aji, R. N. B., & Hermawan, E. S. (2021). *Efektivitas pembelajaran daring untuk menumbuhkan literasi digital masa darurat covid-19*. [https://www.researchgate.net/publication/350835653\\_efektivitas\\_pembelajaran\\_daring\\_untuk\\_menumbuhkan\\_literasi\\_digital\\_masa\\_darurat\\_covid-19](https://www.researchgate.net/publication/350835653_efektivitas_pembelajaran_daring_untuk_menumbuhkan_literasi_digital_masa_darurat_covid-19)
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). *Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh*. Badan Penerbit Stiepari Press, 1-215.
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke-21. *Historia Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Januszewski, A. (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Junaidi dan M. Martindo Merta. (2020). Penggunaan Metode Blended Learning di Perguruan Tinggi. In Agus Suprijono, dkk. *Kesiapan dunia pendidikan menghadapi era new normal*. Pare-Pare Nusantara Press. 97-113.
- Kochar, S.K. (2008). *Teaching history*. PT. Grasindo.
- Kuntowijoyo. (2008). *Eksplanasi sejarah*. Tiara Wacana.
- Listyaningsih, L., Alrianingrum, S., & Sumarno, S. (2021, May). Preparing independent golden millennial generation through character education. In *2nd Annual Conference on Education and Social Science (ACCESS 2020)* (pp. 162-167). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210525.066>
- M. Djamal. (2015). *Paradigma penelitian kualitatif* (edisi Revisi). Pustaka Pelajar.
- Mudrikah, S., Ahyar, D. B., Lisdayanti, S., Parera, M. M. A. E., Ndorang, T. A., Wardani, K. D. K. A., ... & Widyaningrum, R. (2022). *Inovasi pembelajaran di abad 21*. Pradina Pustaka.
- Nasuha, S. (2019). Problematika pembelajaran sejarah kebudayaan islam pada madrasah aliyah sekota binjai (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Sadiman, A.S. (2008). *Media pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Septiani, S. (2023). *Bab 4 pembelajaran abad 21. karakteristik peserta karakteristik peserta*, 51.
- Subandowo, M. (2022). Teknologi pendidikan di era society 5.0. *Jurnal Sagacious*, 9(1).
- Suprijono, A. (2020). *Kesiapan dunia pendidikan menghadapi era new normal*. IAIN Parepare Nusantara Press
- Sutikno, M.S. (2009). *Belajar dan pembelajaran: Upaya kreatif dalam mewujudkan pembelajaran yang berhasil*. Prospect.
- Widja, I. G. (2018). Pembelajaran sejarah yang mencerdaskan suatu alternatif menghadapi tantangan dan tuntutan jaman yang berubah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 117-134. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p117>
- Wineburg, S. (2006). *Berpikir historis: Memetakan masa depan, mengajarkan masa lalu*. Yayasan Obor Indonesia.
- Sekarrini, N. Z., Supriatna, N., & Ma'mur, T. Platform Guru Pembelajar Dalam Kemandirian Belajar Siswa. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 13(1), 91-100. <https://doi.org/10.17509/factum.v13i1.62105>
- Turnbull, D., Chugh, R., & Luck, J. (2020). *Learning management systems, an overview*. In Springer eBooks (pp. 1052-1058). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-10576-1\\_248](https://doi.org/10.1007/978-3-030-10576-1_248)