



Analisis Pembelajaran *Inquiry-Based Learning* dengan Media Digital pada Saluran YouTube *Inspect History*

Gabriela Kusuma Wardani^{1*}, Djono²

^{1,2} Magister Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

*Penulis Korespondensi: gabrielakusumaw@student.uns.ac.id

Abstract. *The stigma that history is a boring subject that heavily relies on passive memorization remains a major challenge in formal education. On the other hand, rapid digital technology advancements have significantly shifted the landscape of history learning toward informal spaces, particularly through creative video documentary essays on YouTube. This study aims to analyze the implementation of Inquiry-Based Learning (IBL) concepts within the digital content of the popular Indonesian history channel, Inspect History. Using a qualitative descriptive approach with content analysis methods, this study examines selected high-engagement videos based on four core inquiry indicators: problem formulation, data or evidence exploration, causal analysis, and logical conclusion drawing. The results indicate that Inspect History's structured visual narratives, historical data triangulation, and tactical map animations successfully simulate a rigorous historical investigation process for the audience. Furthermore, the comment section actively serves as an informal community of inquiry where viewers engage in critical, cross-referenced historical debates. This study concludes that well-curated digital media has significant potential to support critical history education and independent learning outside traditional classrooms. Thus, teachers can utilize this media as an innovative instructional trigger to stimulate students' historical thinking skills.*

Keywords: *Digital Media; History Learning; Inquiry-Based Learning; Inspect History; YouTube.*

Abstrak. Stigma bahwa sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan dan sekadar mengandalkan hafalan pasif masih menjadi tantangan besar dalam pendidikan formal. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital yang pesat telah menggeser lanskap pembelajaran sejarah secara signifikan ke arah ruang informal, khususnya melalui format video dokumenter esai yang kreatif di platform YouTube. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam implementasi konsep *Inquiry-Based Learning* (IBL) di dalam konten digital pada saluran sejarah populer di Indonesia, yaitu *Inspect History*. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis isi (*content analysis*), penelitian ini membedah video-video terpilih yang memiliki tingkat keterlibatan tinggi berdasarkan empat indikator utama inkuiri: perumusan masalah, eksplorasi data/bukti, analisis kausalitas, dan penarikan kesimpulan logis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa struktur narasi visual, triangulasi data sejarah, dan animasi peta taktis dalam *Inspect History* berhasil mensimulasikan proses penyelidikan sejarah yang rigid bagi audiens. Kolom komentar pada saluran ini berfungsi aktif sebagai komunitas inkuiri informal tempat penonton terlibat dalam debat sejarah yang kritis dan berbasis referensi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital yang dikurasi dengan baik memiliki potensi signifikan untuk mendukung pendidikan sejarah yang kritis serta pembelajaran mandiri di luar kelas tradisional. Dengan demikian, praktisi dapat memanfaatkan media ini sebagai pemicu instruksional yang inovatif untuk menstimulasi kemampuan berpikir historis siswa.

Kata Kunci: *Inspect History; Inquiry-Based Learning; Media Digital; Pembelajaran Sejarah; YouTube.*

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran sejarah di lembaga pendidikan formal hingga saat ini masih dihadapkan pada tantangan pedagogis yang bersifat klasik namun sistemik. Di tengah dinamika kurikulum yang terus berubah, proses transfer pengetahuan sejarah di ruang-ruang kelas sering kali masih terjebak dalam pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (Safitri et al., 2026). Stigma bahwa sejarah merupakan mata pelajaran yang menjemukan, sarat akan muatan teoretis yang kaku, serta sekedar mengandalkan hafalan pasif terhadap angka tahun, nama tokoh, dan kronologi peristiwa masa lalu masih mendominasi persepsi sebagian besar peserta (Birsyada

& Siswanta, 2021). Pola instruksional yang reduktif ini mengondisikan sejarah tidak lebih dari sekadar tumpukan cerita usang yang kehilangan relevansi dengan kehidupan masa kini. Padahal, esensi utama dari pendidikan sejarah bukan terletak pada akumulasi ingatan kronologis yang mekanistik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui orientasi penyelidikan mendalam terhadap kompleksitas masa lalu.

Guna mengatasi keterbatasan pendekatan pembelajaran tersebut, paradigma pendidikan sejarah modern menuntut adanya pergeseran fokus menuju penguasaan Keterampilan Berpikir Historis (*Historical Thinking Skills*). Salah satu model pembelajaran yang dinilai paling koheren untuk mencapai urgensi tersebut adalah *Inquiry-Based Learning* (pembelajaran berbasis inkuiri). Melalui model inkuiri, pembelajar tidak lagi diposisikan sebagai wadah kosong yang menerima narasi tunggal dari guru, melainkan ditempatkan sebagai subjek aktif atau peserta didik sebagai peneliti sejarah yang dituntut untuk merumuskan pertanyaan, melacak dan menganalisis validitas bukti-bukti historis, serta menarik kesimpulan secara mandiri berdasarkan fakta yang terverifikasi (Bertram et al., 2017). Kendati demikian, manifestasi model inkuiri di dalam ruang kelas formal sering kali menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan alokasi waktu, ketergantungan mutlak pada buku teks konvensional yang minim ilustrasi analitis, serta keterbatasan kapasitas guru dalam mengonstruksi media pembelajaran yang kontekstual sekaligus interaktif.

Di sisi lain, akselerasi teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah mengubah lanskap konsumsi informasi serta gaya kognitif generasi muda (*digital natives*). Aktivitas perolehan pengetahuan sejarah kini mengalami desentralisasi, ia tidak lagi berlangsung secara eksklusif dan rigid di dalam ruang kelas formal, melainkan telah bergeser ke ranah pendidikan informal berbasis platform digital (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). Format-format baru dalam penyampaian narasi sejarah mulai bermunculan di platform digital untuk memenuhi kebutuhan informasi publik yang menuntut kecepatan sekaligus estetika visual. Salah satu format yang mengalami tren lonjakan popularitas luar biasa adalah *video documentary essay* (video esai dokumenter) di platform YouTube. Format ini memadukan kekuatan visual sinematik, efek suara dramatis, dan struktur penalaran esai yang argumentatif-analitis. Melalui format ini, materi sejarah yang semula dianggap rumit, abstrak, dan membosankan berhasil dikonstruksi ulang menjadi tayangan yang tidak hanya menghibur (*entertainment*), tetapi juga memiliki muatan edukasi yang mendalam (*education*).

Salah satu saluran YouTube lokal di Indonesia yang secara konsisten dan berhasil mengadopsi format video esai ini dengan standar riset yang kuat adalah *Inspect History*. Saluran ini berhasil menarik perhatian jutaan penonton karena karakteristik penyajiannya yang distingtif. Berbeda dengan saluran sejarah populer lainnya yang cenderung mendramatisasi mitos atau sekadar mendongeng secara linear, *Inspect History* aktif membedah strategi politik, taktik militer, serta dinamika sosial yang melatarbelakangi keruntuhan peradaban atau konfrontasi besar di masa lampau (Inspect History, 2020). Pola penyampaian dalam video-videonya secara konsisten diawali dengan sebuah paradoks atau misteri sejarah yang berfungsi memicu konflik kognitif audiens. Misteri tersebut kemudian diurai secara metodologis melalui pemaparan data spasial-temporal yang didukung oleh visualisasi animasi peta taktis yang dinamis. Struktur penceritaan yang argumentatif dan berbasis bukti pada saluran ini mengindikasikan adanya sebuah kerangka berpikir yang sejalan dengan tahapan-tahapan konseptual dalam *Inquiry-Based Learning*.

Meskipun potensi media digital berbasis YouTube sebagai instrumen pembelajaran sejarah sangat besar, kajian akademis terdahulu mengenai *Inquiry-Based Learning* sebagian besar masih terkurung pada ruang lingkup instruksional di kelas formal. Penelitian terdahulu umumnya berfokus pada pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis inkuiri, implementasi modul ajar digital interaktif di sekolah, atau efektivitas model inkuiri berbantuan media presentasi konvensional terhadap hasil belajar siswa (Rizalini & Sofyan, 2018). Sebaliknya, masih sangat jarang ditemukan studi yang mengeksplorasi secara kritis bagaimana elemen-elemen berpikir inkuiri dapat terkonstruksi secara alami dan mandiri di dalam konten video YouTube populer skala informal, serta bagaimana audiens meresponsnya.

Studi ini berupaya mengisi kekosongan literatur tersebut dengan menggeser lokus analisis dari kelas formal ke ruang digital informal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam mengenai pemanfaatan dan muatan *Inquiry-Based Learning* berbasis media digital pada saluran sejarah YouTube *Inspect History*, serta memetakan peluang kontribusinya dalam mendukung ekosistem pendidikan sejarah informal yang kritis dan otonom di era digital.

2. KAJIAN TEORITIS

***Inquiry-Based Learning* dalam Pendidikan Sejarah**

Inquiry-Based Learning (IBL) atau pembelajaran berbasis inkuiri merupakan sebuah model yang berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana proses perolehan pengetahuan dilakukan melalui aktivitas penyelidikan, penemuan, dan pembuktian secara kritis (Jalil, 2025).

Di dalam koridor pendidikan sejarah, model inkuiri memegang peranan vital untuk mentransformasi orientasi belajar agar tidak sekedar berfokus pada hafalan kaku atau penumpukan fakta masa lalu. Pembelajaran sejarah yang ideal menuntut pembelajar untuk mampu merekonstruksi peristiwa masa lalu menggunakan penalaran logis berbasis bukti-bukti otentik.

Penerapan konsep inkuiri dalam disiplin ilmu sejarah melatih siswa untuk mengadopsi cara kerja seorang sejarawan. Karakteristik utama dari inkuiri sejarah melibatkan proses berpikir tingkat tinggi yang mencakup penelusuran sumber (heuristik), pengujian keaslian data (kritik sumber), interpretasi sebab-akibat (kausalitas), hingga penyusunan kembali narasi sejarah yang objektif (rekonstruksi). Melalui pembiasaan sintaks inkuiri ini, pembelajar tidak lagi memandang sejarah sebagai dogma yang statis, melainkan sebagai sebuah proses ilmiah yang dinamis dan analitis (Levy et al., 2013).

Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, model inkuiri terbimbing secara signifikan mendorong siswa untuk membangun pemahaman mendalam melalui proses penemuan aktif, bukan sekedar menerima informasi secara pasif (Pramana et al., 2024). Namun, efektivitas model ini dalam lingkungan digital sangat bergantung pada kualitas konten yang mampu menyajikan narasi akurat serta edukatif guna memicu keterlibatan aktif audiens (Ramli & Rahman, 2024). Pemanfaatan instrumen digital seperti basis data daring, tur virtual, dan peta interaktif memungkinkan audiens untuk mengakses serta mengevaluasi sumber sejarah secara mandiri, yang pada akhirnya memperkuat keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka (LEE, 2023). Lebih lanjut, integrasi media digital dalam pembelajaran sejarah terbukti mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan imersif (Putri, 2024).

Pergeseran Media Digital sebagai Ruang Belajar Informal

Di era modern, teknologi informasi telah mendesentralisasi saluran distribusi pengetahuan secara radikal. Proses edukasi tidak lagi terisolasi atau terbatas pada interaksi tatap muka di dalam ruang kelas formal, melainkan telah bergeser secara masif ke ruang-ruang siber yang dinamis (Sofwan et al., 2025). Kehadiran media digital telah melahirkan lingkungan belajar informal yang menawarkan fleksibilitas tinggi bagi para pembelajar mandiri.

Dalam konteks penyampaian materi sejarah, media digital memiliki keunggulan komparatif yang signifikan dibandingkan dengan media cetak konvensional. Keterbatasan buku teks yang cenderung bersifat abstrak, statis, dan padat tulisan dapat diatasi melalui integrasi teknologi multimedia. Media digital mampu mengonfigurasi data sejarah yang rumit

ke dalam format infografis interaktif, visualisasi visual spasial, hingga rekonstruksi temporal. Fleksibilitas ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga membantu pembelajar informal dalam membangun representasi mental yang utuh mengenai dinamika ruang dan waktu suatu peristiwa sejarah (Aoliah et al., 2024).

Platform YouTube dan Ekosistem Digital Community of Inquiry

Sebagai platform berbasis video sharing terbesar di dunia, YouTube telah bertransformasi menjadi salah satu media edukasi informal yang paling digandrungi oleh generasi muda. Salah satu format konten yang mengalami pertumbuhan pesat di platform ini adalah *video documentary essay* (video esai dokumenter) yang menyajikan analisis mendalam mengenai strategi, politik, dan peradaban masa lalu melalui kemasan animasi peta taktis (Septianingsih & Waskito, 2023).

Lebih dari sekadar media transmisi informasi satu arah, YouTube menyediakan ruang interaksi dua arah yang memicu terbentuknya ekosistem *Digital Community of Inquiry* atau Komunitas Inkuiri Digital (Cahyono & Hassani, 2019). Ketika sebuah konten sejarah di YouTube dirancang menggunakan kerangka penalaran argumentatif dan didukung oleh data yang valid, ruang komentar di bawah video tersebut secara alami akan menjadi ruang diskusi kolaboratif yang sehat. Di ruang digital inilah para penonton melakukan aktivitas verifikasi silang (*cross-checking*), menambahkan referensi literatur pembanding, hingga mendebat sebuah narasi sejarah secara kritis berdasarkan argumen ilmiah. Dengan demikian, platform YouTube tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, melainkan telah menjelma menjadi laboratorium sejarah informal tempat keterampilan berpikir kritis masyarakat digital diuji dan dikembangkan secara kolektif.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menerapkan metode Analisis Isi (*content analysis*) konseptual secara tekstual dan visual. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berorientasi pada upaya memahami, menginterpretasikan, dan mendeskripsikan secara mendalam fenomena pemanfaatan media digital tanpa menggunakan prosedur statistik atau kuantifikasi numerik yang kaku (Sugiarto & Farid, 2023). Sementara itu, metode analisis isi digunakan sebagai desain utama untuk mengidentifikasi secara sistematis, mengode, dan menganalisis muatan tersembunyi (*latent content*) maupun muatan tersurat (*manifest content*) yang merepresentasikan karakteristik serta sintaks *Inquiry-Based Learning* pada objek penelitian. Melalui metode ini, setiap untaian narasi

dan transkripsi visual tidak hanya dilihat sebagai produk hiburan, melainkan dibedah sebagai struktur pesan instruksional yang memiliki bobot pedagogis.

Sumber Data dan Teknik Pemilihan Sampel

Sumber data utama yang digunakan sebagai objek dalam kajian ini adalah materi publikasi digital berupa video esai dokumenter yang diunggah pada saluran YouTube resmi *Inspect History* dengan alamat URL (<https://www.YouTube.com/@InspectHistory>). Mengingat populasi konten di dalam saluran tersebut sangat besar, pemilihan sampel data dilakukan dengan menerapkan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dijalankan dengan menetapkan serangkaian kriteria inklusi khusus agar sampel yang terpilih benar-benar representatif, kaya akan data teoretis, dan sesuai dengan fokus masalah yang diteliti (Krippendorff, 2018). Kriteria penentuan sampel dalam penelitian ini meliputi: (1) merupakan video dengan tingkat popularitas dan keterlibatan (*engagement*) tertinggi di saluran tersebut dengan jumlah tayangan di atas 1 juta *views*, (2) memiliki kedalaman materi sejarah bertema konflik geopolitik, runtuhnya peradaban, atau kebijakan sosial-politik makro, dan (3) memiliki durasi tayang di atas 10 menit guna menjamin kelengkapan pemaparan data rekonstruksi.

Berdasarkan penyaringan ketat melalui ketiga kriteria popularitas tertinggi tersebut, maka dipilih 3 (tiga) video sampel utama yang digunakan sebagai unit analisis dalam penelitian ini. Video sampel pertama adalah video berjudul "*Sejarah PETRUS (Penembak Misterius) - Operasi Rahasia Pembersihan Preman di Era Orde Baru*" yang diunggah melalui tautan resmi https://youtu.be/IxM-0r_nzE0?si=MtJxcORBNUhNJQ2a. Video ini tercatat memiliki tingkat interaksi yang sangat tinggi di masyarakat digital dengan mengantongi jumlah tayangan lebih dari 1,8 juta kali dan memicu lebih dari 4,5 ribu komentar dari audiens informal.

Video sampel kedua yang dianalisis adalah video berjudul "*Mengenal KEJAYAAN MAJAPAHIT - Struktur Negara, Ekonomi, dan Rahasia Militer Imperium Nusantara*" yang dapat diakses secara terbuka melalui tautan resmi <https://youtu.be/RtkkxKXjowI?si=qJOJf3DnKIOztwUr>. Sebagai salah satu konten terpopuler di saluran tersebut, video ini telah ditonton lebih dari 1,5 juta kali dan memiliki ruang diskusi yang padat dengan jumlah komentar mencapai lebih dari 1,3 ribu komentar.

Terakhir, video sampel ketiga yang melengkapi korpus data penelitian ini adalah video berjudul "*Perjalanan Panjang JEPANG Menuju Perang Dunia II - Restorasi Meiji Hingga Ambisi Imperialisme*" yang dipublikasikan pada tautan resmi https://youtu.be/iNkc0jemtyQ?si=DQwefGj_3iBJMh-Z. Video berdurasi panjang ini mengumpulkan metrik keterlibatan yang masif dengan jumlah tayangan lebih dari 1,4 juta kali serta memicu pergolakan argumen

di kolom komentar sebanyak lebih dari 2,5 ribu komentar. Ketiga video populer ini diapungkan sebagai sumber data primer yang teks narasi vokal serta struktur visual grafisnya dibedah secara mendalam menggunakan instrumen 6 langkah *Inquiry Learning*.

Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi digital secara berpasangan antara elemen audio (tekstual) dan video (visual). Langkah-langkah pengumpulan data di lapangan siber (*cyber research*) dijalankan melalui tiga tahapan terstruktur (Afifah & Junaedi, 2022): (1) Observasi Digital Sekuensial: Peneliti menonton ketiga video sampel secara berulang-ulang untuk memetakan alur kronologis cerita, perubahan visual, dan transisi segmen narasi; (2) Transkripsi Verbatim Audio: Mengubah seluruh rekaman suara narator (*voice-over*) di dalam video menjadi draf teks tertulis yang utuh untuk dianalisis struktur linguistiknya; (3) Log Visualisasi Grafis: Mencatat dan menangkap layar (*screenshot*) setiap perubahan grafis penting, kemunculan animasi peta taktis pergerakan pasukan, gambar arsip, serta pencantuman literatur sekunder yang muncul di layar sepanjang durasi video.

Instrumen Analisis Data

Instrumen analisis isi yang digunakan untuk membedah data dalam penelitian ini merujuk pada adaptasi sintaks *Inquiry-Based Learning* dalam ilmu sosial yang dikontekstualisasikan ke dalam media audiovisual. Peneliti menyusun matriks lembar coding berdasarkan empat indikator utama inkuiri sebagai berikut:

Tabel 1. Matriks Lembar Coding

No	Sintaks Inquiry Learning (Sanjaya)	Dimensi Analisis Tekstual (Audio/Narasi Video)	Dimensi Analisis Visual (Gambar/Animasi/Grafis)
1	Tahap Orientasi	Narator mengondisikan suasana, mengenalkan latar belakang peristiwa, serta memicu perhatian penonton di awal video.	Tampilan cuplikan adegan epik (<i>cinematic hook</i>), teks judul video yang memikat, dan musik latar pendukung.
2	Merumuskan Masalah	Narator melontarkan pertanyaan pemantik, menghadirkan tantangan, atau memaparkan sebuah paradoks/misteri sejarah.	Tampilan grafis simbolis (misal: tanda tanya besar), potongan teks kutipan masalah, atau transisi visual yang kontras.
3	Merumuskan Hipotesis	Narator mengajukan dugaan sementara, tesis awal, atau asumsi umum yang berkembang di masyarakat terkait masalah tersebut.	Visualisasi ilustrasi tokoh sejarah, kutipan pendapat awal, atau peta wilayah yang menjadi fokus dugaan.
4	Tahap Pengumpulan Data	Narator memaparkan data pendukung berupa draf dokumen kolonial, babad, kitab kuno, prasasti, atau literatur sejarawan bereputasi.	Tampilan gambar artefak asli, transkripsi naskah kuno, peta topografi statis, atau draf pustaka riset kreator.
5	Menguji Hipotesis	Narator melakukan analisis kausalitas multi-dimensi untuk membuktikan atau menyanggah dugaan sementara di awal video.	Animasi peta taktis dinamis (panah pergerakan pasukan, jalur logistik), bagan silsilah, atau grafik data finansial/politik.
6	Menarik Kesimpulan	Narator menyampaikan sintesis akhir, intisari jawaban objektif, serta memberikan ruang komunikasi/diskusi bagi audiens.	Tampilan kutipan epik penutup (<i>quotes</i>), visualisasi konklusi peradaban, dan ajakan berdiskusi di kolom komentar (<i>outro</i>).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Estetika Visual dan Struktur Narasi Inspect History

Berdasarkan hasil analisis isi (*content analysis*), saluran YouTube *Inspect History* mengadopsi format video documentary essay yang memadukan kekuatan riset sejarah dengan teknik penceritaan digital modern. Karakteristik paling distingtif yang ditemukan adalah penolakan terhadap metode ekspositori linear yang bersifat hafalan kaku. Sebagai gantinya, *Inspect History* menggunakan media peta taktis dinamis 2D/3D sebagai jangkar visual utama. Peta ini berfungsi mengejawantahkan data spasial (ruang geografis) dan temporal (waktu) yang rumit ke dalam pergerakan grafis yang intuitif. Melalui integrasi ini, logika pergerakan pasukan, jalur logistik perdagangan, maupun pergeseran batas geopolitik suatu dinasti dapat dipahami audiens secara instan tanpa kehilangan akurasi akademisnya (Bergquist, 2017).

Struktur narasi audio pada saluran ini juga memperlihatkan karakteristik argumentatif yang kuat. Narator tidak bertindak sebagai pendongeng mitos, melainkan sebagai seorang pemandu investigasi. Setiap klaim verbal yang diucapkan oleh narator hampir selalu dibarengi dengan kemunculan bukti penunjang di layar gawai penonton, baik berupa teks kutipan naskah kuno, foto artefak, maupun grafik bagan silsilah. Konvergensi antara kejelasan argumentasi tekstual dan ketepatan visualisasi spasial inilah yang membangun kredibilitas konten *Inspect History*, sehingga mampu memicu keterlibatan kognitif tingkat tinggi yang melampaui batas-batas hiburan digital biasa (Hasan, 2024).

Implementasi Sintaks Inquiry Learning dalam Konten Video

Pembedahan mendalam terhadap tiga video sampel menggunakan instrumen pengodean (*coding sheet*) menunjukkan bahwa struktur konten *Inspect History* mereplika 6 tahapan murni *Inquiry Learning* secara terstruktur. Distribusi analisis isi per indikator dijabarkan sebagai berikut:

Tahap Orientasi (Orientation)

Tahap orientasi merupakan fase krusial di mana pembelajar dikondisikan agar siap, fokus, dan terstimulasi untuk mengikuti proses pembelajaran (Sanjaya, 2016). Di dalam ekosistem ruang kelas formal, tahap ini umumnya diisi dengan apersepsi lisan dari guru atau pengecekan kehadiran siswa. Namun, di dalam ekosistem informal YouTube, *Inspect History* mengonfigurasi tahap orientasi ini secara digital melalui *cinematic hook* yang sangat memikat pada durasi satu menit pertama video. Melalui kombinasi musik latar (*background*) yang dramatis dan pilihan visual yang kuat, saluran ini berhasil membangun atmosfer zaman secara instan sebelum masuk ke dalam inti pembahasan sejarah yang lebih rumit.

Pada video sampel pertama mengenai sejarah "Petrus", tahap orientasi dibangun secara menegangkan dengan menampilkan potongan video hitam-putih situasi Jakarta tahun 1980-an yang dipadukan dengan kliping draf surat kabar lawas mengenai maraknya aksi kriminalitas teror penodongan oleh kelompok "Gali" (Gabungan Anak Liar). Transisi visual yang cepat ini langsung membawa psikologis penonton ke dalam situasi darurat keamanan sosial kala itu. Sementara itu, pada video sampel kedua mengenai "Kejayaan Majapahit", orientasi diwujudkan melalui rekonstruksi visual tiga dimensi yang megah mengenai pusat ibu kota Trowulan sebagai kota kosmopolitan dunia pada abad ke-14 yang padat oleh kanal-kanal air dan aktivitas perdagangan internasional. Terakhir, pada video sampel ketiga mengenai "Jepang Menuju PD II", tahap orientasi diawali dengan visualisasi dramatis pergeseran status Jepang, dari sebuah negara feodal bersenjatakan samurai yang terisolasi dari dunia luar (*Sakoku*), menjadi sebuah kekuatan industri-militer modern raksasa di awal abad ke-20 pasca-Restorasi Meiji. Tahap orientasi pada ketiga video ini secara pedagogis sukses memfokuskan perhatian (*attention*) audiens informal untuk bersiap melakukan penyelidikan ilmiah lebih lanjut.

Merumuskan Masalah (Problem Formulation)

Merumuskan masalah melingkupi aktivitas menghadirkan tantangan atau teka-teki yang harus dicari jawabannya terkait dengan fenomena sejarah yang diangkat (Sanjaya, 2016). *Inspect History* menerapkan sintaks kedua ini dengan cara melempar sebuah pertanyaan retorik atau paradoks historis yang merusak kenyamanan kognitif penonton (*cognitive dissonance*) tepat setelah segmen orientasi pembuka selesai. Melalui rumusan masalah yang tajam, penonton tidak lagi diposisikan sebagai wadah kosong yang siap dicekoki kesimpulan akhir, melainkan langsung ditantang untuk bertindak sebagai "detektif sejarah" sepanjang durasi sisa video.

Dalam konten mengenai operasi "Petrus", rumusan masalah yang dihadirkan oleh narator menyentuh aspek dilema hukum dan kemanusiaan Orde Baru, yaitu: "*Bagaimana mungkin sebuah negara yang secara konstitusional mengklaim dirinya sebagai negara hukum, justru mengadopsi operasi eliminasi manusia berskala masif secara rahasia, kilat, dan dilakukan sepenuhnya di luar koridor pengadilan resmi?*" Pada video "Jepang Menuju PD II", tantangan kognitif dibangun dengan menyoroti transformasi psikologis dan ideologis sebuah bangsa, di mana narator mempertanyakan: "*Mengapa bangsa Jepang yang semula menjadi korban dari ancaman imperialisme kapal hitam Barat, dalam waktu singkat justru berubah menjadi predator imperialis yang paling agresif dan kejam di kawasan Asia?*" Dengan merumuskan masalah menggunakan basis pertanyaan tingkat tinggi (*Higher Order Thinking*

Skills), kreator konten berhasil mengikat rasa ingin tahu intelektual penonton agar terus mengikuti alur pembuktian data di fase selanjutnya.

Merumuskan Hipotesis (Hypothesis Formulation)

Merumuskan hipotesis adalah tahap di mana diajukan dugaan atau jawaban sementara dari sebuah permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya (Sanjaya, 2016). Unikny, dalam ketiga video sampel terpopuler ini, *Inspect History* memosisikan mitos, asumsi umum yang bias, atau narasi tunggal yang selama ini telanjur beredar luas di tengah masyarakat awam sebagai hipotesis awal yang dipasang di layar gawai penonton. Hipotesis-hipotesis populer inilah yang nantinya akan diuji kebenaran atau kekeliruannya secara ilmiah berdasarkan data riil.

Sebagai contoh, pada video "Kejayaan Majapahit", narator memunculkan hipotesis awal berupa anggapan romantis yang sering didengar di sekolah bahwa kekuasaan absolut Majapahit meliputi seluruh wilayah Nusantara secara kaku tanpa adanya dinamika resistensi lokal atau tanpa adanya struktur birokrasi pertahanan yang logis di lapangan. Pada video mengenai operasi "Petrus", hipotesis awal yang diapungkan adalah asumsi bahwa tindakan penembakan misterius tersebut merupakan draf kebijakan spontan atau inisiatif liar dari komandan aparat keamanan di tingkat lokal, bukan sebuah operasi militer terpusat yang dirancang dari lingkaran terdalam kekuasaan tertinggi negara. Langkah penyajian dugaan sementara ini mendidik audiens untuk tidak menelan informasi sejarah populer secara mentah-mentah, melainkan memandangnya sebagai klaim sementara yang validitasnya wajib diuji ulang.

Tahap Pengumpulan Data (Data Collection)

Setelah merumuskan dugaan sementara, sintaks inkuiri mewajibkan pembelajar untuk melakukan tahap pengumpulan data pendukung yang valid sebagai draf instrumen pembuktian hipotesis (Sanjaya, 2016). Pada tahap inilah letak kekuatan akademis dari saluran *Inspect History*. Layar video secara drastis mengubah tampilannya dari sekadar cuplikan ilustrasi cinematic menjadi ruang pameran bukti-bukti autentik, baik berupa draf dokumen primer maupun literatur sekunder bereputasi tinggi.

Dalam video tentang operasi "Petrus", tahap pengumpulan data dieksekusi secara berani dengan menampilkan visualisasi halaman serta pengutipan draf teks asli dari buku autobiografi Presiden Soeharto yang berjudul "*Pikiran, Ucapan, dan Tindakan Saya*", serta draf laporan investigasi resmi dari Komnas HAM mengenai pelanggaran hak asasi manusia masa lalu. Pada video "Jepang Menuju PD II", proses pengumpulan data dilakukan dengan

membedah draf isi perjanjian internasional seperti *Washington Naval Treaty* serta grafik demografi konsumsi energi minyak bumi Jepang yang bersumber dari arsip sejarah militer Sekutu. Sementara itu, dalam video "Kejayaan Majapahit", pengumpulan data difokuskan pada pembacaan draf teks manuskrip Kitab *Negarakertagama* karya Prapanca yang dikorelasikan secara ketat dengan draf catatan kronik asing dari Dinasti Ming di Tiongkok. Proses pencantuman referensi yang transparan ini mendidik masyarakat digital mengenai esensi metode heuristik, bahwa rekonstruksi peristiwa masa lampau harus berdiri tegak di atas draf fakta sumber yang dapat dipertanggungjawabkan, bukan atas dasar fiksi.

Menguji Hipotesis (Hypothesis Testing)

Menguji hipotesis merupakan inti dari proses berpikir kritis, di mana data yang telah terkumpul diolah secara logis untuk membuktikan apakah dugaan sementara di awal video terbukti benar atau salah (Sanjaya, 2016). Di dalam fase inilah fitur utama *Inspect History*, yaitu media peta taktis dinamis, berperan sebagai laboratorium visual digital untuk membedah hubungan sebab-akibat (*multicausality*) yang rumit.

Pada video "Kejayaan Majapahit", hipotesis romantis mengenai kekuasaan Majapahit berhasil diuji dan diselaraskan secara ilmiah. Melalui visualisasi animasi peta jalur maritim, dibuktikan bahwa kejayaan imperium tersebut ditopang secara logis oleh kontrol ketat armada militer laut (*Jalayanidhi*) atas titik-titik selat perdagangan strategis dan pelabuhan transito, bukan sekadar penguasaan daratan tanpa sistem administrasi perpajakan yang riil. Pada video "Jepang Menuju PD II", analisis kausalitas multi-dimensi digunakan untuk menguji keputusan imperialisme Jepang. Melalui draf bagan alur ekonomi makro, animasi video menunjukkan secara dinamis bagaimana embargo minyak total oleh pihak Barat (*ABCD Encirclement*) mengunci ruang gerak industri Jepang, sehingga secara logis memaksa militer Jepang mengambil keputusan radikal menyerang Pearl Harbor demi mengamankan ladang minyak di Asia Tenggara (termasuk Hindia Belanda). Melalui proses pengujian hipotesis ini, audiens dilatih kemampuan penalarannya untuk memahami bahwa peristiwa sejarah besar tidak pernah lahir dari faktor tunggal yang sederhana.

Menarik Kesimpulan (Conclusion)

Sintaks terakhir dari model pembelajaran inkuiri adalah menarik kesimpulan, yaitu draf konklusi objektif yang diperoleh setelah seluruh rangkaian langkah pembuktian selesai dilaksanakan (Sanjaya, 2016). Pada bagian penutup (*outro*) video, *Inspect History* secara konsisten menarik kesimpulan akhir yang berimbang, ilmiah, dan tidak bersikap menghakimi secara moralitas dogmatis.

Dalam video "Petrus", kesimpulan ditarik secara tajam antara pengakuan objektif atas keberhasilan operasi tersebut dalam menekan angka kriminalitas jalanan secara kilat dan drastis, yang berdampak langsung pada rasa aman masyarakat umum di satu sisi, namun di sisi lain harus dibayar mahal dengan draf bayangan kelam pelanggaran HAM berat serta rusaknya sendi-sendi supremasi hukum di Indonesia yang efeknya membekas hingga dekade berikutnya. Menariknya, selaras dengan esensi sintaks ke-6 di mana kesimpulan "*selanjutnya dikomunikasikan kepada siswa yang lainnya melalui presentasi*" (Sanjaya, 2016), narator *Inspect History* selalu menutup video dengan pertanyaan reflektif yang terbuka (*open-ended question*). Pertanyaan penutup ini secara sengaja dirancang untuk memicu, mengundang, dan mengarahkan audiens informal agar mempresentasikan hasil pemikiran mandiri mereka masing-masing secara terbuka di kolom komentar.

Transformasi Kolom Komentar YouTube sebagai Media "Presentasi dan Komunikasi" Hasil Inkuiri

Sebagai manifestasi dari akhir sintaks ke-6 (mengomunikasikan kesimpulan melalui presentasi), kolom komentar pada saluran *Inspect History* telah mengalami metamorfosis fungsi. Kolom komentar tersebut menjelma menjadi ruang Komunitas Inkuiri Digital (*Digital Community of Inquiry*) yang sangat interaktif (Hambali et al., 2024). Di sinilah para penonton melakukan "presentasi" hasil pemikiran mandiri mereka secara horizontal.

Guna memetakan bagaimana stimulus konten video analitis dari *Inspect History* memicu aktivitas presentasi dan komunikasi digital oleh audiens, berikut adalah klasifikasi tipologi interaksi ilmiah yang terjadi di kolom komentar:

Tabel 2. Klasifikasi Tipologi Interaksi Ilmiah

No	Tipologi Interaksi Digital	Aktivitas Komunikasi & "Presentasi" Mandiri Audiens
1	Ekspansi Literatur Akademis secara sukarela	Penonton bertindak aktif sebagai pemateri presentasi dengan cara membagikan draf rujukan buku teks, tesis, maupun jurnal ilmiah internasional yang belum sempat diulas dalam video.
2	Proses <i>Crowdsourced Peer-Review</i>	Penonton yang berdomisili di lokasi peristiwa sejarah mempresentasikan koreksi spasial lokal terkait topografi kuno atau pelafalan nama tokoh berdasarkan dialek daerah setempat yang luput dari draf buku sejarah nasional standar.
3	Komunikasi Kontrafaktual Analisis	Audiens saling mendebat, menguji argumen, dan mengomunikasikan draf skenario alternatif (<i>what-if scenario</i>) secara kritis namun tetap berbasis pada logika argumen ilmiah yang kuat.

Fenomena interaksi berbasis teks di dalam tabel di atas membuktikan secara empiris tesis dari Sari & Lestari (2024) mengenai pentingnya *digital citizenship*. Ketika sebuah media digital populer dikemas dengan draf kerangka berpikir inkuiri yang kuat dari sintaks pertama hingga keenam, media tersebut mampu menstimulasi pembentukan komunitas belajar

kolaboratif yang inklusif di ruang siber. Proses komunikasi hasil belajar (*presentasi*) terjadi secara organik tanpa sekat formalitas ruang kelas konvensional, menghapus batasan geografis, serta mengasah nalar kritis masyarakat siber secara kolektif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis isi (*content analysis*) dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap tiga video terpopuler di saluran YouTube *Inspect History*, dapat disimpulkan bahwa media digital ini secara struktural dan substantif berhasil menerapkan 6 sintaks murni model *Inquiry Learning* (Sanjaya, 2016). Proses penceritaan sejarah tidak lagi dikemas secara ekspositori linear yang kaku, melainkan bertransformasi menjadi perjalanan investigasi ilmiah yang imersif. Konvergensi antara elemen audio berupa narasi vokal argumentatif dan elemen visual berupa animasi peta taktis terbukti efektif menghidupkan setiap tahapan inkuiri mulai dari Tahap Orientasi, Merumuskan Masalah, Merumuskan Hipotesis, Tahap Pengumpulan Data, Menguji Hipotesis, hingga Menarik Kesimpulan di ruang siber informal.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa muara dari sintaks ke-6 (*Menarik Kesimpulan*) tidak berakhir sebagai draf konklusi satu arah dari pembuat konten. Lewat umpan pertanyaan pemantik terbuka (*open-ended question*) di akhir tayangan, *Inspect History* berhasil mengonfigurasi kolom komentar YouTube menjadi media "presentasi dan komunikasi" hasil belajar bagi audiens. Fenomena sosiologis ini melahirkan ekosistem *Digital Community of Inquiry* (Komunitas Inkuiri Digital) yang inklusif secara horizontal. Melalui wadah ini, masyarakat siber secara otonom melakukan ekspansi literatur akademis, proses verifikasi data berbasis massa (*crowdsourced peer-review*), serta simulasi analisis kontrafaktual. Dengan demikian, platform video dokumenter populer mampu mendesentralisasi dominasi ruang kelas konvensional dan menjelma menjadi laboratorium sejarah informal berskala luas.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, P. A., & Junaedi, F. (2022). Digital production management of the pagelaran Ketoprak Mataram program in RRI Yogyakarta during Covid-19 pandemic. *COMMICAST*, 3(2), 168–180.
- Aoliah, N., Usmaedi, U., & Sampurna, I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Infografis Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 12(2), 37–41.
- Bergquist, R. (2017). A concise, straightforward presentation can be worth more than a thousand words. *Geospatial Health*, 12(2), 637–637.

- Bertram, C., Wagner, W., & Trautwein, U. (2017). Learning Historical Thinking With Oral History Interviews: A Cluster Randomized Controlled Intervention Study of Oral History Interviews in History Lessons. *American Educational Research Journal*, 54(3), 444–484.
- Birsyada, M. I., & Siswanta, S. (2021). Inovasi Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Nilai-Nilai Sejarah Perjuangan Pangeran Sambernyowo di Era Masyarakat 5. 0. *Diakronika*, 21(1), 45–56.
- Cahyono, G., & Hassani, N. (2019). *YOUTUBE SENI KOMUNIKASI DAKWAH DAN MEDIA PEMBELAJARAN*. *Al-Hikmah*, 13(1), 23–23.
- Hadi, R., Ribawati, E., & Fadillah, Moh. A. (2023). Efektivitas Hybrid Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 4 Kota Serang T.A 2021/2022. *Puteri Hijau Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 88–88.
- Hakim, M. N., & Marlina, M. (2023). *Pembangunan Aplikasi Permainan Video Berbentuk Visual Novel 'Memoir Kemerdekaan' untuk Pelajar Sekolah Menengah di Batu Pahat*.
- Hambali, A. J., Risdianto, F., & Rahma, S. S. (2024). Rethinking on Expressive Speech Act Realization in The Comments Section on YouTube Channel. *Journal of Pragmatics Research*, 6(1), 52–73.
- Hasan. (2024). Application of Interactive Technology in Multimedia-Based Learning Media Inspect History. *Journal of Scientific Research Education and Technology (JSRET)*, 3(4), 1551–1559.
- Inspect History. (2021, November 12). *Sejarah PETRUS (Penembak Misterius) - Operasi rahasia pembersihan preman di era Orde Baru* [Video]. YouTube. https://youtu.be/IxM-Or_nzE0?si=MtJxcORBNUhNJQ2a
- Inspect History. (2022, Maret 24). *Mengenal KEJAYAAN MAJAPAHIT - Struktur negara, ekonomi, dan rahasia militer imperium Nusantara* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/RtkkxKXjowI?si=qJOJf3DnKIOztwUr>
- Inspect History. (2022, September 5). *Perjalanan panjang JEPANG menuju Perang Dunia II - Restorasi Meiji hingga ambisi imperialisme* [Video]. YouTube. https://youtu.be/iNkc0jemtyQ?si=DQwefGj_3iBJMh-Z
- Jalil, A. A. (2025). PEMBELAJARAN BERBASIS PENYELIDIKAN (*INQUIRY-BASED LEARNING*). *Iftitah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini.*, 1(2), 1–8.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). SAGE Publications.
- LEE, B. N. (2023). DIGITAL TOOLS & *INQUIRY-BASED LEARNING* IN HISTORY EDUCATION. *Muallim Journal of Social Science and Humanities*, 78–88.
- Levy, B. L. M., Thomas, E. E., Drago, K., & Rex, L. A. (2013). Examining Studies of *Inquiry-Based Learning* in Three Fields of Education. *Scholars Archive - University at Albany (University at Albany, State University of New York)*, 64(5), 387–408.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493.
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540.

- Ramli, A., & Rahman, Z. S. A. (2024). Analyzing Viewer Engagement with Historical Content on *YouTube*: Insights from Perjalanan Jalur Rempah Nusantara. *SWARNADWIPA Jurnal Kajian Sejarah Sosial Budaya Dan Pembelajarannya*, 8(2), 82–82.
- Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0. *BELAJEA Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 199–199.
- Rizalini, R., & Sofyan, H. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik kimia berbasis inkuiri terbimbing untuk kelas Xi IPA SMA/MA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 103–114.
- Safitri, Y., Afandi, D., Erlisnawati, Ayub, D., & Yuanita, P. (2026). *Implementasi Komunitas Belajar Guru dalam Meningkatkan Efektivitas Mengajar Guru di SMP Negeri 11 Pekanbaru*.
- Sari, D. P., & Lestari, S. (2024). Konstruksi digital citizenship melalui pembelajaran sejarah berbasis inkuiri di ruang siber. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 21(1), 76–88.
- Septianingsih, I. C., & Waskito, H. H. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Lokal Ki Gede Sebayu Melalui Platform TikTok. *Historia Pedagogia*, 12(1), 1–12.
- Sofwan, M., Nasution, W. N., & Nasution, M. A. (2025). Teknologi Informasi dalam Pendidikan Formal dan Non Formal. *Tarbiatuna Journal of Islamic Education Studies*, 5(2).
- Sugiarto, S., & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597.