

ANOTASI BIBLIOGRAFI

Pedagogi Sejarah, Pembelajaran Digital dan Kemampuan Berpikir Kritis

Muhammad Yasin Badali

Email: yyasbad@gmail.com

*Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin*

Fariqah, W., Putro, H. P. N., Susanto, H., & Permatasari, M. A. (2026). Peran Teman Sebaya dalam Menumbuhkan Motivasi Mahasiswa Menyelesaikan Tugas Akhir Pendidikan Sosiologi Angkatan 2019. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 14(1), 27-34.

Artikel ini mengkaji peran teman sebaya dalam menumbuhkan motivasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi angkatan 2019 Universitas Lambung Mangkurat untuk menyelesaikan tugas akhir atau skripsi. Penelitian ini menunjukkan bahwa teman sebaya memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi mahasiswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, melalui dukungan, dorongan, ajakan, serta teladan dari teman yang telah atau sedang menyelesaikan tugas akhir. Artikel ini memberi penegasan bahwa keberadaan teman sebaya dapat menjadi faktor pendorong yang membantu mahasiswa lebih termotivasi, percaya diri, dan terdorong untuk menyelesaikan tugas akhir tepat waktu.

Jihadi, M. R., Susanto, H., & Nadilla, D. F. (2025). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Holistik melalui Video YouTube 'Inspect History': Sebuah Studi Eksperimen dalam Materi Sejarah Renaissance di SMAN 1 Alalak. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(12), 13544-13350.

Artikel ini mengkaji penggunaan media video YouTube postingan akun *Inspect History* dalam meningkatkan keterampilan berpikir holistik siswa dan siswi kelas XI SMAN 1 Alalak pada materi Sejarah Renaissance. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video YouTube memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir holistik siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 62,58 menjadi 82,88, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 62,74 menjadi 69,68. Artikel ini memberi penegasan bahwa media video YouTube dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih menyeluruh, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan

berpikir holistik yang diperlukan dalam memahami peristiwa sejarah secara komprehensif.

Putri, N. I., Fadillah, M. R., Putri, A. L., Nurhasanah, A., & Hidayat, A. R. (2024). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII IPA 3 di SMAN 7 Kota Serang pada mata pelajaran sejarah demokrasi liberal. *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 4(1), 60-73.

Artikel ini mengkaji kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII IPA 3 di SMA Negeri 7 Kota Serang pada mata pelajaran Sejarah, materi yang diteliti yaitu materi Demokrasi Liberal. Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih berada pada kategori kurang sekali, dengan nilai rata-rata sebesar 35,86. Rendahnya kemampuan berpikir kritis tersebut dipengaruhi oleh dominasi metode ceramah dalam pembelajaran, kurangnya keterlibatan siswa dalam diskusi, serta minimnya pengalaman siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Artikel ini memberi penegasan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah memerlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, seperti Problem Based Learning (PBL) dan Scaffolding, sehingga siswa dapat lebih aktif menganalisis, mengevaluasi, serta memecahkan permasalahan sejarah secara kritis dan mendalam.

Fathurrahman, F., Sutimin, L. A., Susanto, H., Maulana, W. I., & Wijayanti, F. (2025). PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL BERBASIS PENDEKATAN EDUTAINMENT. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(3), 359-370.

Artikel ini mengkaji pembelajaran sejarah lokal pada sekolah nonunggulan melalui penerapan pendekatan Edutainment yang mengintegrasikan unsur hiburan dan pendidikan, khususnya melalui gamifikasi dan digital storytelling. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang selama ini cenderung berpusat pada guru, mengandalkan hafalan, dan kurang melibatkan siswa secara aktif dapat ditingkatkan melalui pendekatan Edutainment. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dan digital storytelling mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, pemahaman sejarah yang lebih mendalam, serta memperkuat identitas budaya siswa melalui pemanfaatan sejarah lokal sebagai sumber belajar. Artikel ini memberi penegasan bahwa integrasi sejarah lokal dengan pendekatan Edutainment dapat menjadikan pembelajaran sejarah lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator kreatif, dukungan teknologi, serta kebijakan pendidikan yang mendorong pengembangan pembelajaran sejarah berbasis lokalitas dan teknologi secara berkelanjutan.

Rauni, R., Susanto, H., & Prawitasari, M. (2024). Use of Digital Learning Resources in History Subjects Class XI of SMA Negeri 10 Banjarmasin. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 14(1), 37-48.

Artikel ini mengkaji penggunaan sumber belajar digital pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA Negeri 10 Banjarmasin. Penelitian ini menunjukkan bahwa sumber belajar digital telah diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan berbagai media dan platform digital, seperti YouTube, e-book, situs web melalui Google Search, PowerPoint, WhatsApp, serta Google Form sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Penggunaan sumber belajar digital membuat peserta didik lebih aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, dan menganalisis materi sejarah, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak hanya berpusat pada guru. Selain itu, pembelajaran digital memberikan berbagai kelebihan, seperti meningkatkan semangat belajar, memperluas wawasan peserta didik, melatih kemandirian belajar, serta memungkinkan pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, kuota peserta didik yang sering habis, kurangnya keseriusan sebagian peserta didik saat menggunakan gawai, serta kesulitan guru dalam mengawasi penggunaan telepon seluler selama pembelajaran. Artikel ini memberi penegasan bahwa pemanfaatan sumber belajar digital dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, asalkan didukung oleh fasilitas yang memadai, kemampuan literasi digital guru dan peserta didik, serta pengelolaan pembelajaran yang tepat sehingga teknologi dapat digunakan secara optimal untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Simpulan Konseptual Anotasi Bibliografi

Artikel-artikel yang dikaji menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik maupun mahasiswa memerlukan dukungan berbagai faktor, baik dari aspek sosial, media pembelajaran, metode pembelajaran, maupun pemanfaatan teknologi digital. Motivasi belajar mahasiswa dapat tumbuh melalui dukungan teman sebaya yang berperan sebagai pemberi dorongan, teladan, dan sumber dukungan emosional dalam menyelesaikan tugas akademik. Di sisi lain, perkembangan teknologi juga menghadirkan berbagai peluang dalam pembelajaran, seperti penggunaan video YouTube, sumber belajar digital, serta pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan berpikir peserta didik.

Pembelajaran sejarah pada era digital menuntut perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital, seperti video YouTube dan sumber belajar berbasis internet, mampu meningkatkan keterampilan berpikir

holistik, memperluas wawasan, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif mencari dan mengolah informasi. Namun demikian, masih ditemukan berbagai kendala, seperti rendahnya kemampuan berpikir kritis akibat dominasi metode ceramah, keterbatasan fasilitas teknologi, serta kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Pendekatan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual, seperti Edutainment berbasis sejarah lokal, digital storytelling, gamifikasi, serta pemanfaatan sumber belajar digital, menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Penggunaan berbagai model dan media pembelajaran tersebut tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis dan holistik, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Berbagai kajian di atas memberikan gambaran bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi, memilih metode yang sesuai, memanfaatkan lingkungan sosial peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.