

## PENGEMBANGAN MEDIA PETA SEJARAH BERBASIS MACROMEDIA FLASH SEBAGAI SARANA SISWA BELAJAR MANDIRI

Oleh:

**Imam Satria Kurniawan, Nunuk Suryani & Djono**

S2 Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Email: [imamsk69@gmail.com](mailto:imamsk69@gmail.com)

### **Abstract**

*Research development aims to: ( 1 ) described on use media teaching history in high school land 1 muara sugihan; ( 2 ) described development media map history; ( 3 ) test the effective of media as a means of students independent study. Research conducted is research development research and development in a ADDIE was of molenda who mencakup: ( 1 ) analysis of necessity; ( 2 ) make a medium; ( 3 ) the development of design got a product that will validated by the , and in ujicobakan one by one , small group , and broad , ( 4 ) the implementation of media at class experimentation; ( 5 ) test the effectiveness of . Conclusion ( 1 ) learning not use media of learning; ( 2 the media map history get the average score 40 by the matter and 31.5 for the judgment of media so dikategorikan good , pilot one by one , small group , broad showed the media can used as a means of students independent study .( 3 ) the effectiveness of media as a means of independent study from the test t obtained the economic situation of significance  $0,005 < 0,025$  show  $H_0$  rejected which means that there is a difference in an increase in independent study students experimentation and control.*

**Keyword:** Map Media History

### **Abstrak**

*Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Muara sugihan; (2) mendeskripsikan pengembangan media peta sejarah; (3) menguji efektifitas media sebagai sarana siswa belajar mandiri. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan metode ADDIE dari Molendayang mencakup: (1) analisis kebutuhan; (2) membuat rancangan media; (3) pengembangan desain menjadi sebuah produk yang akan divalidasi oleh ahli, dan di ujicobakan satu-satu, kelompok kecil, dan luas, (4) implementasi media pada kelas eksperimen; (5) uji efektifitas. Kesimpulan:(1) Pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran; (2) Media peta sejarah mendapatkan skor rata-rata 40 oleh ahli materi dan 31,5 untuk penilaian media sehingga dikategorikan baik, uji coba satu-satu, kelompok kecil, luas menunjukkan media dapat digunakan sebagai sarana siswa belajar mandiri. (3) efektifitas media sebagai sarana belajar mandiri dari hasil uji t diperoleh taraf signifikansi  $0,005 < 0,025$  menunjukkan  $H_0$  ditolak yang artinya bahwa ada perbedaan peningkatan belajar mandiri siswa kelas eksperimen dan kontrol.*

**Kata Kunci:** Media Peta Sejarah

## A. PENDAHULUAN

Akar kata pendidikan adalah didik atau mendidik yang secara harfiah artinya memelihara dan memberi latihan. Sedangkan pendidikan adalah tahapan-tahapan kegiatan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Syah, 2014: 32). agar pengajaran menjadi lebih efektif dan afektif pembelajar harus dipahami lebih dari sekedar penerima pasif pengetahuan, melainkan seseorang yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang diarahkan oleh guru (Huda, 2014: 7).

Pada proses pembelajaran selain guru dan siswa, media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru menuju siswa. Tanpa media, komunikasi tidak akan biasa berlangsung secara optimal (Daryanto, 2010: 7). Media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Didalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, filem, mikrofilem, dan sebagainya. Semua itu adalah media pembelajaran karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pembelajar (Sri, 2011:2).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat informasi yang dikomunikasikan kepada pembelajar dapat membantu siswa untuk membentuk pengertian didalam jiwanya. Disamping itu mengajar dengan menggunakan bermacam-macam media akan lebih menarik siswa, lebih merangsang siswa untuk berpikir. Guru diharapkan dapat membina dan membuat alat-alat media yang sederhana, praktis dan ekonomis, tetapi efektif untuk pengajaran

(Slameto, 2013: 37). Sedangkan pada siswa keterlibatan langsung didalam proses pembelajaran memiliki intensitas keaktifan lebih tinggi. Dalam keadaan ini siswa tidak hanya sekedar aktif mendengar, mengamati, dan mengikuti, akan tetapi terlibat langsung didalam melakukan suatu percobaan, peragaan atau mendemonstrasikan sesuatu. Dengan keterlibatan langsung ini berarti siswa aktif mengalami dan melakukan proses belajar mandiri (Aunurrahman, 2014: 121)

Keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar saat ini pada umumnya belum berjalan seperti yang diharapkan, dikarenakan proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran sejarah di SMA umumnya kurang pemanfaatan media dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh keterbatasan waktu, dan biaya, yang sangat terbatas terlebih guru yang masih tertunda pengangkatannya sebagai guru tetap, hal tersebut berdampak rendahnya kegiatan siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran adalah sebuah komunikasi aktif guru dan murid. Sedangkan suatu kegiatan pembelajaran yang baik harus didukung dengan perantara atau media agar informasi atau pesan yang disampaikan dapat diterima secara maksimal oleh peserta didik. Selain itu guru dalam menyampaikan materi belum terlaksana secara maksimal dalam penggunaan alat-alat pendukung seperti media pembelajaran dan sumber belajar sejarah terbatas pada buku-buku paket dan sebagai sumber materi yang diajarkan. Keadaan tersebut sangat mempengaruhi motif belajar sehingga peserta didik belum merasa terdorong dalam mengembangkan dirinya secara aktif, dan mandiri. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran yang hanya menggunakan

buku sumber dan metode ceramah di ruang kelas saja sehingga memberikan kesan bahwa mata pelajaran IPS Sejarah merupakan pelajaran yang kurang menarik.

Kecendrungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang kurang memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antar guru, siswa dapat berjalan dengan baik (Daryanto, 2010: 2).

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menumbuhkan motif belajar dan kemandirian siswa dalam aktifitas belajar. Sehingga dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Peta Sejarah Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sarana Belajar Mandiri".

## B. METODE PENELITIAN

Tahap penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model desain model ADDIE (*Analysis, Desain, Develop, Implement, Evaluate*). salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur sebuah program yang efektif dan dinamis. berikut adalah tahapan-tahapan disain pengembangan:

1. *Analysis* (analisa), analisis merupakan tahap identifikasi kesenjangan, dan identifikasi kebutuhan Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan ini adalah

Studi lapangan diantaranya; Mengidentifikasi media yang digunakan, Ketersediaan media, Kemampuan belajar mandiri siswa, Kebutuhan media. Studi kepustakaan analisis hardware dan software, dan mengidentifikasi materi dan teori pembelajaran, sesuai dengan SK & KD Deskripsi temuan dan kebutuhan media, Diskusi dengan pembimbing tentang desain draf awal.

2. *Design* (rancangan), tahap ini dikenal dengan istilah mengumpulkan dan membuat rancangan desain prototype yang akan validasi untuk perbaikan.

3. *Development* (pengembangan), adalah proses mewujudkan desain yaitu merangkum semua disain menjadi satu kesatuan dalam tampilan maupun pengoprasianya dalam bentuk peta sejarah, kemudian hasil pengembangan media dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan terakhir uji cobal luas uji coba satu dan dua dilakukan untuk perbaikan dan evaluasi kekurangan media, dan uji coba luas dilakukan untuk mengetahui apakah media sudah sesuai dengan spesifikasi sebagai media pembelajaran mandiri dengan pemberian angket belajar mandiri pre-test dan post-test setelah diketahui media memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap siakap belajar mandiri, dengan demikian media siap untuk di implementasikan.

4. *Implementation*, hasil media yang telah di uji coba sebelumnya selanjutnya media dilakukan implementasi pada kelas eksperimen, pada tahap ini dilakukan uji-t hasil pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan positif sebelum dan sesudah proses belajar dan pembelajaran.

5. Evaluation, dilakukan untuk melihat apakah media peta sejarah berbasis macromedia flash sebagai sarana siswa untuk belajar mandiri telah sesuai sebagai sarana siswa belajar mandiri yang efektif, tahap ini dilakukan *uji-t* hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas control.

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan media peta sejarah berbasis macromedia flash ini dilakukan di SMAN 1 Muara sugihan Kabupaten Banyuasin Palembang, dimana kelas XI IPS2 dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS1 sebagai kelas kontrol.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan melalui observasi, angket dan wawancara yang dimulai pada bulan Maret 2016 di SMA Negeri 1 Muara Sugihan. Ketersediaan media seperti Auto focus telah ada namun belum dapat difungsikan sebagai mana mestinya dan sehingga penggunaan media pembelajaran di SMA belum berjalan secara maksimal sebagai penunjang dalam proses belajar atau belum menggunakan media pembelajaran dan hanya terbatas pada penggunaan LKS dan buku cetak yang sangat terbatas yang dipinjamkan dari perpustakaan. Dari permasalahan ini kebutuhan pada media pembelajaran macromedia flash dirasakan sangat perlu dimana produk yang dihasilkan akan diintegrasikan dengan pembelajaran mandiri, diharapkan setelah implementasi ini selesai dilakukan, siswa dapat lebih memahami dan memaknai kegiatan belajar mandiri sebagai cara belajar yang aktif dan efektif.

Dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif dengan Macromedia Flash, siswa dihadapkan pada obyek yang lebih nyata dan memberikan ransangan pada

aktivitas daya indera secara bervariasi sehingga memungkinkan materi yang disajikan lebih mudah dipahami dan dipertahankan dalam ingatan. Pemanfaatan media dapat memberikan berbagai pengalaman yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat menumbuhkan kembangkan daya pikir dan kreativitas siswa serta memungkinkan terjadinya belajar sendiri. Pada akhirnya, pemanfaatan media memungkinkan tercapainya efektivitas pembelajaran mandiri dan meningkatkan hasil belajar (Harningsih. 2014:25).

Karakteristik terpenting lainnya media interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Sedikitnya ada tiga macam interaksi, pertama siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Bentuk interaksi yang kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif. Bentuk interaksi ketiga: ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram; sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa harus dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang timbul karena tidak ada batasan yang baku mengenai jawaban yang benar. Sehingga permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasikan pada masalah memiliki potensi untuk

memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistik (Tim pengembang FIP-UPI. 2007: 218).

Media peta sejarah yang dikembangkan untuk memberikan pengalaman dan merangsang niat belajar, mengacu pada penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Develop, Implement, Evaluate*) dengan rumusan materi berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Hidayah (2010: 19) menjelaskan KTSP pada dasarnya memiliki tujuan bagaimana membuat siswa dan guru lebih aktif dalam pembelajaran, selain murid harus aktif dalam kegiatan belajar dan mengajar, guru juga harus aktif dalam memancing kreativitas anak didiknya sehingga dialog dua arah terjadi dengan sangat dinamis, selain itu dapat memberi alokasi waktu pada kegiatan pengembangan diri siswa, siswa tidak hanya mengenal teori, tetapi diajak untuk terlibat dalam sebuah proses pengalaman belajar. Namun pada dasarnya antara KBK dan KTSP tidak berbeda jauh, kedua kurikulum tersebut mempunyai komponen yang sama yaitu pengembangan diri pada siswa dan siswa dituntut untuk aktif, kreatif dalam pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media peta sejarah di kelas XI IPS berlandaskan kurikulum KTSP dengan menggunakan media peta sejarah menggunakan SK, KD, dan Indikator sebagai berikut; Setandar Kopetensi 1. Menganalisis Perjalanan Bangsa Indonesia pada Masa Negara-negara Tradisional, Kompetensi Dasar 1.2 Menganalisis Perkembangan Kehidupan Negara-negara Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, dan Indikator; Mendeskripsikan muncul dan berkembangnya kerajaan kerajaan Hindu-Buddha di berbagai daerah (a) Kutai, (b) Tarumanegara, (c). Melayu, dan (d). Sriwijaya.

Menunjukkan, bahwa media yang dikembangkan telah sesuai menurut para ahli media maupun materi, dan dilihat dari hasil uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji coba luas sehingga dapat digunakan sebagai sarana siswa belajar mandiri dan layak untuk diimplementasikan di kelas eksperimen untuk menilai keefektifan media.

Kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media diantaranya; (a) kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga peserta didik yang sedang mempelajari bahasa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu, (b) kognisi, pengetahuan, dan penyajian (presentasi) informasi. Kriteria ini untuk menilai isi program, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik atau belum, (c) integrasi media. Media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan bahasa yang harus dipelajari, (d) estetika. Untuk menarik minat peserta didik, program harus mempunyai tampilan yang artistic, (e) fungsi keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik sehingga saat peserta didik selesai menjalankan sebuah program mereka akan merasa telah belajar sesuatu. Selain itu Syarat-syarat media pembelajaran yang baik sebagai berikut: (1) media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik, (2) menstimulus peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan stimulasi belajar baru, (3) menstimulus peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong mereka untuk melakukan praktik dengan benar (Toymond. 2009: 65-66).

Dilihat dari ketentuan tersebut efektifitas media peta sejarah berbasis macromedia flash sebagai sarana siswa belajar mandiri yang telah di implementasikan dalam proses

pembelajaran sejarah di kelas XI IPS menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah efektif dilihat dari hasil temuan, penghitungan dan perbandingan skor angket belajar mandiri peserta didik kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil uji t diperoleh taraf signifikansi angket belajar mandiri 0,005 lebih kecil dari pada 0,025. Dengan demikian maka  $H_0$  ditolak atau terdapat perbedaan yang positif dan signifikan terhadap prestasi dan sikap kelas eksperimen dan kontrol.

#### **D. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait penelitian dan pengembangan media peta sejarah berbasis macromedia flash sebagai sarana siswa belajar mandiri dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Muara sugihan menunjukkan bahwa ketersediaan serta penggunaan media pembelajaran sejarah selama ini sangat minim, dan terbatas dalam penggunaanya.
- 2) Penelitian dan pengembangan peta sejarah berbasis macromedia flash sebagai sarana siswa belajar mandiri yang dilakukan dengan beberapa langkah yang mengacu pada model desain model ADDIE (*Analysis, Desain, Develop, Implement, Evaluate*) sehingga produk yang dikembangkan diharapkan bisa menjadi media belajar mandiri yang layak dan baik.
- 3) Uji efektifitas dengan *uji-t*, diperoleh signifikansi 0,005 lebih kecil dari 0,25 maka media dapat dikatakan efektif dan dapat dijadikan sarana siswa belajar mandiri,

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.
- Harningsih, Angel Susiana dan Napitupulu , Efendi . 2014. *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik)*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, Juni 2014, p-ISSN: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488.
- Hidayah, Luk luk Alfi. *Upaya Guru Dalam Mengatasi Hambatan Pembelajaran Sejarah Pada Ktsp Di Smp Negeri 39 Semarang*. Paramita Vol. 20 No. 2 - Juli 2010 [ISSN: 0854-0039] Hlm. 218-227.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatic*. Yogyakarta Pustaka pelajar.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri, Anitah.( 2011). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Pres.
- Syah, Muhibbin. (2014). *Psikologi pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.