

**MODEL MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA BERBASIS VISUALISASI
INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT ZAMAN KERAJAAN SRIWIJAYA
UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TOLERANSI**

Agus Susilo, Sariyatun, Nunuk Suryani
Magister Pendidikan Sejarah Program PASCASARJANA UNS
Agussusilo595@yahoo.co.id

ABSTRACT

This development research aims to produce effective learning media to meet the needs of teachers and students in teaching and learning in schools. The resulting learning media is media-based history teaching social interaction visualization era Sriwijaya Kingdom to improve the tolerance of students in SMAN 5 Surakarta where the use of social media interaction visualization era Sriwijaya Kingdom.

In this development research, researchers were developed media visualization. This type of research is the development of media development with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The study population was class X IPS SMAN 5 Surakarta, the study sample is determined in three classes, X IPS 1 as a class experiment, X IPS 2 as the control class, and the class as a class X IPS 3 trials. Instrument used to collect data were observation, interviews, pre-test tolerance questionnaire and pre-test. Test instrument questionnaires and achievement tests include the validation of items and reliability.

The results of research showed: (1) Type of instructional media history at the senior high school has been used is the type of media power point, student worksheets and textbooks, (2) Model medium of learning history in senior high school based visualization of social interaction of society era of Sriwijaya done through the stages ADDIE and generate media visualization by video forms of learning that experienced numerous revisions and has been validated by an expert media and materials as well as further successfully tested in the classroom X IPS 3 SMAN 5 Surakarta. (3) Test the effectiveness of instructional media History based visualizationsocial interaction of era Sriwijaya Kingdom is done by comparing the value of posttest experimental class and control class with a significance level of 5% and it is known that with t_{hit} (3.76) t_{tab} (2.00) for attitude tolerance, then the decision- H_0 is rejected. It can be concluded that the medium of teaching history in senior high school based social interaction visualization of era Sriwijaya effective for increasing tolerance.

Keywords: *Model Media, Teaching History Based Visualization, Tolerance Attitude.*

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi sebagian orang, berarti berusaha membimbing anak untuk menyerupai orang dewasa, sebaliknya bagi Jean Piaget (1896) pendidikan berarti menghasilkan, mencipta, sekalipun tidak banyak, sekalipun suatu penciptaan dibatasi oleh perbandingan dengan penciptaan yang lain. Pandangan tersebut memberi makna bahwa pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup (Sudiapermana, 2009: 1).

Adanya globalisasi sebagai proses saling berhubungan yang mendunia antar individu, bangsa dan negara, serta berbagai organisasi kemasyarakatan. Proses ini dibantu berbagai alat komunikasi dan transportasi yang berteknologi canggih, dibarengi, kekuatan-kekuatan politik dan ekonomi serta nilai-nilai sosial-budaya. Era globalisasi dengan ciri-ciri adanya saling keterbukaan dan ketergantungan antar negara (Suryani, 2013: 1).

Menurut Kivunja (2015: 2), pembelajaran pada abad 21, mengajar dan mengambil penilaian, tidak hanya teknologi tetapi juga keterkaitan dengan pelajar lain, tujuan pembelajaran dan desain instruksional. Pada kurikulum 2013, siswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam menerima pelajaran sejarah. Guru Berperan hanya sebagai fasilitator, namun demikian guru juga harus mampu mengarahkan siswanya untuk berfikir kreatif, inovatif, dan berwawasan iptek. Selain itu guru harus mampu membuat suasana belajar sejarah lebih nyaman dan kondusif. Pembelajaran monoton juga harus dikurangi dengan banyak-banyak berfikir kreatif dan inovatif.

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari rendahnya prestasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti sejarah. Salah satu materi pokok bahasan dalam materi sejarah yang diberikan ditingkat SMA pada kelas X adalah sejarah Kerajaan Sriwijaya. Banyak siswa menganggap materi tersebut

biasa-biasa saja, membosankan, dan tempat kerajaan Sriwijaya pasti di Palembang tanpa tahu apa bukti dan apa-apa saja peninggalannya. Maka dari itu, salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai adalah model media pembelajaran menggunakan media visualisasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran sejarah yang efektif untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran sejarah yang dihasilkan adalah media pembelajaran sejarah di SMA berbasis visualisasi interaksi sosial masyarakat zaman Kerajaan Sriwijaya untuk meningkatkan sikap toleransi. Diharapkan nantinya media yang dihasilkan ini mampu meningkatkan prestasi dan sikap toleransi siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Dalam upaya memberikan motivasi, guru dapat menganalisis motif-motif yang melatarbelakangi anak didik malas belajar dan menurun prestasinya di sekolah. Peran guru sebagai fasilitator membantu para siswa bersosialisasi dengan teman-temannya. Siswa yang pandai diminta untuk membantu temannya yang kurang pandai akan menumbuhkan sikap saling menghargai diantara mereka. Berdiskusi mereka akan belajar saling menghargai. Jika ada teman yang presentasi mereka akan mendengarkan sebagai bentuk penghargaan terhadap temannya yang presentasi (Djamarah, 2010: 42-45).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu meliputi:

1. Untuk mengetahui model media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA sekarang ini, meliputi:
 - a. Deskripsi kompetensi guru dalam menggunakan model media pembelajaran.
 - b. Deskripsi bentuk kebutuhan guru dan siswa terhadap model media pembelajaran.
 - c. Deskripsi bentuk model media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi.

2. Untuk mengetahui model media pembelajaran sejarah di SMA berbasis visualisasi interaksi sosial masyarakat zaman Kerajaan Sriwijaya untuk meningkatkan sikap toleransi.
 - a. Deskripsi hasil uji validasi tim ahli terhadap media.
 - b. Deskripsi hasil uji coba model media di lapangan.
 - c. Deskripsi bentuk model media pembelajaran sejarah di SMA berbasis visualisasi.
3. Untuk efektivitas model media pembelajaran sejarah di SMA berbasis visualisasi interaksi sosial masyarakat zaman Kerajaan Sriwijaya dapat meningkatkan sikap toleransi.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode deskriptif dan evaluative. Untuk menghimpun kondisi yang ada di lapangan digunakan metode deskriptif. Sedangkan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran visualisasi dalam proses pengembangan dan uji coba digunakan metode evaluative. Adanya evaluasi produk dan proses uji coba diharapkan munculnya masukan mengenai kelebihan serta kekurangan yang diperoleh dari evaluasi kemudian dapat dilakukan revisi atau perbaikan, maka dapat diperoleh hasil akhir yang tepat untuk proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan meliputi: lembar observasi, kuesioner (lembar validasi), serta pedoman wawancara. Lembar observasi dan wawancara digunakan untuk mencari informasi-informasi dari lapangan dan penelitian pendahuluan. Kuesioner (lembar validasi) digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (Azwar, 2013: 15).

Hasil Penelitian dan Pembahasan Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Surakarta

Studi awal pendahuluan dilaksanakan dengan melakukan studi lapangan. Studi lapangan dilaksanakan dengan menggunakan sumber yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 5 Surakarta. Aspek yang diteliti dalam studi pendahuluan ini antara lain mengenai profil sekolah SMA Negeri 5 Surakarta, sarana prasarana, keadaan sekolah siswa SMA Negeri 5 Surakarta, profil guru Sejarah SMA Negeri 5 Surakarta, perangkat belajar mengajar, dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Surakarta yang telah ada dihalaman sebelumnya.

Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Sejarah, dan beberapa siswa di kelas X. Hasil wawancara diperoleh gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran oleh guru masih sangat minim. Guru belum mengembangkan sebuah media pembelajaran disebabkan oleh beberapa kendala, yaitu waktu dan jarak serta biaya.

Untuk siswa sangat antusias menyambut media pembelajaran visualisasi yang ditayangkan lewat proyektor, karena siswa lebih memahami media visualisasi dari pada hanya mengandalkan ceramah dan buku teks. Untuk meningkatkan proses pembelajaran dan kreativitas siswa guru banyak memanfaatkan media pembelajaran yang sudah jadi dan diselingi drama dalam proses pembelajaran yang sangat disukai oleh siswa.

Atas dasar keinginan guru dan siswa yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 5 Surakarta diperoleh data bahwa dalam pembelajaran sejarah menginginkan sebuah media pembelajaran yang menarik, efektif, efisien, inovatif, mudah digunakan, dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran sejarah yang berlangsung di dalam kelas. Selain itu media yang dibutuhkan siswa adalah sebuah media pembelajaran sejarah yang mudah dipahami seperti video visualisasi yang didalamnya memuat animasi yang menyenangkan siswa sehingga mempermudah siswa untuk menyerap materi pembelajaran.

Pernyataan diatas relevan dengan penelitian yang dilakukan Hamiyah, Nur &

Jauhar, Muhammad, (2014: 64), dimana media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak objek yang tidak mungkin dilihat secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik dikarenakan: lokasi objek sangat jauh, objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek mudah rusak, objek bersuara sangat halus, objek berbahaya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dan perbedaan pengalaman para peserta didik sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objek tersebut dapat dibawa ke hadapan peserta didik. Objek yang dimaksud dapat berbentuk benda nyata, miniatur, model, maupun rekaman audio visual. Media juga dapat menampilkan benda atau peristiwa yang terjadi di masa lampau dan sudah tidak ada sekarang, misalnya dengan gambar/foto, slide, film, video, atau media lain siswa yang mengetahui dengan jelas benda/peristiwa sejarah.

Raduivo, (2013: 195), mengatakan bahwa komunikasi murid-guru dan kemampuan komunikasi guru tampaknya konsep kunci untuk mencapai tujuan dari tindakan pendidikan. Studi terbaru menyoroti hubungan antara keterampilan guru komunikasi, efisiensi, dan fakta bahwa keterampilan ini bisa memainkan peran yang lebih penting untuk pendidikan bahwa pelatihan staf pengajar, tingkat kecerdasan dan metode pengajaran. Tujuan penelitian adalah menyelidiki aspek khusus untuk komunikasi pendidikan, yang merupakan faktor fasilitator dan hambatan dalam proses pembelajaran dan dalam hubungan guru-murid.¹

Upaya penggunaan media audio visual dalam pembelajaran merupakan strategi untuk

menempatkan media sebagai alat fundamental, seperti yang dilakukan oleh Oemar Hamalik (2011: 86), kegiatan pembelajaran dengan media audio visual diharapkan dapat memberikan reaksi intelegen terhadap unsur-unsur tertentu dalam film dan bukan dimaksudkan untuk menempatkan hal di luar jangkauan peserta didik. Untuk sarana prasarana, solusinya adalah dukungan dari pihak sekolah untuk menyediakan tempat representatif untuk kelancaran kegiatan pembelajaran (Setyawan & Kurniawan, 2015: 60).

Selain itu SMA Negeri 5 Surakarta yang merupakan SMA yang telah menerapkan kurikulum 2013, sangat membutuhkan media pembelajaran audio visual untuk menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas khususnya pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 5 Surakarta menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan *Scientific Learning* merupakan bagian dari pendekatan pedagogis pada pelaksanaan pembelajaran dalam kelas yang melandasi penerapan metode ilmiah. Dalam Kurikulum 2013, media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar siswa di kelas.

Pernyataan diatas sejalan dengan W. James Popham (2008: 43), yang mengatakan bahwa kurikulum merupakan keseluruhan hasil belajar yang direncanakan dan di bawah tanggung jawab Sekolah. Kurikulum menunjukkan pengalaman dan hasil pengajaran yang diinginkan. Maka, kurikulum yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran dalam dunia pendidikan baru ini.

Pembelajaran sejarah khususnya untuk Kurikulum 2013 juga menekankan penilaian proses. Dalam hal ini, penilaian proses sudah dilampirkan dalam RPP, yaitu dalam lembar pengamatan diskusi. Tidak hanya menggunakan lembar pengamatan diskusi, tetapi juga dilakukan pengamatan atau penilaian sikap dan proyek (hasil kegiatan

¹ Raduivo, Andrei, 2013. *Aspects Of The Communication In The Educational System. Case Study, High School Sector.* Volume 13 No. 2. International Journal. University of Agricultural Sciences and Veterinary Medicine, Calarasi Branch Romania.

diskusi). Di sinilah tampak kelebihan Kurikulum 2013, yang mengharuskan peserta didik berproses dengan baik dan tidak hanya dinilai melalui hasil akhir berupa tes prestasi tetapi juga penilaian proses.

Maka dengan demikian perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis visualisasi yang akan membantu siswa dalam mempelajari materi sejarah, mengembangkan pengetahuan mereka dengan sikap kritis dan membantu mengembangkan karakter siswa sehingga membantu siswa menjadi siswa yang paham akan multikultural dalam kehidupan yang beranekaragam, mampu memecahkan berbagai persoalan dan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam media pembelajaran berbasis visualisasi interaksi sosial masyarakat zaman Kerajaan Sriwijaya adalah membahas kehidupan bermasyarakat dalam nuansa kerukunan yang menjadikan menjadikan Kerajaan Sriwijaya menjadi besar dan makmur.

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Surakarta Berbasis Visualisasi Interaksi Sosial Zaman Kerajaan Sriwijaya Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi

Pengembangan media pembelajaran sejarah di SMA dilakukan dengan dasar empirik dan dasar teoritik pengembangan. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik media pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri (Hariyoto, dkk, 2013: 123).

Sedangkan landasan teoritik pengembangan media menurut Daryanto (2013: 12), landasan teoritik pengembangan media pembelajaran meliputi: (1) menurut landasan filosofi, proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dilakukan tetap harus menggunakan pendekatan humanis; (2) landasan psikologi, dalam memilih media pembelajaran di samping memperlihatkan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi

serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi seharusnya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif; (3) landasan teknologis, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam memanfaatkan serta mengkombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap; (4) landasan empirik, pemilihan media seharusnya mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi dilakukan karena media pembelajaran benar-benar dapat meningkatkan prestasi dan juga sikap toleransi siswa. Dimana siswa merasa senang dan mudah menerima pelajaran sejarah, yang selama ini mereka merasa sedikit bosan dengan media yang ada. Selain dapat meningkatkan prestasi dan sikap toleransi, guru-guru sejarah dan sekolah merespon baik, sehingga diharapkan nantinya media pembelajaran visualisasi bukan hanya digunakan oleh mata pelajaran sejarah saja, namun juga mata pelajaran lain. Diharapkan nantinya prestasi dan sikap siswa meningkat dengan adanya pengembangan media visualisasi di setiap mata pelajaran.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Rockhman (2007: 16), dimana kemampuan peserta (guru) dalam menyerap apa yang diajarkan memberikan optimisme bahwa nantinya mereka mampu memberikan materi ajar yang lebih baik, lebih menarik dan atraktif yang pada akhirnya akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa. Untuk kedepannya, pengembangan mutlak diperlukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi, tidak serta merta belajarnya juga selesai, tetapi peserta bisa mengembangkan lagi dengan belajar mandiri untuk mengembangkan apa yang telah didapatkan dalam pelatihan ini. Bagi pihak sekolah, untuk memfasilitasi penggunaan powerpoint sebagai

model pengajaran, dengan menyediakan komputer dan LCD projector sehingga apa yang telah dibuat oleh guru bisa ditampilkan, sekaligus sebagai model pembelajaran baru sehingga materi pelajaran sejarah menjadi menarik dan tidak membosankan.²

Pengembangan desain pembelajaran dipengaruhi oleh prosedur-prosedur desain pembelajaran, tetapi prinsip-prinsip umumnya berasal dari aspek-aspek komunikasi di samping proses belajar. Prinsip komunikasi visual juga memberi arah yang mendasar dalam pengembangan materi pembelajaran. Sebelum media diterapkan dilakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah, serta dilakukan uji coba terhadap siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut.

Untuk validasi tim ahli materi yang terdiri dari tiga (tiga) guru Sejarah memberikan saran berupa suara media pembelajaran ditambah kesarkan dan saat melakukan penelitian diusahakan menggunakan pengeras tambahan untuk memperlancar proses pembelajaran sejarah dengan media. Sedangkan ahli media memberikan saran untuk memberi tujuan pembelajaran dengan media visualisasi tersebut dan mengurangi jumlah gambar serta menggantinya dengan animasi gerak yang menimbulkan interaksi sosial dan sikap toleransi.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Yuliandari, dkk (2014: 6) Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di analisis hasil validasi dan uji coba terbatas diketahui kelayakan media dari ahli media, ahli materi dan respon siswa yang menilai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui tiga komponen kriteria kelayakan memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,28% dengan kriteria sangat layak. Hal ini sesuai dengan teori Riduwan (2013)

² Rockhman, dkk, 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran dan Bahan Ajar dengan Microsoft Power Point*. Jurnal Pendidikan Sejarah. Tahun 2007. Jurusan Pendidikan Sejarah. UNY. Yogyakarta.

tentang interpretasi kelayakan media dimana jika $\geq 81\%$ maka tergolong sangat layak. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh respon positif sebesar 90,83%.

Pada aspek keaktualan materi didapatkan skor 5 merupakan kategori sangat baik dengan persentase keidealan penilaian sebesar 100%. Dari aspek kesesuaian materi termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan perolehan skor yaitu 17 dengan persentase keidealan penilaian sebesar 85%. Pada aspek ketepatan materi didapatkan skor 8 sehingga termasuk dalam kategori kualitas baik dengan persentase keidealan penilaian sebesar 80%. Pada aspek kebenaran materi didapatkan skor 4. Hasil tersebut termasuk pada kategori baik dengan persentase keidealan penilaian sebesar 80%. Pada aspek peran multimedia pembelajaran secara umum, yaitu kemampuan multimedia pembelajaran dalam membuat pembelajaran lebih aktif dan efisien didapatkan skor 4 yang termasuk pada kategori baik.³

Dalam uji coba satu-satu diperoleh saran dari siswa yaitu efek tulisan di setiap video atau gambar diberi jarak, agar siswa mudah memahami tulisannya. Hal ini karena tulisan terlalu cepat hilang dan berganti tulisan lain, sehingga membutuhkan jarak antara slide per slide video lebih lama. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gagne dan Dristol dalam Joyoatmojo (2011: 28), dimana media yang ditransfer berupa pesan informasi ditransfer ke dalam susunan syaraf otak kemudian disimpan, lalu ditransformasikan kembali menjadi pesan yang akan mengontrol munculnya sebuah perilaku yang merupakan hasil belajar.

Selanjutnya dalam yang dilakukan oleh Killp, Suzana & Montano, Sonia, 2012, yang

³ Novita Sari, dkk, 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri Pada Materi Koloid Kelas XI IPA SMA dan MA*. Jurnal Pendidikan Kimia. Volume 2 No. 3. Tahun 2013. Jurusan Pendidikan Kimia. UNS. Surakarta.

berjudul *Traffic And Connectivities On The Web: An Audio-Visual Ecology*. Dalam penelitian tersebut web audiovisual menjadi tahap teknologi di mana segala sesuatu, juga, transisi, di mana penggunaan tersedia dan alokasi pada antarmuka telah diuji dan di mana, pada saat yang sama, penggunaan dan antarmuka sebelumnya keduanya menirukan dan keterangan. Audiovisual berpartisipasi dari perangkat dalam banyak cara. Pendekatan ekologi audiovisual, teknik dan metodologi penelitian sangat penting untuk mengotentikasi hubungan nyata di mana elemen berbeda seperti bertemu dalam waktu yang kita kontemporer.

Dalam uji coba kelompok kecil diperoleh saran bahwa media harus menggunakan penguat tambahan supaya mampu didengar oleh banyak siswa. Sebenarnya volume yang diputar sudah keras, namun karena dukungan penguat suara komputer yang kurang dan jumlah siswa yang banyak, sehingga membutuhkan penguat suara tambahan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri, dkk, (2013: 35), dimana data yang diperoleh dari kelompok kecil ini adalah komentar dari peserta didik, data observasi, dan hasil tes dari peserta didik. Berdasarkan hasil rerata skor hasil belajar sebesar 85, maka dapat disimpulkan bahwa media ajar prototype 2 yang dikembangkan dalam kategori baik.⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Sean Barber, 2012, yang berjudul *Understanding Online Audio Visual Content: a European Initiative, Media Literacy and The User*, dapat meningkatnya fokus pada keterlibatan pengguna, kunci untuk melihat media dengan memahami, ada keharusan kuat untuk

meningkatkan literasi media dan mendorong pengguna umum serta mahasiswa dan peneliti untuk secara efektif terlibat dengan apa yang mereka temukan online daripada hanya menggunakannya tanpa bertanya. Sehingga pemahaman peningkatan praktik pengguna dan perilaku dapat kita ukur tingkat literasi media mereka sendiri dan pemahaman mereka tentang materi serta mampu menemukan dan menggunakan online.⁵

Dalam uji coba luas media sudah layak untuk diterapkan pada kelas eksperimen yang akan dilakukan penelitian, hal ini karena sudah membenahi revisi saran saat uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Hal ini sejalan dengan pendapat Aman (2011: 11), kualitas pembelajaran merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi kualitas interaksi antara guru dengan siswa yang terjadi dalam tempat pembelajaran (ruang kelas) untuk mencapai tujuan pembelajaran atau mewujudkan kompetensi tertentu. Interaksi tersebut melibatkan guru dan siswa yang dilakukan dalam lingkungan tertentu dengan dukungan sarana dan prasarana tertentu. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran atau kualitas pembelajaran akan tergantung dan dipengaruhi oleh: guru, siswa, fasilitas pembelajaran, lingkungan kelas, dan iklim kelas.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Oksana Duchak, 2014, yang berjudul *Visual Literacy in Educational Practice*, dimana dalam penelitian tersebut membuktikan bahwa menggunakan perawatan visual dalam pelajaran meningkatkan belajar dengan berbagai tingkat keberhasilan.⁶

⁴ Safitri, Meilani, dkk, 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Educasi Volume 3 No 5. Tahun 2013. Universitas Sriwijaya. Palembang.

⁵ Sian, Barber, 2012. *Understanding Online Audio Visual Content: a European Initiative, Media Literacy and The User*. International Journal. Royal Holloway, University of London.

⁶ Duchak, O, 2014. *Visual Literacy in Educational Practice*. Czech-Polish Historical and Pedagogical Journal, Volume 6 No 2. Tahun 2014. Faculty of

Selain itu penelitian yang dilakukan G. Bartoli, dkk, 2008, yang berjudul *Model-Based Analysis of Flow-Mediated Dilation and Intima-Media Thickness*. Hasil penelitian ini bahwa meningkatkan secara signifikan kualitas data dan memfasilitasi kerjasama interinstitution. Karena dalam akuisisi gambar sistem kami dan analisis digital, kualitas gambar dan resolusi yang diawetkan dibandingkan dengan sistem lain yang membutuhkan transfer gambar dari digital ke analog dan kembali ke digital.⁷

Efektifitas Model Media Pembelajaran Sejarah di SMA Berbasis Visualisasi Interaksi Sosial Masyarakat Zaman Kerajaan Sriwijaya Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi

Hasil Uji efektivitas menunjukkan bahwa kemampuan prestasi dan skor sikap toleransi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan, hal ini ditunjukkan dengan $t_{hit} (3,76) > t_{tab} (2,00)$ untuk sikap toleransi dan $t_{hit} (7,28) > t_{tab} (2,00)$ dengan uji 2 sisi menggunakan taraf signifikansi 0,05.

Hasil prestasi kelas eksperimen meningkat 8,45 point dari 76,37 menjadi 84,82 dan kelas kontrol meningkat hanya 7,15 dari 67,67 menjadi 74,82. Hasil skor sikap toleransi kelas eksperimen meningkat 7,19 point dari 65,24 menjadi 73,03 dan kelas kontrol meningkat 7,67 dari 59,54 menjadi 67,21.

Oleh karena itu berdasarkan hasil analisis itu berdasarkan hasil analisis statistik dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai prestasi dan nilai sikap toleransi kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah pembelajaran sejarah dengan perlakuan yang berbeda dibandingkan kelas kontrol. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model media

pembelajaran sejarah di SMA berbasis visualisasi interaksi sosial masyarakat zaman Kerajaan Sriwijaya untuk meningkatkan sikap toleransi memberikan pengaruh yang positif dan besar dalam meningkatkan interaksi sosial siswa dengan model media visualisasi yang dikembangkan dibandingkan dengan media power point.

Untuk Kelas Eksperimen yang proses pembelajaran sejarah menggunakan media yang dikembangkan mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kelas eksperimen siswa dituntut untuk dapat berperan lebih aktif dalam memperoleh kesempatan membangun sendiri pengetahuannya sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam. Peningkatan hasil belajar yang diraih oleh kelas eksperimen dikarenakan adanya suasana belajar di kelas yang lebih kondusif, aktif dan minat belajar serta antusias siswa sangat terlihat dibandingkan pada kelas kontrol, terutama pada hal distribusi materi pembelajaran yang tidak terpusat hanya pada guru. Keaktifan siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih lama mengingat dan memahami materi pelajaran sejarah Kerajaan Sriwijaya.

Berdasarkan hasil analisis statistik dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai prestasi dan nilai sikap toleransi kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah pembelajaran sejarah dengan perlakuan yang berbeda dibandingkan kelas kontrol. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model media pembelajaran sejarah di SMA berbasis visualisasi interaksi sosial masyarakat zaman Kerajaan Sriwijaya untuk meningkatkan sikap toleransi memberikan pengaruh yang positif dan besar dalam meningkatkan interaksi sosial siswa dengan model media visualisasi yang dikembangkan dibandingkan dengan media power point.

Penelitian ini sejalan dengan Annafiah Arrosyida dan Suprpto M.T (2012: 8) yang berjudul *Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 di SMK Negeri 1 Saptosari*, dimana ada kenaikan nilai rata-rata siswa dengan

⁷ G. Bartoli, dkk, 2008. *Model-Based Analysis of Flow-Mediated Dilation and Intima-Media Thickness*. International Journal of Biomedical Image Volume 2008. Tahun 2008. Department of Information Engineering, University of Siena, Italy.

menggunakan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar dan sikap toleransi siswa untuk mata pelajaran Sejarah.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Navnath Tupe, tentang "*Multimedia Scenario Based Learning Programme for Enhancing the English Language Efficiency among Primary School Students*". Dalam penelitian ini di kelompok eksperimen dan pengajaran tradisional Inggris di kelompok kontrol dibandingkan dengan desain post-test telah menemukan perbedaan yang signifikan. Siswa mengambil minat belajar bahasa Inggris melalui program multimedia, tapi masalahnya skenario berbasis kebutuhan yang diperlukan untuk mendapatkan keterlibatan dan mempercepat belajar bahasa Inggris. Para siswa dapat memilih alternatif sumber untuk belajar sesuai pilihan atau kebutuhan mereka. Jenis belajar memfasilitasi gaya yang menarik dari pendidikan periode yang ditetapkan kepada siswa. Program Pengajaran ilmu pengetahuan memberikan kepuasan maksimal kepada guru serta siswa, tetapi pengembangan bahan pembelajaran mengkonversi ke dalam format ICT adalah tantangan utama akademisi dan pendidik. Bahasa Inggris adalah subjek yang paling kritis dan penting dalam sekolah dasar dari Maharashtra. Oleh karena itu, guru mengajar dengan menggunakan hanya bantu papan hitam.⁸

Keunggulan penggunaan media visual dapat meningkatkan secara signifikan kualitas data dan memfasilitasi kerjasama interinstitution. Dalam akuisisi sistem gambar dan analisis digital, kualitas gambar dan resolusi yang diawetkan dibandingkan dengan

sistem lain yang membutuhkan transfer gambar dari digital ke analog dan kembali ke digital (G. Bartoli, dkk, 2008: 5).

Media visual juga dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana prasarana. Sekolah yang tidak memiliki sarana prasana yang memadai dapat memanfaatkan media gambar untuk mengenalkan materi-materi yang termuat dalam gambar visual yang ditayangkan tersebut. Pertama media visual/grafis yang umum dipergunakan dalam pembelajaran berupa gambar atau foto atau tidak semua media grafis dapat digunakan. Prinsip yang kedua adalah keterpaduan, yaitu menggambarkan hubungan yang sinergis dan saling mengisi antara unsur-unsur yang ada dalam gambar. Prinsip ketiga adalah penekanan yaitu gambar yang disajikan merupakan uraian materi dalam bentuk sederhana. Prinsip keempat adalah keseimbangan, yaitu berkaitan dengan tata letak atau *lay out* gambar. Prinsip kelima adalah bentuk, yaitu bentuk gambar yang tidak rumit dan menarik akan membuat peserta didik yang ditampilkan. Prinsip keenam adalah warna, yaitu gambar yang berwarna akan lebih menarik dari pada gambar hitam putih. Unsur *eye catching* ditekankan agar gambar yang ditampilkan langsung menjadi perhatian peserta didik. Penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan dengan terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan (Jatmika, 2005: 96).

Hasil penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Darling, Stephen, dkk, 2015, yang berjudul *Body Image, Visual Working Memory And Visual Mental Imagery*. Penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa langkah-langkah fungsi kognitif visuospatial adalah prediksi dari tindakan citra tubuh. Dalam rangka untuk memahami proses yang mendasari ketidakpuasan tubuh, peneliti menyarankan untuk mempertimbangkan citra visual dan fitur memori visual, dan kami berpendapat bahwa model memori kerja mapan mengusulkan

⁸ Navnath Tupe, 2015. *Multimedia Scenario Based Learning Programme for Enhancing the English Language Efficiency among Primary School Students*. International Journal of Instruction Volume 8 Nomor 2. Tahun 2015. Department of Adult, Continuing Education and Extension, Savitribai Phule Pune University, India.

konstruksi yang dapat membantu kemajuan pemahaman ini.⁹

Simpulan dan Saran

1. Media Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Surakarta, yaitu dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 5 Surakarta, peran seorang guru sangat minim dan terbatas dalam menggunakan atau memanfaatkan sebuah media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran. Minimnya penggunaan media oleh guru karena waktu yang dimiliki guru dalam mengajar sangat terbatas.
2. Dalam penelitian ini ahli materi yang terdiri dari 3 (tiga) validator yang menilai dari aspek isi, aspek kebahasaan, variasi penyajian dan aspek keterlaksanaan dengan memberikan skor rerata sebesar 4,42. Ahli media yang terdiri dari 2 (dua) dosen, memberikan skor rerata sebesar 4,47. Media kemudian direvisi dan diujikan kepada siswa dengan cara: uji coba terbatas satu-satu, dan uji coba kelompok kecil, serta uji coba lapangan. Dalam uji satu-satu diperoleh skor rerata sebesar 3,95. Untuk uji coba kelompok kecil diperoleh skor rerata sebesar 3,78. Sedangkan untuk uji coba lapangan diperoleh skor rerata sebesar 3,84. Sehingga berdasarkan uji coba yang telah dilakukan pada siswa diperoleh penilaian terhadap media pembelajaran sejarah yang dikembangkan termasuk dalam kategori Baik.
3. Uji efektivitas model media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi interaksi sosial masyarakat zaman Kerajaan Sriwijaya Untuk meningkatkan sikap toleransi dilakukan dikelas eksperimen dengan menggunakan Uji T. Hasil penelitian

disimpulkan bahwa model media pembelajaran sejarah di SMA berbasis visualisasi zaman Kerajaan Sriwijaya dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap toleransi siswa. Hasil Uji statistik menunjukkan bahwa adanya perbedaan pengaruh yang positif dan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi interaksi sosial masyarakat zaman Kerajaan Sriwijaya yang dikembangkan dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media yang dikembangkan, hal ini ditunjukkan dengan $t_{hit} (3,76) > t_{tab} (2,00)$ untuk sikap toleransi. Maka ditarik kesimpulan uji H_0 ditolak dan itu artinya kedua kelompok memiliki sikap toleransi yang tidak sama.

Saran

Bagi Guru Sejarah

Media visualisasi yang dikembangkan oleh guru Sejarah harus menarik dan inovasi yang mampu menarik minat siswa dan mudah dimengerti oleh siswa.

Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu memahami dan menganalisis materi pembelajaran sejarah tentang kehidupan masa Kerajaan Sriwijaya. Hal ini dikarenakan adanya pengamatan langsung terhadap materi yang disajikan dalam video pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah untuk merekonstruksi sendiri pengetahuannya dalam pembelajaran.

Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang terkait sejarah masa Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Untuk mempermudah proses pembelajaran dengan media, pihak Sekolah diharapkan memfasilitasi setiap ruang kelas dengan media penunjang seperti LCD Proyektor dan ruang yang nyaman untuk menampilkan media pembelajaran.

Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan untuk mengadakan penelitian sejenis lebih lanjut dengan dengan mengambil penelitian yang

⁹ Darling, Stephen, dkk, 2015. *Body Image, Visual Working Memory And Visual Mental Imagery*. International Journal. Volume 3 No 775. Division of Psychology and Sociology, Queen Margaret University, Edinburgh, UK.

lebih luas, sampel yang lebih banyak dan merancang penelitian yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyida, Annafiah dan M.T,Suprpto, 2012. *Medi Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 di SMK Negeri 1 Saptosari*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azwar, Saifuddin, 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2010. *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar, 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamiyah, Nur dan Muhammad Jauhar, 2014. *Strategi Belajar Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- James Popham.W, 2008. *Modern Educational Measurement*. London: Prentice Hall, Inc, Englewood Clippis.
- Jakarta: Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Jakarta. Jatmika, Herka Maya, 2005. *Pemanfaatan Media Visual Dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Jakarta.
- Joyoatmojo, Soetarno, 2011. *Pembelajaran Efektif Pembelajaran Yang Membelajarkan*. Surakarta: UNS Press.
- Sadiman, Arief S, dkk, 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sagala, Syaiful, 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sardiman, 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudiapermana, Eliah, 2009. *Pengertian Pendidikan*. Bandung: FIP Pendidikan Luar Biasa Universitas Indonesia.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, 2011. *Model-Model Pembelajaran Suatu Strategi Mengajar*. Yogyakarta: Venus Gold Press.
- Suprijono, Agus, 2014. *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

JURNAL

- Darling, Stephen, dkk, 2015. *Body Image, Visual Working Memory And Visual Mental Imagery*. International Journal. Volume 3 No 775. Division of Psychology and Sociology, Queen Margaret University, Edinburgh, UK.
- Duchak, O, 2014. *Visual Literacy in Educational Practice*. Czech-Polish Historical and Pedagogical Journal, Volume 6 No 2. Tahun 2014. Faculty of Social Sciences in General Pedagogy at The John Paul II Catholic University of Lublin, Poland.
- Fondevila Gascón, Joan Francesc, 2010. *Visual Impact In The Digital Press a spanish empirical research*. International Journal Volume 6 No 2. Tahun 2010. Universitat Abat Oliba CEU. Brazillia.
- G. Bartoli, dkk, 2008. *Model-Based Analysis of Flow-Mediated Dilation and Intima-Media Thickness*. International Journal of Biomedical Image Volume 2008. Tahun 2008. Department of Information Engineering, University of Siena, Italy.

- Hariyoto, Fitroh Dwi Apriliawan, dkk, 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Blog Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Kelas X*. Jurnal Biologi Volume 2 Nomor 2. Tahun 2013. Bilogi FMIPA UNNESA. Surabaya.
- Kivunja, Charles, 2015. Innovative Methodologies for 21st Century Learning, Teaching and Assessment: A Convenience Sampling Investigation into the Use of Social Media Technologies in Higher Education. International Journal of Higher Education Volume 4 No 2 Tahun 2015. The University of New England, Armidale, 2351, New South Wales, Australia.
- Killp, Suzana & Montano, Sonia, 2012. *Traffic And Connectivities On The Web: An Audio-Visual Ecology*. International Journal. Volume 6 No 1. Course Unisinos University Sao Paulo. Brazil.
- Navnath Tupe, 2015. *Multimedia Scenario Based Learning Programme for Enhancing the English Language Efficiency among Primary School Students*. International Journal of Instruction Volume 8 Nomor 2. Tahun 2015. Department of Adult, Continuing Education and Extension, Savitribai Phule Pune University, India.
- Novita Sari, dkk, 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri Pada Materi Koloid Kelas XI IPA SMA dan MA*. Jurnal Pendidikan Kimia. Volume 2 No. 3. Tahun 2013. Jurusan Pendidikan Kimia. UNS. Surakarta.
- Raduivo, Andrei, 2013. *Aspects of The Communication In The Educational System. Case Study, High School Sector*. Volume 13 No. 2. International Journal. University of Agricultural Sciences and Veterinary Medicine, Calarasi Branch Romania.
- Rockhman, dkk, 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran dan Bahan Ajar dengan Microsoft Power Point*. Jurnal Pendidikan Sejarah. Tahun 2007. Jurusan Pendidikan Sejarah. UNY. Yogyakarta.
- Safitri, Meilani, dkk, 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Educasi Volume 3 No 5. Tahun 2013. Universitas Sriwijaya. Palembang.
- Setyawan, Deny & Kurniawan, Adhetya, 2015. *Pengembangan Media Audio Video Untuk Meningkatkan hasil Belajar pada siswa SMK PN 2 Purworejo*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Otomotif. FKIP. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Sian, Barber, 2012. *Understading Online Audio Visual Content: a European Initiative, Media Literacy and The User*. International Journal. Royal Holloway, University of London.
- Suryani, Nunuk, 2013. *Pengembangan Model Internalisasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Model Value Clarification Technique*. Jurnal Pendidikan Sejarah Volume 23 No. 2 Tahun 2013. Jurusan Pendidikan Sejarah. UNS. Surakarta.
- Yuliandari, dkk, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Surabaya: FKIP Ekonomi Unnesa.