



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

RESEARCH ARTICLE



Pengembangan Imajinasi Kesejarahan melalui Keterampilan Menulis Digital Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook

Yeni Kurniawati Sumantri, Iing Yulianti, Ayi Budi Santosa

Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia

Correspondence Author: yenikurniawati@upi.edu

To cite this article: Sumantri, Y. K., Yulianti, I., Santosa, Ayi Budi. (2025). Pengembangan Imajinasi Kesejarahan Melalui Keterampilan Menulis Digital Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 8(1), 63-72. <https://doi.org/10.17509/historia.v8i1.76563>.

Naskah diterima : 29 November 2024, Naskah direvisi : 7 April 2025, Naskah disetujui : 30 April 2025

Abstract

Active student involvement in reconstructing and retelling historical events, give students the space to explore every detail of an event so that students will find the values contained therein. History without imagination will feel stiff and boring. The ability to imagine history can be trained through creative writing skills. In learning, creative writing is the process of pouring out ideas and thoughts in writing in a different way. Different from existing works, different from the usual. Therefore, creativity can occur anywhere, including in writing activities. This creative writing development skill can be supported by technological developments that are closely related to the characteristics of today's students through various applications such as heyzine flipbook. Experimental research through the application of writing skills based on the heyzine flipbook application is directed at developing students' historical imagination skills in history learning. The experiment was conducted in a time series with three actions with the research location at SMA Negeri 1 Padalarang. The results of this study indicate that students' imagination skills can be developed through the habit of creative writing by utilizing the heyzine flipbook application. The indicators of historical imagination ability developed in this study are identifying facts about an event, inserting information related to an event, placing oneself as a historical actor and being skilled at abstract thinking.

Keywords: Historical Imagination, Heyzine Flipbook, Creative Writing

Abstrak

Keterlibatan siswa secara aktif dalam merekonstruksi dan menceritakan kembali peristiwa sejarah, memberi ruang kepada siswa untuk mengeksplor setiap rincian kejadian dari suatu peristiwa sehingga siswa akan menemukan nilai yang terkandung di dalamnya. Sejarah tanpa imajinasi akan terasa kaku dan membosankan. Kemampuan berimajinasi kesejarahan dapat dilatih melalui keterampilan menulis kreatif. Dalam pembelajaran, menulis kreatif merupakan proses menuangkan ide dan gagasan secara tertulis dengan cara yang beda. Berbeda dari karya yang pernah ada, berbeda dari yang biasanya. Karena itu, kreativitas bisa terjadi di mana saja, termasuk dalam aktivitas menulis. Keterampilan pengembangan menulis kreatif ini dapat ditunjang dengan perkembangan teknologi yang lekat dengan karakteristik siswa sekarang ini melalui berbagai aplikasi seperti heyzine flipbook. Penelitian eksperimen melalui penerapan keterampilan menulis berbasis aplikasi heyzine flipbook ini diarahkan untuk mengembangkan kemampuan imajinasi kesejarahan siswa pada pembelajaran sejarah. Eksperimen dilakukan secara time series dengan tiga kali tindakan dengan lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Padalarang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan imajinasi siswa dapat dikembangkan melalui pembiasaan menulis kreatif dengan memanfaatkan aplikasi heyzine flipbook. Adapun indikator kemampuan imajinasi kesejarahan yang dikembangkan pada penelitian ini adalah mengidentifikasi fakta tentang suatu peristiwa, menyisipkan informasi yang berkaitan dengan suatu peristiwa, menempatkan diri sebagai aktor sejarah dan terampil dalam berpikir abstrak.

Kata Kunci: imajinasi sejarah, flipbook heyzine, penulisan kreatif

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di sekolah perlu dirancang agar siswa dapat merekonstruksi masa lalu untuk kemudian mengambil nilai dan makna yang bermanfaat bagi kehidupan siswa. Pembelajaran sejarah saat ini masih menghadapi persoalan-persoalan klasik di sekolah, seperti adanya paradigma yang sangat kuat di kalangan siswa bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang variatif di dalam kelas, serta pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam merekonstruksi dan menceritakan kembali peristiwa sejarah selama pembelajaran berlangsung.

Keterlibatan siswa secara aktif dalam merekonstruksi dan menceritakan kembali peristiwa sejarah, memberi ruang kepada siswa untuk mengeksplor setiap rincian kejadian dari suatu peristiwa sehingga siswa akan menemukan nilai yang terkandung didalamnya. Kegiatan tersebut juga memberi ruang kepada siswa untuk mengekspresikan imajinasinya terhadap sebuah peristiwa sejarah, baik ketika merekonstruksi ataupun menceritakan kembali sehingga pembelajaran pun menjadi lebih menarik. Pengembangan keterampilan berpikir kesejarahan akan sangat berkaitan dengan kemampuan membangun imajinasi kesejarahan (*Historical imagination*). Penggunaan imajinasi bagi siswa dapat memudahkan dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai dari setiap peristiwa sejarah, karena siswa diharuskan membayangkan dan memposisikan dirinya dalam peristiwa sejarah tersebut.

Kemampuan imajinasi adalah kemampuan yang sangat penting dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari Albert Einstein. Menurut Einstein (dalam Mazullo, 2012, hlm. 115) menyebutkan bahwa "Imagination is more important than knowledge. For knowledge is limited to all we now know and understand, while imagination embraces the entire world, and all there ever will be to know and understand". Ilmu sejarah sebagai seni tentu membutuhkan gaya bahasa, intuisi, emosi, dan imajinasi. Seni dan imajinasi adalah dua hal yang berkaitan, begitu pula Sejarah sebagai seni tentu juga akan menyinggung aspek imajinatif. Seperti halnya pendapat Kuntowijoyo (1995, hlm. 68), setidaknya ada tiga hal penting bahwa seorang sejarawan perlu membayangkan apa yang sebelumnya terjadi, apa yang sedang terjadi, dan apa yang terjadi sesudah itu. Collingwood (dalam Wijaya, 2015, hlm. 15) mengatakan

bahwa pada hakikatnya imajinasi sejarah dilakukan dengan berbasis pada ruang, waktu, akal, dan sumber sejarah. Keempat unsur tersebut diperlukan dalam mengembangkan kemampuan imajinasi sejarah. Hal ini dilakukan karena suatu peristiwa pasti terikat pada ruang atau unsur spasial dimana pelaku atau tokoh sejarah bertindak dalam suatu tempat tertentu. Aktivitas manusia yang terikat pada unsur spasial juga terikat oleh waktu baik di masa kini maupun masa lalu. Jika aktivitas tersebut bersifat lampau maka penggambaran masa lalu dengan baik dapat dilakukan hanya jika sejarawan menggunakan akalnya untuk meresapi dan berperan sebagai seorang tokoh atau pelaku sejarah dalam bertindak di suatu peristiwa tertentu.

Keterampilan berimajinasi merupakan bagian dari kreativitas dalam berpikir. Dimana imajinasi menjadi bagian dari seni berpikir kreatif. Pentingnya kemampuan berimajinasi pada pembelajaran sejarah tentu harus ditopang dalam proses pembelajaran. Kegiatan merekonstruksi dan menceritakan kembali masa lalu sebaiknya aktif dilakukan siswa secara mandiri dan guru berperan sebagai fasilitator. Untuk merealisasikan hal tersebut, guru sebagai fasilitator hendaknya menerapkan metode pembelajaran yang di dalam pelaksanaannya memberi kesempatan kepada siswa untuk secara mandiri merekonstruksi dan menceritakan kembali peristiwa sejarah. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam melatih kemampuan berpikir imajinatif adalah melalui kegiatan menulis. Melalui menulis, siswa dapat menuangkan berbagai ide, gagasan, pandangan dan gagasan kreatifnya, termasuk dalam memahami dan mengimajinasikan suatu peristiwa sejarah.

Tentu saja kegiatan menulis yang dimaksud perlu dipadukan dengan karakteristik siswa saat ini yang sangat lekat dengan penggunaan teknologi. Dengan demikian teknologi dalam bentuk aplikasi dapat digunakan sebagai strategi untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa. Pada penelitian ini akan mencoba mengembangkan model pembelajaran sejarah yang mengoptimalkan penggunaan aplikasi menulis kreatif dalam mengembangkan kemampuan imajinasi kesejarahan. Adapun permasalahan penelitian terdiri dari : Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana mengembangkan model pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir imajinasi kesejarahan melalui keterampilan menulis digital? ". Permasalahan ini dapat dikembangkan dalam rumusan masalah secara spesifik yaitu :

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir

- imajinasi kesejarahan melalui keterampilan menulis digital?
2. Bagaimana efektivitas model pembelajaran Sejarah melalui keterampilan menulis digital terhadap kemampuan berpikir imajinasi kesejarahan pada mata Pelajaran sejarah?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental design*). Kuasi eksperimen didefinisikan sebagai metode penelitian yang dipakai dengan tujuan mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013). Hal tersebut dapat diartikan bahwa dalam penelitian ini memberikan sebuah perlakuan (*treatment*) dan pengukuran dampak dari suatu perlakuan (*treatment*).

Desain penelitian menggunakan Rancangan serangkaian waktu yang diputus oleh satu kelompok (*Single Group Interrupted Time-Series Design*). Desain penelitian ini menurut pandangan (Cresswell, 2014, hlm. 615) merupakan sebuah rancangan dimana peneliti melakukan pengukuran pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen, baik sebelum maupun sesudah *treatment*. Prosedur desain penelitian ini adalah menentukan suatu kelompok untuk diteliti, lalu mengambil informasi data pretest selama jangka waktu tertentu, setelah itu melaksanakan sebuah kegiatan dengan diberlakukannya *treatment* atau perlakuan, dan yang terakhir adalah mengukur hasil posttest sebanyak beberapa kali untuk melihat perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*. Alasan peneliti menggunakan desain penelitian ini karena penelitian ini didasarkan pada pengkajian rumusan masalah yang telah ditentukan, serta menyesuaikan dengan karakteristik permasalahan dalam penelitian. Secara lebih rinci, desain penelitian digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Desain Kuasi Eksperimen

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O1- O1	X	O2- O2

Keterangan:

- O1 : Pengukuran awal kemampuan imajinasi kesejarahan (Sebelum penerapan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook*).
- X : Perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan pengembangan keterampilan menulis berbasis aplikasi *heyzine flipbook*.

- O2 : Pengukuran akhir kemampuan imajinasi kesejarahan (Setelah pengembangan keterampilan menulis berbasis aplikasi *Heyzine Flipbook*).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pengembangan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook* terhadap kemampuan berpikir imajinasi kesejarahan. Adapun variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah pengembangan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook* sedangkan variabel dependen (Y) yaitu kemampuan berpikir imajinasi kesejarahan. Hal pertama, peneliti menentukan kelompok eksperimen yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Dalam penelitian ini hanya terdapat kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Pengembangan Keterampilan Menulis Berbasis *Heyzine Flipbook* Pada Pembelajaran Sejarah

Berikut merupakan deskripsi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu diantaranya kegiatan penyampaian tujuan pembelajaran dan tahapan sistematika pembelajaran yang akan dilakukan. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan peristiwa apakah yang diperingati setiap tanggal 20 Mei? Bagaimana seharusnya peran yang ditunjukkan pemuda untuk bangsanya? sejumlah pertanyaan yang diajukan pada siswa dilakukan untuk menggali pengetahuan awal (*entry behavior*) siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Materi yang dipelajari yaitu tentang Organisasi pergerakan Kebangsaan Indonesia Pada Awal Abad 20. Guru kemudian masuk pada penjelasan tentang materi pokok dan menyampaikan tahapan-tahapan kegiatan yang akan dilakukan pada proses pembelajaran. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk melakukan warming up dengan mengajukan pertanyaan dalam bentuk teka-teki. Teka teki ditayangkan melalui aplikasi articulate storyline. Dimana ketika jawaban yang dipilih siswa akan mengeluarkan tanda centang (✓) yang disertai musik tepuk tangan dan bersorak, sementara ketika pilihan jawaban salah maka akan keluar tanda × yang disertai musik sedih dan ungkapan kecewa.

Pada kegiatan inti, guru mengarahkan proses pembelajaran dengan mengikuti tahapan-tahapan pembelajaran yang telah dirancang. Tahapan awal pembelajaran dimulai dengan kegiatan *focusing*, Guru memberikan link QR Code pada siswa yang berisi link

artikel tentang peranan pemuda bagi kemajuan suatu bangsa. Pada tahapan ini dilakukan identifikasi perilaku-perilaku pemuda yang bernilai positif dan negatif bagi kemajuan bangsa. Selanjutnya guru mengembangkan konsep kebangkitan nasional yang dikaitkan dengan peringatan yang dilaksanakan setiap tanggal 20 Mei oleh bangsa Indonesia. Kemudian dilakukan diskusi tentang mengapa tanggal 20 Mei diperingati sebagai kebangkitan nasional, dan kemudian pertanyaan diarahkan tentang apa yang akan terjadi jika pada saat itu pemuda tidak menunjukkan perannya melalui pergerakan nasional?

Pada tahap selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang konsep-konsep pergerakan kebangsaan. Menjelaskan historis beberapa organisasi pergerakan kebangsaan seperti Budi Utomo, *Indische Partij*, Sarekat Islam, Perhimpunan Indonesia. Guru memberikan penguatan tentang organisasi-organisasi pergerakan kebangsaan dengan menggunakan aplikasi articulate storyline. Melalui aplikasi ini siswa dapat berinteraksi dengan materi yang tersedia pada gadget mereka. Selanjutnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan literasi dengan cara membuka e-modul melalui aplikasi *heyzine flipbook* yang berisi materi-materi yang terhubung dengan beberapa artikel yang berkaitan dengan materi.

Pada tahapan selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk menyaksikan tayangan video tentang perkembangan organisasi pergerakan kebangsaan dan peristiwa sumpah pemuda. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk mengembangkan imajinasi melalui penulisan essay tentang andai aku menjadi pemuda yang membacakan sumpah pemuda pada peristiwa kongres pemuda tahun 1928. Tulisan disusun dengan menggunakan aplikasi *heyzine flipbook* yang di dalamnya terdapat fitur-fitur sebagai berikut :

1. Untuk membuat design modul terlihat lebih menarik dapat menggunakan fitur yang terdapat dalam kolom *style*, didalam kolom terdapat beberapa fitur seperti:
 - a. *Title*
 - b. *Page effect*
 - c. *Background*
 - d. *Logo*
 - e. *Controls*
2. Kemudian pada kolom setting, terdapat beberapa fitur yang berfungsi untuk mengatur akses dari e-modul yang dibuat. Adapun fitur yang terdapat dalam kolom setting ialah:
 - a. *Password protect*
 - b. *Pagination bar*
 - c. *Background Audio*

- d. *Capture lead from*
 - e. *Replace PDF*
 - f. *Copy Flipbook*
3. Fitur-fitur yang terakhir dalam aplikasi *heyzine flipbook* terdapat dalam kolom interactions yang berfokus kepada pengeditan dari modul yang dibuat. Adapun fitur-fitur tersebut ialah:
 - a. *Link*
 - b. *Image*
 - c. *Audio*
 - d. *Video*
 - e. *web*
2. **Efektivitas Pengembangan Keterampilan Menulis Berbasis Heyzine Flipbook Terhadap Kemampuan Imajinasi Kesejarahan**

Uji hipotesis memiliki tujuan untuk menjawab rumusan masalah atau membuktikan hipotesis. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji normalitas dan homogenitas ini menunjukkan bahwa pengujian dilakukan dengan uji parametric. Dengan demikian pengujian data akan dilakukan dengan menggunakan uji t.

Pertanyaan Penelitian : Apakah terdapat perbedaan kemampuan imajinasi kesejarahan antara sebelum dan sesudah penerapan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook* ?

Hipotesis :

Ho : Tidak ada perbedaan kemampuan imajinasi kesejarahan antara sebelum dan sesudah penerapan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook*

Ha : Ada perbedaan kemampuan imajinasi kesejarahan antara sebelum dan sesudah penerapan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook*

Pengujian hipotesis pertama dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t test. Pengujian menggunakan SPSS versi 25 dengan hasil pengujian terlihat pada tabel sebagai berikut :

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	61.231	14.575	1.278	63.760	58.702	47.900	129	.000

Dasar pengambilan kesimpulan uji hipotesis sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima

- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak

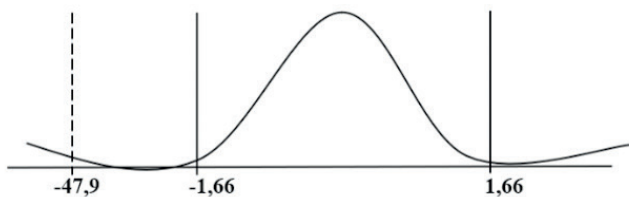
Berdasarkan tabel diatas, terdapat hasil pengujian hipotesis menggunakan paired sample t-test mengenai data pengukuran sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penerapan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook* di kelas eksperimen. Adapun nilai signifikansi yang dihasilkan sebesar $0,000 < 0,05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan imajinasi kesejarahan antara sebelum dan sesudah pengembangan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook*. Selain itu, hasil uji hipotesis 1 dilengkapi oleh perbandingan nilai t hitung dan t tabel dengan dasar pengambilan keputusan berikut:

- Jika nilai t hitung > t tabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima
- Jika nilai t hitung < t tabel, maka Ho diterima dan Ha ditolak

Presentase	Interpretasi
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
≥ 75	Efektif

Diketahui nilai t hitung adalah sebesar -47,90 dan nilai derajat kebebasan (df) adalah sebesar 129, nilai t tabel pada df 129 sebesar 1,66. Perbandingan t hitung dan t tabel dapat disajikan dalam bentuk kurva berikut: t hitung : -47,90

t tabel : 1,66 (dari df = 129)



Berdasarkan kurva diatas, diperoleh bahwa nilai t hitung jatuh pada daerah penolakan Ho atau penerimaan Ha. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir imajinasi kesejarahan antara sebelum dengan sesudah penerapan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook* di kelas eksperimen. Dengan demikian, hasil uji hipotesis 1 ini menunjukkan Sig. (2-tailed) < 0,05 serta t hitung > t tabel yang sama-sama memperoleh penolakan Ho atau penerimaan Ha. N-Gain merupakan selisih antara *post test* dan *pre test*

yang dapat menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif. N-Gain dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{Sp_{posttest} - Sp_{pretest}}{Sm_{maksimum} - Sp_{pretest}}$$

Keterangan:

Spre= skor pengukuran awal

Sp_{post} = skor pengukuran akhir

Sm_{aks} = skor maksimum dari pre test dan post test

Adapun kriteria interpretasi skor N-Gain sebagai berikut:

$g > 0,7$ = tinggi

$0,7 > g > 0,3$ = sedang

$g < 0,3$ = rendah

Sedangkan untuk uji efektivitas menggunakan kriteria sebagai berikut :

Presentase Interpretasi

< 40 Tidak efektif

40 – 55 Kurang efektif

56 – 75 Cukup efektif

≥ 75 Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan N Gain dengan menggunakan SPSS Versi 25 diperoleh hasil seperti pada tabel berikut ini

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	130	.11	1.00	.7187	.1721
Ngain_Persen	130	11.11	100.00	71.87	17.215
Valid N (listwise)	130				

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) Gain score adalah 0.7187. Nilai tersebut apabila kita bandingkan dengan ukuran kriteria bahwa $Ngain > 0.7$ yang berarti termasuk pada kriteria tinggi. Sedangkan untuk uji efektivitas keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook* terhadap peningkatan kemampuan imajinasi kesejarahan dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) N-gain Persen yang berdasarkan hasil pengujian menunjukkan nilai 71.87. Nilai tersebut apabila kita lihat pada kategori interpretasi termasuk dalam rentang nilai 56 – 75 yang dikategorikan cukup. Artinya bahwa perolehan N-gain 71.87 menunjukkan bahwa penerapan keterampilan menulis berbasis *heyzine*

flipbook cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan imajinasi kesejarahan.

3. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan pada temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan imajinasi kesejarahan siswa antara sebelum dengan sesudah dilakukannya treatment. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diarahkan pada keterampilan menulis berbasis aplikasi *heyzine flipbook* dapat memberikan pengaruh pada pengembangan kemampuan berimajinasi siswa. Melalui kegiatan menulis, siswa distimulus untuk mengembangkan imajinasinya. Kegiatan menulis diarahkan melalui teknik *if history* dan *storytelling*. Akan tetapi, berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa tingkat efektivitas dari penerapan keterampilan menulis berbasis aplikasi *heyzine flipbook* dalam mengembangkan imajinasi kesejarahan berada pada kategori cukup. Mengapa hanya sampai pada kategori cukup efektif? Hal ini dianalisis oleh peneliti bahwa terdapat faktor-faktor lain yang akan memberikan penguatan pada pengembangan imajinasi kesejarahan. Perlakuan berupa keterampilan menulis nampaknya perlu diperkuat terlebih dahulu dengan strategi pembelajaran yang dapat menuntun siswa untuk memiliki keterampilan menulis.

Pada penelitian ini di dalam desain pembelajarannya belum memperkuat langkah awal keterampilan menulis. Dengan demikian pengembangan keterampilan menulis perlu dilatih terlebih dahulu. Salah satunya dengan mengembangkan strategi LOK-R, yakni Literasi, Orientasi, Kolaborasi, dan Refleksi. Temuan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dhesita (2022) menunjukkan bahwa tahapan dalam LOK-R dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi. Selain itu mampu mendorong kemampuan berpikir kritis dalam hal mengolah informasi dan berkomunikasi secara kreatif baik verbal maupun tulisan, bahkan digital dan visual.

Imajinasi adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan multi perspektif dalam merespon suatu stimulus sehingga dengan berimajinasi dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Melalui imajinasi, siswa dituntun untuk dapat membayangkan, merasakan, dan menggambarkan kemudian merasakan seolah-olah jika dirinya terlibat langsung dalam suatu peristiwa ataupun kondisi tertentu. Setelah siswa dapat merasakan, memahami, serta membayangkan dirinya terlibat

pada suatu peristiwa atau situasi, mereka menuangkan pemahaman mereka ke dalam bentuk tulisan berupa cerita dan kemudian disajikan dalam bentuk storytelling. Melalui kegiatan menyusun cerita, siswa mengubah nilai-nilai dan keyakinan pribadi mereka ke dalam cerita. Pada proses ini terjadi prosedur kreatif yang dipengaruhi oleh karakteristik sosial, budaya, dan etnografi. Alhasil, cerita-cerita tersebut bukan hanya produk akhir dari imajinasi siswa, tetapi juga merepresentasikan mekanisme kognitif internal siswa (Smyrnaoui et al., 2020). Melalui cerita, siswa harus menggunakan keterampilan kognitif yang lebih tinggi. Penelitian ini menunjukkan analisis kualitatif tentang terjadinya keterampilan kognitif dan kreatif siswa ketika siswa mengembangkan imajinasi melalui pengembangan cerita berbasis “if history”. Selain itu nurturant effect dari pengembangan *if history* ini adalah siswa dilatih untuk membangun suatu ikatan sosial bersama siswa dalam bentuk kerja kelompok. *Students cooperation was highly encouraged by pragmatic reasons that they got from difficult tasks given by the teachers that required them to work together in a group* (Darmawan et al., 2022).

Teknik *If history* yang dikembangkan dalam membangun imajinasi kesejarahan pada penelitian ini juga berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis bukan hanya sekedar pemikiran yang berakar pada nalar, tetapi dalam berpikir kritis terkandung kemampuan untuk mempertimbangkan berbagai perspektif, diinformasikan, skeptis, dan memerlukan penalaran yang masuk akal (Mason, 2007). Melalui imajinasi dengan menempatkan siswa sebagai pelaku sejarah maka mereka dihadapkan pada sejumlah pilihan-pilihan rasional yang tentunya memerlukan kemampuan berpikir kritis.

Dengan demikian berpikir kritis berada pada tiga dimensi yaitu pendidikan, psikologis, dan epistemology yang di dalamnya mengandung unsur beliefs, desires, and values (Spector & Ma, 2019; Norris, 2014; Yanchar life, 2008). Sternberg (2003) menyebut ketiga unsur berpikir analitik, sintetik dan praktikal ini dengan istilah triachic. Dengan demikian imajinasi menjadi perwujudan dari keterampilan berpikir kritis yang diimbangi dengan keterampilan berpikir kreatif. Antara keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif apabila ditinjau dari sisi substantif memiliki perbedaan. Namun dalam hal implementasinya antara berpikir kritis dan berpikir kreatif saling berintegrasi dalam hal penggunaannya. Keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif digolongkan dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi (Lee & Lai, 2017). Sementara itu kemampuan berpikir kreatif merupakan aktivitas berpikir dan

bertindak melalui cara yang tidak konvensional yang diikuti oleh keinginan untuk meraih sesuatu sehingga menghasilkan sejumlah ide atau gagasan yang orisinal dan baru (Kaufman & Sternberg, 2010). Sedangkan Gardner (2006) mendefinisikan keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan mencipta hal-hal baru di bidang ilmu yang dikuasai atau sering juga disebut dengan *creative mind*. Kreativitas sangat penting untuk keberadaan umat manusia dan masyarakat, kreativitas bukan hanya berkaitan dengan artistik, tetapi juga sesuatu yang diperlukan untuk proses kesadaran kita (Lindqvist, 2003). Dengan demikian, proses pendidikan penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dengan mengembangkan *creative pedagogy* (Harris, 2016). Pendidik perlu untuk mendefinisikan kembali kreativitas sebagai pilihan yang diperlukan baik oleh guru maupun siswa (Harris, 2014).

Pengembangan imajinasi melalui *digital storytelling* secara sederhana dapat disebut dengan seni bercerita abad 21. Hal ini tentunya didasarkan pada munculnya keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan penggunaan komputer yang dapat dikembangkan dan diakomodasikan salah satunya melalui penerapan *digital storytelling*. Menurut Banaszewski (2005) *digital storytelling* didefinisikan sebagai “the practice of combining personal narrative with multimedia (images, audio and text) to produce a short autobiographical movie” (suatu praktik penggabungan narasi atau keterampilan bercerita melalui ragam multimedia seperti gambar, suara, dan teks secara bersamaan sehingga menghasilkan sebuah film otobiografi pendek atau suatu karya yang unik). Pada praktiknya di kelas, penerapan *digital storytelling* ini membuat penyampaian materi pembelajaran terasa menyenangkan dan tersampaikan dengan baik dan menarik.

Digital storytelling dalam ranah pendidikan diartikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang berusaha menggabungkan berbagai keterampilan seperti keterampilan mendengarkan, berbicara, menulis, hingga keterampilan mengoperasikan program berbasis pengembangan komputer dan teknologi (Muhyadi, et.al, 2010). Selain itu, menurut Alexander (dalam Ferdiansyah, S, 2019, hlm. 12) *digital storytelling* atau dapat disebut juga dengan *multimodal storytelling* merupakan kegiatan bercerita menggunakan teknologi digital dengan memasukan berbagai elemen pendukung cerita yang dibuat, dibagikan, dan dinikmati juga secara digital. Elemen pendukung yang dimaksud dapat berupa ragam multimedia misalnya gambar, video, audio, maupun *web publishing*.

Sebagaimana mengutip dalam *Web University of Houston* dinyatakan bahwa penggunaan atau penerapan *digital storytelling* di dalam pembelajaran dapat meningkatkan berbagai keterampilan peserta didik, mulai dari keterampilan meneliti dan menulis, keterampilan penggunaan teknologi, keterampilan interpersonal, keterampilan pemecahan masalah termasuk kreativitas, serta keterampilan menilai sesuatu. Sehingga pemanfaatan *digital storytelling* dalam pembelajaran tersebut mencoba untuk mengubah cerita ke dalam bentuk multimedia sehingga memunculkan peningkatan-peningkatan pada berbagai aspek keterampilan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *digital storytelling* merupakan suatu metode atau media pembelajaran yang dibuat secara digital dengan menggabungkan berbagai unsur pendukung audio, teks, maupun visual sehingga dalam penerapannya dapat meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Guru yang kreatif, terutama dalam mengembangkan pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan potensi dirinya dan membuat pembelajaran lebih dinamis, segar dan efektif. Kondisi ini menjadi dasar pencapaian prestasi akademik dan personality. Kreativitas guru dalam pembelajaran lebih efektif dengan memadukan implementasi TPACK (Pazin, Maat & Mahmud, 2022). Penelitian ini memberikan pemahaman pada penulis bahwa di dalam pembelajaran penting untuk memanfaatkan teknologi dengan pendekatan TPACK. Dengan demikian di dalam pembelajaran juga perlu dikembangkan pendekatan TPACK, salah satunya melalui penggunaan aplikasi dalam pembelajaran seperti Heyzine Flipbook

Berdasarkan kerangka TPACK (Koehler dan Mishra, 2008; Mishra dan Koehler, 2006), guru mengembangkan proses pembelajaran yang dapat mengarahkan pada pembentukan kreativitas, peserta didik dapat memanfaatkan berbagai platform aplikasi yang dapat digunakan untuk menyusun proyek. Dengan menggunakan aplikasi, peserta didik diberikan kemudahan untuk mengembangkan kreativitas mereka, mengembangkan sejumlah gagasan dan imajinasi yang dituangkan dalam proyek seperti infografis, *if history*, *storytelling*, dan sebagainya. Demikian pula, kreativitas berperan dalam penggunaan pengetahuan pedagogis (PK) guru (bagaimana mereka mengajar), dengan membantu mereka beradaptasi dengan tuntutan baru untuk melampaui pembelajaran berbasis tes hafalan menuju keterampilan berpikir tingkat tinggi. Terakhir, dan yang terpenting, kreativitas guru juga penting

untuk memahami bagaimana guru dapat mengadaptasi, menggunakan kembali, dan menggunakan kembali teknologi baru untuk digunakan di kelas (pengetahuan teknologi).

Mengapa pengembangan keterampilan menulis menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbook*? Hal ini didasarkan pada penerapan TPACK dan juga karakteristik siswa. Pendidikan yang dikembangkan pada era ini perlu memperhatikan bagaimana karakteristik yang membangun generasi siswa saat ini. Generasi Alpha merupakan generasi yang tidak terpisahkan dari penggunaan dan perkembangan teknologi, *gadget*, sosial media, dan internet. Selain itu, generasi Alpha dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan *softskill* diantaranya kemampuan *problem solving*, kreativitas, pembuatan keputusan, berpikir kritis, fleksibilitas, dan manajemen diri. Oleh karena itu, proses pendidikan dan pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik generasi alpha. Persepsi pendidik tentang karakteristik generasi alpha akan menjadi arahan di dalam mengembangkan pendidikan yang disesuaikan dengan jiwa zaman generasi ini. Russo (2013) menjelaskan guru harus mengubah pendekatan pedagogis dalam mengajar dan memberikan pelayanan dengan meningkatkan hubungan personal dengan siswa, meningkatkan penggunaan media digital, dan melaksanakan pembelajaran dalam bentuk diskusi, kelompok kerja, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Guru yang mengajar pada generasi Alpha harus memberikan teknik-teknik pendekatan yang sesuai dengan zaman sekarang. Guru dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi sehingga dalam proses pembelajaran di kelas dapat diterima dan diikuti oleh siswa sekaligus dapat memanfaatkan potensi yang sudah dimiliki siswa. Guru harus banyak belajar bagaimana mengajar, yaitu tentang bagaimana lebih banyak mendesain sejumlah aktivitas atau model pembelajaran yang cocok untuk generasi alpha. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi dalam pembelajaran, seperti *Heyzine Flipbook*.

KESIMPULAN

Keterampilan berimajinasi merupakan bagian dari kreativitas dalam berpikir. Dimana imajinasi menjadi bagian dari seni berpikir kreatif. Pentingnya kemampuan berimajinasi pada pembelajaran sejarah tentu harus ditopang dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dikembangkan untuk membangun imajinasi dengan mengarahkan siswa menyusun karya tulis yang berbasis aplikasi *heyzine flipbook*. Hal ini

didasarkan pada karakteristik siswa yang sangat lekat dengan teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan imajinasi kesejarahan antara sebelum dengan sesudah penerapan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook*. Tingkat efektivitas menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan menulis berbasis *heyzine flipbook* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir imajinasi kesejarahan.

REFERENSI

- Aisyah, D. N., & Yulifar, L. (2023). Create video based Hero bioghrapy to increase historical comprehension, historical analysis and interpretation ability. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 73-80.
- Alim, M. R. (2022). Pengembangan Media Galeri Visual Sejarah (GVS) berbasis Website pada Materi Candi-Candi di Malang Raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 167-174.
- Banaszewski, T. M. (2005). *Digital storytelling: Supporting digital literacy in grades 4–12* [E-book].
- Creswell, J. W. (2008). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson Education, Inc.
- Darmawan, W., Fauzi, W. I., Santosa, A. B., & Nisa, J. (2022). Students' response to the implementation of brain-based learning (the BBL) approach in history teaching. *Cypriot Journal of Educational Science*, 17(9), 3409–3422. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i9.8080>
- Dhesita, J. (2022). Analisis penerapan model pembelajaran LOK-R terhadap kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54519>
- Fauzi, W. I., Yulianti, I., & Parawita, F. (2022). Pendidikan nilai dari karakter sutan syahrir. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 9(1).
- Fauzi, W. I., Winarti, M., Darmawan, W., Mulyana, A., & Zulifan, M. (2022). Research narrative directions about Islamization in Indonesia after the new order 1998–2020. In *Embracing New Perspectives in History, Social Sciences, and Education* (pp. 74-78). Routledge.
- Fauzi, W. I., & Machmudi, Y. (2023, March). From Bataviaasch Genotschap van Wetenschappen to Parc Vaccinogene: Development of the History of Science in History Learning. In *Fifth Sriwijaya University*

- Learning and Education International Conference (SULE-IC 2022)* (pp. 267-276). Atlantis Press.
- Ferdiansyah, S. (2019). Pendekatan pedagogis membuat digital storytelling: Panduan praktis untuk guru dan calon guru. Meja Tamu.
- Gunawan, R., Bandarsyah, D., & Fauzi, W. I. (2018, November). *The Formation of student character through the novel history of pramoedya ananta toer in history learning*. In *Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)* (pp. 383-387). Atlantis Press.
- Harris, A. (2014). *The creative turn toward a new aesthetic imaginary*. Sense Publishers. <https://www.sensepublishers.com/>
- Harris, A. (2016). *Creativity, education and the arts*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-57224-0>
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is technological pedagogical content (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar ilmu sejarah*. Yayasan Bentang Budaya.
- Mason, M. (2007). Critical thinking and learning. *Educational Philosophy and Theory*, 39(4), 339–349. <https://doi.org/10.1111/j.1469-5812.2007.00343.x>
- Mazzullo, L. (2012). *Philosophy of education*. AuthorHouse.
- Muhyadi, et al. (2010). *Pelatihan pembuatan media digital storytelling (DST) dalam rangka pembangunan media berbasis ICT untuk pembelajaran kelas SBI di SMP 1 Karangmojo*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022). Peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk menyelaraskan pembelajaran sejarah dengan kebutuhan masa kini. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 49-56.
- Norris, S. P. (2014). Can we test validly for critical thinking? *Educational Researcher*, 18(9), 21–26. <https://doi.org/10.3102/0013189X018009021>
- Nurdiantie, A. S., & Kusmarni, Y. (2023). Penggunaan Kanal YouTube” Pahamify” Untuk Meningkatkan Pemahaman Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 241-248.
- Pazin, A. H., Maat, S. M., & Mahmud, M. S. (2022). A Rasch model analysis of the TPACK instrument in the creative teaching of primary mathematics teachers. *Cypriot Journal of Educational Science*, 17(11), 4259–4274. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i11.7792>
- Santosa, A. B., & Fauzi, W. I. (2017, November). The application of brain-based learning in social studies textbook to inculcate multicultural values. In 1st International Conference on Social Sciences Education-” *Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment*”(ICSSE 2017) (pp. 54-57). Atlantis Press.
- Sari, A. P., & Danugroho, A. (2023). Virtual Exhibition Room of Megalitic Culture History in Bondowoso as a Source of History Learning for Bachelor’s Degree. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 45-54.
- Saripudin, D., Yulifar, L., Fauzi, W. I., & Anggraini, D. N. (2022). Pemanfaatan dan penggunaan e-book interaktif sejarah lokal Jawa Barat bagi guru-guru SMA/SMK melalui in/on training. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 137-146.
- Shadish, R. W., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs*. Houghton Mifflin Company.
- Sofiani, Y., & Andriyani, S. (2021). Potensi tugu perjuangan bagus rangin sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah bagi generasi muda di kecamatan susukan kabupaten cirebon. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 9-18.
- Smyrnaoui, Z., Georgakopoulou, E., & Sotiriou, S. (2020). Promoting a mixed-design model of scientific creativity through digital storytelling—the CCQ model for creativity. *International Journal of STEM Education*, 7, Article 25. <https://doi.org/10.1186/s40594-020-00223-6>
- Spector, J. M., & Ma, S. (2019). Inquiry and critical thinking skills for the next generation: From artificial intelligence back to human intelligence. *Smart Learning Environments*, 6, Article 16. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0088-z>
- Sternberg, R. J. (2003). *Wisdom, intelligence, and creativity synthesized*. Cambridge University Press.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran guru sejarah abad 21 dalam menghadapi tantangan arus globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43-50.

- Utami, K. S. N. (2021). Representasi filosofi cageur, bageur, bener, pinter, tur singer terhadap upaya penguatan karakter peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 115-122.
- Wijaya, D. N. (2015). R. G. Collingwood dalam *idealism historis*. *Sejarah dan Kebudayaan*, 1, 15.
- Yanchar, S. C., & Slife, B. D. (2008). Critical thinking as disciplinary practice. *Review of General Psychology*, 12(3), 265–281. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.12.3.265>