

Strategi Pembelajaran Sejarah *Historical Problem Based Learning* Melalui Media Katalog Sejarah (Katarah) Peninggalan Candi Kerajaan Hindu Budha di Malang Raya

Febry Adi Susmianto*, Deny Yudho Wahyudi, Dewa Agung Gede Agung
Universitas Negeri Malang, Indonesia
*febryadisusmianto2@gmail.com

Abstract

History learning in schools still faces various challenges, particularly in terms of instructional innovation. The limited use of digital media and student-centered learning strategies has resulted in low student engagement and weak historical awareness. One subject that requires an innovative approach is the study of Hindu-Buddhist temple remains in the Malang Raya region, which holds significant educational and cultural value. This study aims to design a conceptual model of history learning based on Historical Problem-Based Learning (HPBL) integrated with a digital media tool called Katalog Sejarah (Katarah), in order to enhance learning effectiveness and contextual relevance. The research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five phases: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. This conceptual study focuses on the design phase without classroom implementation. The design results indicate that integrating HPBL with Katarah has the potential to create more participatory learning, foster critical thinking, and strengthen students' historical literacy. Katarah, as an interactive visual medium, enables students to explore historical heritage digitally and independently. This model is also aligned with the principles of the Merdeka Curriculum, which emphasizes project-based learning and differentiation. The study concludes that the HPBL-Katarah conceptual model offers an innovative and contextual alternative for history learning and supports the achievement of the Profil Pelajar Pancasila, particularly in the dimensions of critical reasoning and global diversity. Further classroom implementation is needed to empirically test its effectiveness.

Keywords: *History Learning; HPBL; Digital Media; ADDIE; Historical Heritage*

Abstrak

Pembelajaran sejarah di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam aspek inovasi pembelajaran. Minimnya pemanfaatan media digital dan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik serta lemahnya kesadaran historis. Salah satu materi yang memerlukan pendekatan inovatif adalah peninggalan sejarah candi-candi Hindu-Buddha di wilayah Malang Raya, yang memiliki nilai edukatif dan kultural tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang model konseptual pembelajaran sejarah berbasis *Historical Problem-Based Learning* (HPBL) yang diintegrasikan dengan media digital Katalog Sejarah (Katarah) guna meningkatkan efektivitas dan kontekstualitas pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Penelitian ini bersifat konseptual dan difokuskan pada tahap perancangan tanpa implementasi di kelas. Hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi HPBL dan Katarah berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, menumbuhkan pemikiran kritis, dan memperkuat literasi sejarah siswa. Katarah sebagai media visual

interaktif memungkinkan peserta didik mengeksplorasi tinggalkan sejarah secara digital dan mandiri. Model ini juga kompatibel dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model konseptual HPBL-Katarah menawarkan alternatif pembelajaran sejarah yang inovatif, kontekstual, dan mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam dimensi bernalar kritis dan berkebinekaan global. Implementasi lebih lanjut di kelas diperlukan untuk menguji efektivitasnya secara empiris.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah; HPBL; Media Digital; ADDIE; Peninggalan Sejarah

Pendahuluan

Pendidikan sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk identitas nasional, menanamkan nilai-nilai kearifan lokal, serta membangun kesadaran kritis terhadap dinamika historis yang memengaruhi kehidupan masa kini. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran sejarah di tingkat satuan pendidikan masih cenderung mengandalkan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), berorientasi pada hafalan fakta, dan kurang mendorong partisipasi aktif peserta didik (Widja, 1989). Permasalahan ini semakin kompleks dengan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sejarah.

Salah satu tujuan pendidikan adalah mempersiapkan siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan agar mereka dapat berfungsi sebagai orang dewasa. Mengingat perubahan yang cepat di dunia, penting untuk menilai kembali apa yang diharapkan dipelajari oleh siswa di sekolah. Proses pembelajaran di dalam kelas adalah faktor utama yang menentukan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan berbagai metode agar siswa dapat mengerti materi yang disampaikan. Salah satu cara untuk membantu siswa belajar di kelas adalah dengan menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Menurut Lautfer (1993) media pembelajaran bisa menjadi alat bantu yang berharga bagi guru dalam menyampaikan bahan ajar, membantu siswa menjadi lebih kreatif dan memperhatikan pelajaran. Pendidikan sejarah tidak hanya bertujuan untuk melestarikan dan mempelajari fakta-fakta sejarah, tetapi juga untuk menyadarkan siswa akan pentingnya sejarah dan membantu mereka menjadi lebih sadar akan dunia di sekitar mereka (Widja, 1989).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah melahirkan generasi peserta didik yang sangat akrab dengan perangkat mobile dan aplikasi interaktif. Fenomena ini menghadirkan peluang sekaligus tantangan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik generasi digital, khususnya generasi milenial dan generasi Z. Dalam konteks pembelajaran sejarah, diperlukan inovasi yang mampu menjembatani preferensi teknologi siswa dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Mayer (2009) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital berpotensi meningkatkan keterlibatan dan retensi peserta didik, terutama apabila diintegrasikan dengan pendekatan konstruktivistik seperti *Problem-Based Learning* (PBL), yang mendorong siswa untuk membangun pemahaman melalui pemecahan masalah dalam konteks yang autentik dan relevan.

Di era milenial ini, teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat familiar bagi masyarakat umum. Perkembangan yang cepat dalam bidang ini juga berdampak pada kepribadian siswa di Indonesia, baik di tingkat SD, SMP, maupun SMA. Mahasiswa pun tidak terlepas dari pengaruh teknologi ini. Gejala-gejala anti sosial mulai tampak,

terutama di kalangan pemuda yang mulai kehilangan rasa nasionalisme dan cinta tanah air. Perkembangan teknologi yang tidak terkontrol menyebabkan banyak penyimpangan, seperti penggunaan narkoba, konsumsi minuman keras, tindakan pemerkosaan, bahkan pembunuhan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang pentingnya nilai-nilai budaya dalam masyarakat (Wahyuni, Tias, dan Sani, 2013).

Pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) telah terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan reflektif peserta didik (Barrows, 1986; Wood, 2003). Dalam konteks pembelajaran sejarah, pendekatan ini dapat dimodifikasi menjadi *Historical Problem-Based Learning* (HPBL), yaitu strategi pembelajaran yang menyajikan permasalahan historis autentik untuk dianalisis dan diselesaikan secara kolaboratif oleh siswa dengan fasilitasi dari pendidik. Strategi ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman sejarah secara kontekstual. Untuk mendukung implementasi HPBL secara optimal, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi sejarah secara visual, naratif, kontekstual, dan mudah diakses, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru sejarah di Madrasah Aliyah Unggulan Techno Saintis Malang, diperoleh informasi bahwa pembelajaran sejarah di sekolah tersebut masih didominasi oleh pendekatan *teacher-centered*, di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi selama proses pembelajaran. Guru tersebut mengungkapkan pentingnya merancang strategi pembelajaran sejarah yang mengintegrasikan teknologi agar mampu menarik minat dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa materi sejarah lokal, khususnya mengenai peninggalan candi-candi Hindu-Buddha di kawasan Malang Raya, kurang mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan buku teks yang membahas sejarah lokal secara mendalam, serta rendahnya minat siswa terhadap topik tersebut.

Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran berupa pengembangan media digital *Katalog Sejarah* (Katarah) yang dikombinasikan dengan pendekatan *Historical Problem-Based Learning* (HPBL) untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah lokal. Artikel ini bertujuan untuk merumuskan desain konseptual penerapan strategi HPBL berbantuan media Katarah dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Fokus pembahasan mencakup analisis kebutuhan, desain media dan strategi pembelajaran, serta batasan penerapan pada konteks pendidikan menengah atas di wilayah Malang. Penelitian ini bersifat konseptual dan belum mencakup tahap implementasi maupun evaluasi produk secara empiris.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan konseptual yang difokuskan pada tahap desain (*Design Stage*) dalam model ADDIE. Penelitian ini tidak sampai pada tahap implementasi dan evaluasi produk secara empiris, melainkan terbatas pada perancangan awal media pembelajaran digital berupa Katalog Sejarah (Katarah) untuk mendukung strategi pembelajaran *Historical Problem-Based Learning* (HPBL) pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di wilayah Malang Raya. Sumber data berupa dokumen kurikulum, materi ajar, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran di sekolah menengah pertama. Informan ditentukan secara purposif yang melibatkan guru sejarah dan ahli media pembelajaran sebagai validator dalam tahap perancangan. Instrumen penelitian berupa pedoman analisis kebutuhan, lembar evaluasi desain, dan format validasi media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen,

observasi kebutuhan pembelajaran, dan wawancara terbatas dengan informan ahli. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif-kualitatif dengan langkah-langkah mereduksi data, menyusun temuan berdasarkan kategori desain pembelajaran, dan merumuskan prototipe media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan karakteristik model ADDIE pada tahap analisis dan desain.

Hasil dan Pembahasan

Sejarah merupakan disiplin ilmu yang menuntut kemampuan berpikir kronologis, kritis, dan reflektif. Pembelajaran sejarah tidak cukup hanya berfokus pada transfer pengetahuan berupa fakta-fakta sejarah, melainkan harus mendorong siswa untuk mengkonstruksi makna dari peristiwa masa lalu secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan masa kini. Dalam konteks ini, pendekatan *Historical Problem-Based Learning* (HPBL) menjadi pilihan strategis yang efektif untuk mencapai kompetensi tersebut.

Secara geografis, Malang merupakan daerah yang dikelilingi oleh beberapa kerajaan besar diantaranya kerajaan Kanjuruhan, kerajaan Singosari dan kerajaan Sengguh. Dalam wawancara dengan guru sejarah di MAU Tecno Saintis Malang juga menjelaskan jika materi tentang peninggalan kerajaan hindu buddha yang ada di Malang adalah materi yang menarik untuk dibahas namun ada kendala dalam siswa untuk menerima materi tersebut dikarenakan ada keterbatasan dalam buku teks. Pembelajaran kelas perlu dilakukan strategi yang tepat dalam penyampaian materi.

Menurut Sanjaya (2011) strategi pembelajaran adalah rencana, metode, atau rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam hal ini peneliti menggunakan Problem Based Learning (PBL) untuk diterapkan sebagai strategi mencapai tujuan pembelajaran sejarah. PBL menurut Wood (2003), *in problembased learning (PBL) students use "triggers" from the problem case or scenario to define their own learning objectives. Subsequently they do independent, self directed study before returning to the group to discuss and refine their acquired knowledge. Thus, PBL is not about problem solving per se, but rather it uses appropriate problems to increase knowledge and understanding. The process is clearly defined, and the several variations that exist all follow a similar series of steps.*

Jika di artikan dalam Bahasa Indonesia adalah Dalam pembelajaran berbasis masalah (PBL) siswa menggunakan "pemicu" dari kasus atau skenario masalah untuk menentukan tujuan pembelajaran mereka sendiri. Selanjutnya mereka melakukan pembelajaran mandiri dan terarah sebelum kembali ke kelompok untuk mendiskusikan dan menyempurnakan pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan demikian, PBL bukan sekedar pemecahan masalah semata, melainkan menggunakan permasalahan yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. Menurut panduan kegiatan belajar mengajar dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2002) prinsip-prinsip kegiatan belajar-mengajar terdiri atas 10 prinsip yakni:

1. Berpusat pada siswa
2. Belajar dengan melakukan
3. Mengembangkan kemampuan social
4. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah bertuhan
5. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
6. Mengembangkan kreativitas siswa
7. Mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi
8. Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik
9. Belajar sepanjang hayat
10. Perpaduan kompetisi, kerjasama, dan solidaritas.

Hal itu menjadi dasar guru untuk memahami bahwa pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru melainkan berpusat kepada siswa. HPBL merupakan pengembangan dari *Problem-Based Learning* (PBL) yang diterapkan secara khusus dalam pembelajaran sejarah. Dalam strategi ini, siswa dihadapkan pada masalah sejarah autentik yang kontekstual dengan lingkungan atau realitas sejarah lokal mereka. Menurut Barrows (1986) dan Wood (2003), PBL membantu siswa belajar secara aktif melalui pencarian dan pemecahan masalah terbimbing, serta mendorong mereka untuk melakukan eksplorasi mandiri, berpikir kritis, dan berkolaborasi dalam kelompok.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, pendekatan *Historical Problem-Based Learning* (HPBL) memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses berpikir sejarah (*historical thinking*), yang mencakup pemahaman terhadap hubungan sebab-akibat, kronologi peristiwa, dinamika perubahan dan kesinambungan, serta penggunaan bukti-bukti sejarah secara kritis. Berbeda dengan pendekatan konvensional yang berorientasi pada hafalan narasi historis, HPBL menuntut peserta didik untuk menafsirkan dan menganalisis peristiwa masa lalu secara mendalam. Dalam pembelajaran berbasis HPBL, siswa diajak tidak hanya untuk menjawab pertanyaan faktual seperti “apa yang terjadi?”, tetapi juga pertanyaan analitis seperti “mengapa peristiwa itu terjadi?”, “apa dampaknya?”, dan “apa relevansi peristiwa tersebut dengan konteks masa kini?”.

Sebagai contoh implementasi HPBL pada materi peninggalan Hindu-Buddha di wilayah Malang Raya, peserta didik diberikan studi kasus terkait situs-situs sejarah seperti Candi Singosari, Candi Badut, dan Candi Jago. Dengan bantuan media digital *Katalog Sejarah* (Katarah), siswa dapat mengakses berbagai informasi pendukung berupa foto, video *virtual tour*, dan narasi historis yang mendalam mengenai masing-masing situs. Siswa kemudian dikelompokkan berdasarkan wilayah geografis (Kota Malang, Kabupaten Malang, dan Kecamatan Singosari) untuk melakukan investigasi kolaboratif dalam menjawab permasalahan historis yang dirancang oleh guru, seperti: “Apa fungsi asli Candi Singosari?”, “Bagaimana peran Kerajaan Singhasari dalam dinamika politik Nusantara?”, dan “Mengapa peninggalan Hindu-Buddha di Malang Raya penting untuk dipelajari pada masa kini?”.

Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman sejarah melalui data yang mereka telusuri sendiri, dibandingkan hanya menerima materi dari guru. Hal ini sesuai dengan prinsip *constructivist learning* (Jonassen, 1999), bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa aktif membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan konteks nyata. Keunggulan HPBL juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek. Siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir kritis, tetapi juga untuk menyampaikan argumen sejarah dalam bentuk produk, seperti laporan, presentasi kelompok, atau bahkan konten digital yang bisa mereka bagikan kepada masyarakat. Dengan demikian, strategi HPBL dalam pembelajaran sejarah tidak hanya meningkatkan kompetensi kognitif siswa dalam memahami sejarah, tetapi juga menumbuhkan kesadaran sejarah (*historical consciousness*) dan rasa memiliki terhadap budaya lokal. Ini menjadi penting dalam konteks pembangunan karakter dan identitas kebangsaan.

1. Implementasi Strategi *Historical Problem Based Learning* (HPBL)

Berdasarkan uraian permasalahan sebelumnya, peneliti mengembangkan strategi pembelajaran *Historical Problem-Based Learning* (HPBL) sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran sejarah. Strategi ini dirancang untuk menghadirkan permasalahan historis autentik yang harus diselesaikan oleh peserta didik melalui proses investigasi yang mendalam. Dalam implementasinya, siswa difasilitasi dengan media digital *Katalog*

Sejarah (Katarah) sebagai sumber informasi visual dan kontekstual yang membantu mereka dalam merumuskan jawaban terhadap permasalahan yang diberikan. HPBL mengadopsi prinsip pembelajaran berbasis masalah yang terstruktur secara sistematis, dengan tahapan-tahapan yang terdefinisi secara jelas dan konsisten. Meskipun terdapat variasi dalam pelaksanaannya, seluruh model HPBL umumnya mengikuti urutan langkah yang serupa. Untuk mendukung efektivitas strategi ini, diperlukan sintaks pembelajaran yang menjadi panduan operasional bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah sintaks HPBL yang dapat dijabarkan sebagai dasar implementasi dalam konteks pembelajaran sejarah:

Tabel 1. Sintaks HPBL

Tahap	Indikator	Aktifitas/Kegiatan Guru
1	Orientasi siswa kepada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, pengajuan masalah, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefenisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Permasalahan yang diambil adalah tentang peninggalan kerajaan hindu budha di Malang raya berupa bangunan candi.
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapat penjelasan pemecahan masalah. Alat bantu atau media yang digunakan adalah Katalog Sejarah (Katarah) yang berisi dengan materi tentang candi yang ada di Malang raya. Pada tahap ini, siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang masing masing kelompok dibagi dengan area yang ada di Malang raya, yaitu Kelompok 1 Singosari, Kelompok 2 Kota Malang. Kelompok 3 Kabupaten Malang.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai tersusun rapi berupa laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan kelompoknya. Kemudian menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam proses-proses yang mereka gunakan.

(Sumber: Tabel Sintaks Diadaptasi dari Richard Arends, 2008).

Pelaksanaan strategi *Historical Problem-Based Learning* (HPBL) dalam penelitian ini didukung oleh penggunaan media digital yang disebut *Katalog Sejarah* (Katarah). Media Katarah dirancang untuk menyajikan informasi sejarah dalam bentuk gambar dan video, yang diintegrasikan ke dalam aplikasi berbasis perangkat gawai (android). Penggunaan Katarah memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran karena hampir seluruh peserta didik telah memiliki gawai pribadi. Dalam konteks ini, Katarah tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat bantu visual dan interaktif yang memperkuat pengalaman belajar sejarah secara kontekstual.

Menurut Hasan et al. (2021), media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang memuat informasi atau pesan instruksional yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, Katarah memenuhi fungsi tersebut karena menyajikan konten edukatif yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam memahami dan menafsirkan peristiwa sejarah melalui pendekatan berbasis masalah.

2. Pengembangan dan Pemanfaatan Media Katalog Sejarah (Katarah)

Media *Katalog Sejarah* (Katarah) merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis media cetak dan digital yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran sejarah dengan pendekatan *Historical Problem Based Learning* (HPBL). Pengembangan Katarah dilakukan melalui tahapan sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan pembelajaran sejarah, identifikasi permasalahan historis yang relevan, hingga penyusunan katalog yang berisi peninggalan-peninggalan sejarah, khususnya candi-candi peninggalan Hindu-Buddha di wilayah Malang Raya. Proses pembuatan Katarah melibatkan penelusuran sumber-sumber sejarah primer dan sekunder, dokumentasi visual situs sejarah, serta penyusunan narasi edukatif yang kontekstual.

Isi media Katarah mencakup informasi deskriptif dan visual tentang berbagai peninggalan sejarah, seperti Candi Kidal, Candi Singosari, dan Candi Jago. Setiap entri dalam katalog memuat data arkeologis, nilai-nilai historis, serta permasalahan yang dapat dikaji oleh peserta didik. Selain itu, dalam katalog juga disisipkan pertanyaan pemantik berbasis masalah historis untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa. Bentuk Katarah dapat berupa buku cetak, lembar kerja siswa, maupun versi digital interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Integrasi media Katarah ke dalam strategi HPBL dilakukan dengan mengaitkan isi katalog sebagai sumber belajar utama dalam setiap tahapan pembelajaran. Pada tahap orientasi masalah, guru menyajikan gambar atau cuplikan dari Katarah untuk memantik diskusi dan mengidentifikasi permasalahan historis. Selanjutnya, siswa bekerja secara kolaboratif untuk mengeksplorasi informasi dari Katarah, merumuskan pertanyaan, dan mencari solusi berdasarkan data historis yang tersedia. Melalui proses ini, media Katarah tidak hanya menjadi sarana penguatan materi sejarah, tetapi juga menjadi wahana pengembangan keterampilan berpikir historis, pemecahan masalah, dan literasi visual siswa secara integratif.

Pemahaman mengenai candi sebagai peninggalan sejarah memiliki peran penting dalam pengembangan media *Katalog Sejarah* (Katarah), terutama dalam mengungkap nilai-nilai historis dan religius yang terkandung di dalamnya. Menurut Soekmono (1973), istilah "candi" merujuk pada bangunan keagamaan yang berkaitan erat dengan praktik keagamaan Hindu dan Buddha di Indonesia. Candi bukan semata-mata tempat ibadah, melainkan juga berfungsi sebagai makam para raja atau tokoh suci, tempat penyimpanan abu jenazah, serta sebagai simbol penghormatan terhadap tokoh-tokoh penting masa lampau. Pemaknaan ini memperkaya konten Katarah karena memberikan kedalaman interpretasi terhadap setiap situs yang ditampilkan, tidak hanya sebagai objek arsitektural, tetapi juga sebagai representasi nilai-nilai spiritual dan budaya.

Dalam konteks ini, media Katarah dikembangkan tidak hanya untuk memperkenalkan siswa pada bentuk dan sejarah fisik candi, tetapi juga untuk mengajak mereka memahami fungsi religius dan makna simboliknya. Hal ini sejalan dengan pendekatan *Historical Problem Based Learning* (HPBL), di mana peserta didik didorong untuk mengkaji peninggalan sejarah secara kritis dan reflektif. Melalui eksplorasi terhadap makna candi sebagaimana dijelaskan oleh Soekmono, siswa diajak menggali peran sosial dan religius dari bangunan-bangunan tersebut dalam konteks masyarakat masa lalu. Dengan demikian, pengintegrasian pemahaman teoritis ini ke dalam isi Katarah memperkuat tujuan pembelajaran sejarah yang tidak hanya informatif, tetapi juga edukatif dan kontekstual.



Pada slide 1 terdapat antarmuka berisi tentang fitur login untuk siswa. Dimana pada fitur login hanya bisa diisi dengan Nama siswa dan Kelas yang sudah diinputkan oleh guru.



Pada slide 2 terdapat antarmuka berisi tentang materi candi – candi yang ada di Malang raya. Terdapat fitur search untuk mencari candi yang diinginkan untuk dicari. Pada slide 2 juga menampilkan gambar dan video virtual tour dari setiap candi.

Gambar 1. Konsep Katalog Sejarah (KATARAH)

3. Aktivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Sejarah Peninggalan Candi

Dalam implementasi pembelajaran sejarah berbasis *Historical Problem Based Learning* (HPBL) dengan menggunakan media *Katalog Sejarah* (Katarah), peserta didik dilibatkan secara aktif dalam eksplorasi dan kajian terhadap peninggalan candi-candi Hindu-Buddha di wilayah Malang Raya. Proses pembelajaran dimulai dengan penyajian sebuah permasalahan historis yang kontekstual, misalnya: “*Mengapa beberapa candi di Malang Raya tidak seterkenal Candi Borobudur, padahal memiliki nilai sejarah yang tinggi?*” Permasalahan ini disampaikan melalui media Katarah yang memuat dokumentasi visual, deskripsi sejarah, dan kutipan-kutipan penting, termasuk penjelasan dari pakar seperti Soekmono (1973) tentang makna dan fungsi candi dalam konteks religius dan budaya.

Selanjutnya, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil untuk melakukan aktivitas eksplorasi mandiri menggunakan media Katarah. Mereka mengkaji informasi tentang candi-candi seperti Candi Kidal, Candi Singosari, dan Candi Jago. Setiap kelompok diberi tugas untuk menganalisis fungsi, struktur, serta nilai-nilai budaya dan religius yang terkandung dalam peninggalan tersebut. Aktivitas ini mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan historis dengan pemahaman kritis terhadap warisan budaya lokal. Mereka juga dilatih menyusun argumen berdasarkan bukti sejarah, serta menuliskan laporan hasil analisisnya.

Sebagai bagian dari sintaks HPBL, siswa kemudian mempresentasikan hasil eksplorasi mereka kepada kelas dan mendiskusikan temuan mereka secara terbuka. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu mengarahkan diskusi dan memberikan klarifikasi jika diperlukan. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap materi sejarah, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama tim, serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa. Melalui kegiatan ini, media Katarah tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga sebagai pemantik dialog historis yang mendalam dan bermakna.

Kesimpulan

Pembelajaran sejarah di era digital menuntut inovasi strategi dan media yang mampu menumbuhkan keterlibatan siswa secara aktif, kritis, dan kontekstual. Pendekatan *Historical Problem Based Learning* (HPBL) menawarkan solusi strategis untuk mengatasi kelemahan metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan hafalan materi sejarah. Melalui HPBL, siswa dilatih untuk memahami peristiwa sejarah secara mendalam dengan cara menafsirkan, menelusuri bukti, serta membangun argumentasi atas masalah sejarah yang mereka hadapi. Penggunaan media *Katalog Sejarah* (Katarah) sebagai pendukung strategi HPBL menjadi inovasi yang relevan, terutama dalam menyampaikan materi sejarah lokal seperti peninggalan candi-candi Hindu-Buddha di Malang Raya. Media ini memungkinkan siswa mengakses informasi sejarah secara visual dan interaktif melalui perangkat digital yang akrab dengan keseharian. Rancangan strategi pembelajaran ini, dikembangkan melalui model ADDIE hingga tahap desain, memberikan kontribusi konseptual dalam pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi dan menggunakan pendekatan berbasis masalah. Meskipun belum diuji secara empirik, model ini memberikan landasan teoritis yang kuat dan dapat dilanjutkan dalam riset implementatif ke depan. Dengan demikian, integrasi HPBL dan media digital seperti Katarah diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar sejarah yang lebih bermakna, meningkatkan literasi sejarah lokal, dan sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek.

Daftar Pustaka

- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barrows, H. S. (1986). A Taxonomy of Problem Based Learning Methods. *Medical Education*, 481–486.
- Borg, W., & Gall, M. (1983). *Education Research: An Introduction* (4th ed.). New York: Longman Inc.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design – The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Choi, E., Lindquist, R., & Song, Y. (2014). Effects of Problem Based Learning vs. Traditional Lecture on Korean Nursing Students' Critical Thinking, Problem Solving, and Self-Directed Learning. *Nurse Education Today*, 34(1), 52–56.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Jonassen, D. H. (1999). Designing Constructivist Learning Environments. In *Instructional Design Theories and Models* (pp. 215–239). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Lauthfer, R. (1993). *Pedoman Pelayanan Anak*. Malang: Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2010). *Designing Effective Instruction*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Severy, J. R. (2006). Overview of Problem-Based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 9–20.
- Soekmono. (1973). *Candi: Fungsi dan Pengertiannya*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, A., & Sani, B. (2013). *Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widja, I. (1989). *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: P2LPTK.
- Wood, D. F. (2003). Problem based learning. *Bmj*, 326(7384), 328-330.
- Wood, D. F. (2003). ABC of Learning and Teaching in Medicine: Problem Based Learning. *British Medical Journal (BMJ)*, 328–330.