

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MICROSOFT POWERPOINT PADA MATA KULIAH SEJARAH EROPA DI
PRODI PENDIDIKAN SEJARAH UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI**

*Satriyo Pamungkas,** Ridho Sofiandi Akbar
Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Batanghari Jambi

Abstract

One of the supporters of learning runs as expected, using learning media. Especially in learning history, the presence of the media can make the learning process more interesting, not bored, and can help in understanding verbal material to be concrete and can bring the atmosphere of historical events into the classroom. Currently software and computer applications that can be used by teachers to produce learning media very much. One that is familiar to be used by teachers in learning as a medium is Microsoft Powerpoint. Because in it there are tools that can be used to pour the imagination and creativity of teachers so that learning is more interesting and not boring. But sometimes powerpoint slides are made improvised without interesting designs, so the learning process is still boring. Therefore, the powerpoint used to produce instructional media must be designed to be as attractive as the appearance and material, so that the presence of the media is felt to be beneficial. In producing the product, it adopts the Lee and Owens (2004) development stage which has stages, namely the analysis phase, the design stage, the development stage of the implementation phase, and the evaluation stage. It is hoped that the learning media application product has been tested for eligibility by a team of experts and can be used in the classroom or independently as well as an innovation effort in the world of education.

Keywords: *Multimedia, Learning, European History.*

Abstrak

Salah satu pendukung pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran sejarah, hadirnya media dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, tidak bosan, dan dapat membantu dalam memahami materi yang bersifat verbal menjadi kongkrit serta dapat menghadirkan suasana dari peristiwa sejarah ke dalam kelas. Saat ini *software* maupun aplikasi komputer yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar untuk memproduksi media pembelajaran sangat banyak. Salah satu yang familiar digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran sebagai media yakni *Microsoft Powerpoint*. Karena didalamnya terdapat *tools* yang dapat dimanfaatkan untuk menuangkan imajinasi dan kreativitas pengajar agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Namun terkadang tampilan *slide powerpoint* dibuat seadanya tanpa di desain yang menarik, sehingga proses pembelajaran masih tetap membosankan. Oleh karena itu, *powerpoint* yang digunakan untuk memproduksi media pembelajaran harus didesain yang semenarik baik tampilan maupun materi, agar kehadiran media dirasakan manfaatnya. Dalam menghasilkan produk tersebut mengadopsi tahapan pengembangan Lee and Owens (2004) yang memiliki tahapan-tahapan yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Sehingga diharapkan produk aplikasi media pembelajaran telah teruji kelayakannya oleh tim ahli dan dapat digunakan di dalam kelas maupun secara mandiri serta sebagai usaha inovasi dalam dunia pendidikan.

Kata Kunci: Multimedia, Pembelajaran, Sejarah Eropa.

A. PENDAHULUAN

Salah satu mata kuliah yang wajib dikontrak oleh mahasiswa strata satu (S1) program studi (prodi) pendidikan sejarah Universitas Batanghari yaitu mata kuliah (MK) Sejarah Eropa. Hal ini disebabkan MK tersebut masuk ke dalam kurikulum Prodi Pendidikan Sejarah yang memiliki beban 2 sks yang pada kurikulum sebelumnya memiliki beban 3 sks (Kurikulum PS-PS 2013). Pentingnya MK Sejarah Eropa dipelajari karena pada pembahasan materi ada hubungannya dengan masa penjajahan di Indonesia dan pembahasan mengenai perkembangan masyarakat di Dunia.

Saat ini Prodi Pendidikan Sejarah menerapkan Kurikulum Perguruan Tinggi (KPT) yang terdiri dari mata kuliah wajib nasional, mata kuliah wajib Universitas, mata kuliah wajib Fakultas, mata kuliah wajib Prodi, dan mata kuliah pilihan. Keseluruhan dari MK tersebut memiliki beban studi 148 sks yang harus ditempuh oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar strata satu (S1). MK Sejarah Eropa tergolong ke dalam mata kuliah wajib prodi yang berada di semester gasal tepatnya pada semester tiga, pembahasannya meliputi sejarah Yunani-Romawi, zaman kegelapan, *Renaissance*, masa penjelajahan samudra, Revolusi Prancis, Revolusi Industri, Revolusi Rusia, PD I dan PD II (Kurikulum KPT, 2016).

Memperhatikan luasnya pembahasan MK Sejarah Eropa, setidaknya diperlukan sumber belajar yang memadai dan dapat digunakan oleh mahasiswa secara mandiri untuk membantunya memahami materi Sejarah Eropa, ditambah lagi jumlah satuan kredit semester (sks) MK Sejarah Eropa hanya 2 sks. Sehingga selain sumber belajar seperti buku diperlukan juga suatu media atau dengan memanfaatkan alat-alat elektronik lainnya agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif (Nasution, 2012:101). Seperti

memanfaatkan teknologi komputer untuk memecahkan berbagai masalah yang terjadi pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat *software* atau aplikasi yang tersedia saat ini untuk menghasilkan produk media berupa multimedia pembelajaran.

Alat teknologi seperti komputer atau laptop berguna dalam mengatasi masalah pembelajaran saat ini, bahkan dengan adanya alat tersebut dapat menciptakan multimedia pembelajaran yang akan membantu mahasiswa dalam proses belajarnya, baik yang dilakukan secara individual maupun klasikal, sebagai pengganti, pendukung, atau pelengkap dalam pembelajaran. Adanya bermacam media seperti teks, rekaman, film, video, radio, dan televisi, menjadikan proses pembelajaran bervariasi serta untuk memproduksi media pembelajaran semakin sering dilakukan dengan memanfaatkan *software* yang ada saat ini, baik itu disengaja ataupun dirancang oleh pengajar (ket; dosen, guru, instruktur) sebagai pelantara dalam menyampaikan materi. Seperti menurut Daryanto (2011:4) bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Belajaran sejarah sama sulitnya dengan disiplin ilmu lain, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sejarah memiliki kriteria seperti adanya keterkaitan dengan masa lampau yang berisi peristiwa, bersifat kronologis, serta adanya keterkaitan tiga unsur yaitu manusia, ruang, dan waktu, ditambah lagi adanya prinsip sebab akibat (Satriyo, 2016:33-34). Di sinilah media pembelajaran memiliki peran penting karena dengan menggunakan media baik berupa teks, video, audio, gambar, dan lain sebagainya dapat menghadirkan peristiwa tersebut ke dalam kelas, sehingga dapat mengetahui secara nyata bentuk dari suatu peristiwa yang pernah terjadi.

Upaya menghasilkan media pembelajaran dapat memanfaatkan komputer atau laptop yang dapat menjalankan berbagai macam program-program *software* seperti salah satunya *Microsoft Powerpoint* (Daryanto, 2011: 62-63). Seperti penelitian dan pengembangan dilakukan oleh Iyus Jayusman, Gurdjita, dan Oka Agus Kurniawan Shavad berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Powerpoint Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur*”. Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengetahui gambaran mengenai media pembelajaran multimedia *powerpoint* pada mata kuliah Sejarah Asia Timur. Untuk menghasilkan produk tersebut penelitian menggunakan *Microsoft powerpoint* untuk menghasilkan produk media pembelajaran MK Sejarah Asia Timur.

Dalam teori belajar Robert Gagne “*condition of learning*” yang kemudian dikembangkan teori intruksional untuk mendesain penelitian berbasis komputer dan belajar berbasis multimedia (Satriyo, 2016:22). Maka dari itu, menghasilkan produk media berupa multimedia pembelajaran sangat dimungkinkan untuk dilakukan karena adanya kelengkapan sarana pendukung untuk memproyeksikannya pada proses pembelajaran. Dimana kondisi saat ini ruang perkuliahan di FKIP Unbari di setiap ruang kelasnya telah dilengkapi proyektor dan infokus, sementara mahasiswa sebagian besar memiliki *smartphone android* yang digunakan untuk berkomunikasi. Namun, saat ini *smartphone android* memiliki kecangihan lain, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Karena pembelajaran bukanlah proses yang singkat dan terukur dengan angka yang pasti, melainkan pembelajaran merupakan sebuah proses sepanjang hayat (*long life*) yang tidak terbatas dan dapat terus berkembang sesuai dengan kemampuan serta dorongan

yang datang dari individu (Ghufron& Risnawati. 2013:8; Aunurrahman. 2013:113).

Adanya permasalahan dan potensi yang pada munculnya ide atau gagasan untuk menciptakan produk media berupa multimedia pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa mempelajari khususnya pada MK Sejarah Eropa. Hal ini sesuai dengan visi prodi pendidikan sejarah FKIP Unbari yaitu ingin mengembangkan proses pembelajaran berbasis teknologi (Nur, wawancara Kaprodi 2018). Selain itu sebagai pengajar (ket: guru dosen, instruktur) merupakan tenaga profesional yang memiliki seperangkat kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan perilaku) yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya (Saud, 2010: 49).

Dari apa yang telah dipaparkan, maka sangat menarik untuk dilakukan peneliti berjenis penelitian dan pengembangan yang merumuskan masalah yaitu, “Bagaimanakah Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Sejarah Eropa Menggunakan *Microsoft Powerpoint* di Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari”.

B. METODE

Penelitian ini tergolong dalam penelitian dan pengembangan (R&D) karena dalam penelitian terdapat rangkaian proses atau tahapan-tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan produk baru atau menyempurnakan, dan memanfaatkan produk yang sudah ada. Menurut Gay (1990) dan Borg and Gall (1983) penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk “mengembangkan dan memvalidasi produk”.

Model yang digunakan dalam mengembangkan produk *multimedia* pembelajaran Sejarah Eropa mengadopsi model Lee and Owens (dalam Nur Agustingsih dan Satriyo Pamungkas.

2018: 323) yang memiliki beberapa langkah-langkah yakni: 1) Tahap *Analysis*. Pada tahap ini terbagi menjadi dua tahap yaitu *Need Assesment* (analisis kebutuhan) dan *Fron-End Analysis* (analisis awal sampai akhir), 2) Tahap *Design* (desain), 3) Tahap *Development* (pengembangan), 4) Tahap *Implementation* (uji coba), dan 5) Tahap *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap evaluasi menerapkan model evaluasi formatif dari Martin Tessmen (1993) yang terdiri dari tahapan 1) validasi ahli (*expert review*), 2) revisi I, 3) uji coba *one to one*, 4) revisi II, 4) uji coba *small group*, 5) revisi III, 6) uji coba *field test* (dalam Satriyo Pamungkas. 2016:51).

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada ahli materi, dan ahli media berupa saran dan komentar. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan dan diisi oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah Unbari Jambi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket guna memperoleh data dari tim ahli dan pengguna. Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan sistem deskriptif untuk keperluan revisi produk yang berupa komentar dan saran. Selanjutnya analisis kuantitatif dengan sistem persentase (%) yang diperoleh dari hasil uji coba produk.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan *Multimedia* Pembelajaran Sejarah Eropa

Model penelitian dan pengembangan mengadopsi langkah-langkah dari model pengembangan Lee and Owens (2004) yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk *Multimedia* Pembelajaran Sejarah Eropa dengan menggunakan *aplikasi Microsoft*

Powerpoint serta bantuan aplikasi lainnya seperti *Editing Video, Uled video* dan *Converter File*. Hasil dari pengembangan tersebut di kemas menjadi aplikasi pembelajaran Sejarah Eropa berbentuk format *powerpoint show* agar dapat dijalankan pada *smartphone android*, Komputer atau lepton mahasiswa namun filenya tidak dapat diedit dan merupakan *file* yang menyatu keseluruhannya. Hasil pengembangan dengan mengadopsi model Lee and Owens sebagai berikut:

a). Analisis/ *Analysis*

Pada tahap ini memiliki dua kegiatan yaitu *need assessment* dan *front-and Analysis*. Kegiatan pertama *Need assessment* (analisis kebutuhan) melakukan analisis keadaan di lapangan, peserta (mahasiswa), serta mengumpulkan referensi untuk bahan materi pada media pembelajaran Sejarah Eropa. Pada kegiatan tersebut peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara, sehingga diperoleh informasi mengenai karakteristik siswa, dan media pembelajaran yang ada saat ini dan yang dibutuhkan, serta sarana dan prasarana lainnya yang menunjang penggunaan media pembelajaran. Hasil kegiatan tahap analisis dapat diambil kesimpulan bahwa perlu diadakan suatu penelitian untuk menciptakan produk media pembelajaran berupa multimedia yang dapat digunakan oleh pengajar (dosen) pada saat klasikal, namun multimedia pembelajaran tersebut juga dapat digunakan oleh mahasiswa secara mandiri menggunakan perangkat *smartphone android*.

b). Desain/ *Design*

Tahap desain merupakan tahapan perancangan *multimedia* pembelajaran Sejarah Eropa yang akan dikembangkan. Pada tahap desain kegiatan yang dilakukan seperti membuat rumusan tujuan pembuatan *multimedia* pembelajaran dan membuat *flowchart* agar memiliki alur kerja atau navigasi yang jelas, serta pengumpulan objek rancangan yang dibutuhkan seperti materi,

gambar, dan video yang terdapat pada *multimedia* pembelajaran.

c). Pengembangan/ *Development*

Tahapan pembuatan Multimedia Pembelajaran Sejarah Eropa dengan cara menyatukan komponen (*slide*) kedalam satu bentuk media dengan menggunakan *microsoft powerpoint* 2016, dan menambahkan *link* untuk menghubungkan pada setiap bagian-bagian lainnya. Pengembangan multimedia pembelajaran Sejarah Eropa berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat pada tahap *design* multimedia pembelajaran. Pada tahap pengembangan multimedia di *save change* kedalam bentuk *file* berupa format *powerpoint show* dan telah memasukkan semua objek yang digunakan kedalam satu *folder file* yang diberi nama *Multimedia Pembelajaran Sejarah Eropa*, selanjutnya tahap akhir dari pengembangan produk multimedia pembelajaran Sejarah Eropa di transfer kedalam *flashdisk* atau via aplikasi lainnya yang dapat mentransfer data.

d). Implementasi/ *Implementation*

Pada tahap ini produk *multimedia* pembelajaran Sejarah Eropa yang telah selesai dikembangkan di implementasikan oleh tim ahli yakni ahli media dan ahli materi yang terdiri 2 orang. Pada ahli media dilakukan oleh Drs. Sastri, M.Pd, dan ahli materi yaitu Deki Syaputra, M.Hum. Hasil dari validasi berupa komentar serta saran tentang multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan melalui angket yang telah disediakan oleh peneliti sebanyak dua kali. Selanjutnya produk direvisi sesuai dari saran para ahli. Pada table berikut merupakan hasil dari uji validasi kelayakan produk *Multimedia Pembelajaran* oleh ahli media dan materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Materi dan Media Tahap Pertama.

KOMENTAR	SARAN
Tanggal 25 Juli Agustus 2019, Validasi Kelayak Ahli Media	
<ul style="list-style-type: none"> - Kurang Jelas - Mudah - Terlalu Kecil - Perhatikan warna yang digunakan - Sesuai - Bisa dibaca - Kurang sesuai - Sesuai - Sebagaian video tidak bias di <i>play</i> - Baik - Perhatikan warna yang digunakan pada tombol dan kalimat - Cepat - Dapat dioperasikan di <i>smartphone android</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuaikan Ukuran <i>font</i> dalam warna. - Pertimbangan kemampuan melihat individu. -Pertimbangan kemampuan melihat individu bervariasi. -Konsisten dalam penggunaan atau kalimat. - Kurang jelas - Konsisten dalam penggunaan kata. - Warna perlu diperhatikan. - Perhatikan keterangan gambar.
<p>Komentar/Saran secara keseluruhan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsisten penggunaan kata. - Perhatikan ukuran huruf, video, dan gambar. 	
KOMENTAR	SARAN
Tanggal 20 Juli 2019, Validasi Kelayakan Ahli Materi Tahap Pertama	
<ul style="list-style-type: none"> - Kurang jelas - Gambar kurang jelas - Baik - Baik - Baik - Sangat sesuai - Cukup - Baik - Cukup sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> - Oke - Oke - Penggunaan <i>font</i> table - Oke -Perhatikan daya lihat individu berbeda. - Oke - Istilah diberikan tanda. -Dibedakan dengan warna latar. -Diberikan teks keterangan. - Oke - Oke
<p>Komentar/Saran secara keseluruhan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterangan gambar dan video dicek ulang. - Ukuran gambar diperjelas. - Keterangan gambar diperjelas. - Konsisten penggunaan kata. - Ukuran video. - Gunakan bahasa yang ilmiah dan mudah dipahami mahasiswa. 	

Sumber: Data Angket Tim Ahli Media dan Materi Tahap I

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Materi dan Media Tahap Kedua

KOMENTAR	SARAN
Tanggal 10 Agustus 2019, Validasi Kelayak Ahli Media Tahap Kedua	
<ul style="list-style-type: none"> - Cukup jelas. - Cukup sesuai. -Cukup membantu. - Oke. - Sesuai. - Sesuai - Sesuai. - Cukup sesuai. - Oke. - Oke. - Bagus. - Oke. - Oke. 	<ul style="list-style-type: none"> - Oke. - Oke. - Oke. - Oke.
<p style="text-align: center;">Komentar/Saran secara keseluruhan:</p> <p>Secara keseluruhan kesimpulan dari validasi ini Multimedia Pembelajaran Sejarah Eropa sudah layak digunakan.</p>	
KOMENTAR	SARAN
Tanggal 15 Agustus 2019, Validasi Kelayak Ahli Materi Tahap Kedua	
<ul style="list-style-type: none"> - Baik. - Cukup. - Baik. - Baik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Oke. - Oke. -Oke sudah cukup. - Oke. - Oke. - Oke. - Oke. - Oke. - Oke. - Oke.
<p style="text-align: center;">Komentar/Saran secara keseluruhan:</p> <p>Secara keseluruhan media sudah media sudah layak digunakan.</p>	

Sumber: Data Angket Tim Ahli Media dan Materi Tahap II

e). Tahap Evaluasi/ *Evaluation*

Pada tahapan ini multimedia pembelajaran Sejarah Eropa yang telah di validasi kelayakan oleh tim ahli kemudian diuji cobakan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah. Pelaksanaan uji media dilakukan di ruang belajar Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Unbari maupun di luar kelas dengan belajar secara mandiri. Diawali dengan mentransfer data media ke *smartphone android* mahasiswa. Selanjutnya mendemonstrasikan media

pembelajaran seperti dalam proses pembelajaran. Setelah itu mahasiswa dipersilahkan untuk menggunakan media pembelajaran serta mencoba semua tombol *link* yang ada, setelah selesai mahasiswa diminta mengisi angket untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran Sejarah Eropa tersebut.

Dari hasil angket yang diberikan kepada pengguna pada tahap *one to one* sebanyak 2 orang pengguna diperoleh rata-rata persentase keseluruhan 79 % dalam kategori “Baik”. Selanjutnya pada tahap *small group* sebanyak 8 orang pengguna diperoleh rata-rata persentase keseluruhan 86,85 dalam kategori “Sangat Baik”. Berikutnya pada tahap terakhir yakni *field test* sebanyak 17 orang pengguna diperoleh rata-rata persentase keseluruhan 92,29 dalam kategori ”Sangat Baik”.

2. Pembahasan

Penelitian berawal dari permasalahan dalam proses pembelajaran dan sumber belajar, serta masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, Dilihat dari hasil studi pendahuluan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya tersebut membuat pembelajaran sejarah semakin membosankan mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas yang akhirnya akan berpengaruh pada tingkat pemahaman terhadap materi. Padahal saat ini, banyak cara seharusnya yang dapat membantu dalam proses penyampaian materi dan cara belajar agar lebih menyenangkan dan mendorong mahasiswa untuk memahami suatu keadaan dan kondisi yang terdapat pada materi pembahasan.

Belum maksimalnya dalam menggunakan atau melakukan inovasi untuk menghasilkan produk media pembelajaran menjadi salah satu hambatan dalam proses pembelajaran sejarah. Padahal menurut Sardiman (2011:99) guru bertugas menyediakan bahan pelajaran, tetapi yang mengolah

dan mencerna adalah para siswa sesuai dengan bakat, kemampuan, dan latar belakang masing-masing. Bahan pelajaran menurut Sanjaya (2008:149) dapat berupa bahan cetak (*printed material*) dan non cetak, bahan cetak seperti buku, koran, majalah, dan lainnya, sedangkan bahan non cetak adalah informasi sebagai materi pelajaran yang disimpan di dalam alat komunikasi elektronik yang biasanya berfungsi sebagai media pembelajaran misalnya video, komputer, CD, dan lain sebagainya. Daryanto (2010:4) menjelaskan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan materi pelajaran menurut Sanjaya (2008:149) pada hakekatnya adalah pesan-pesan yang ingin kita sampaikan kepada anak didik untuk di kuasai. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara untuk menyampaikan pesan yang terdapat pada materi pelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu seorang guru harus dapat merancang bahan pelajaran salah satunya berbentuk *multimedia* dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang saat ini berkembang pesat dan telah masuk kedalam ranah pendidikan dan pembelajaran.

Multimedia pembelajaran Sejarah Eropa memuat materi-materi Sejarah Eropa yang terbagi kedalam tiga periode yakni periode klasik, kegelapan, modern, dan aliansi. Selain itu juga dilengkapi dengan media gambar sebagai pendukung untuk memahami materi sementara pada media video untuk menampilkan keadaan atau gambaran dari situasi peristiwa yang dibahas dalam materi. Media gambar diperoleh dari internet dan media video diperoleh dari berbagai website baik *youtube* maupun *google*, ada yang diedit kembali dan ada juga yang secara utuh ditampilkan tanpa ada pengeditan.

Pemilihan *Microsof Powerpoint* dalam pengembangan *multimedia* pembelajaran ini karena merupakan salah satu *aplikasi* yang familiar serta merupakan *aplikasi* persentase yang sering digunakan oleh para professional untuk berbagai pekerjaan terkait dengan presentasi. Terlebih pada saat ini aplikasi *powerpoint* tersedia di *playstore* yang dapat di *download* oleh mahasiswa melalui *smartphone android*, sehingga proses pembelajaran semakin efisien serta tidak perlu atau khawatir dengan keadaan kelas tanpa proyektor, infocus, atau listrik padam. Selain itu, juga mahasiswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan mengadopsi model Lee and Owens (2004) yang meliputi beberapa tahap yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*.

Pada tahap pertama yaitu tahap *analysis* berfungsi untuk mengetahui proses pembelajaran sejarah dan kondisi yang ada di Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unabri. Tahap *design* berfungsi membuat rancangan *multimedia* pembelajaran dan *flowchart*. Tahap *development* berfungsi mengaplikasikan *multimedia* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Selanjutnya tahap *implementation* berfungsi untuk mengetahui validitas kelayakan *multimedia* pembelajaran oleh tim ahli. Tahap terakhir *evaluation* berfungsi untuk mengetahui penilaian atau respon pengguna setelah produk *multimedia* pembelajaran diterapkan.

Pada tahap validasi produk oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, ahli media oleh Drs. Sastri, M.Pd dan ahli materi Deky Saputra, M.hum. Setelah proses validasi selesai, produk di uji cobakan kepada mahasiswa semester IV prodi pendidikan sejarah FKIP Unabri

dikelas maupun diluar kelas secara mandiri, selanjutnya membagikan angket penilaian multimedia pembelajaran Sejarah Eropa.

Pada uji coba tahap pertama *one to one* dilakukan kepada mahasiswa sebanyak 2 orang dengan cara menggunakan secara mandiri. Peneliti meminta kepada mahasiswa untuk mencoba semua tombol yang terdapat pada multimedia pembelajaran, dilanjutkan dengan memilih salah satu materi untuk dipelajari. Selanjutnya mahasiswa diberikan angket untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran Sejarah Eropa. Pada tahap ini memperoleh nilai rata-rata persentase 79% dalam kategori “Baik”.

Pada uji coba tahap kedua yaitu *small group* sebanyak 8 orang mahasiswa dilakukan dengan dua cara yakni tatap muka diruang dosen prodi dan secara mandiri dengan cara mengirim *file multimedia* pembelajaran via aplikasi wathshap. Pada tahap ini memperoleh nilai rata-rata persentase 86,85% tergolong kategori “Sangat Baik”.

Pada tahap uji coba terakhir *field test* dilakukan sebanyak 17 orang mahasiswa dengan cara yang sama seperti pada tahap *small group* yaitu di ruang dosen prodi dan secara mandiri. Pada tahap ini memperoleh nilai rata-rata persentase 92,29% dalam kategori “Sangat Baik”.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan serta pembahasa pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a) Pengembangan *multimedia* pembelajaran Sejarah Eropa untuk mata kuliah Sejarah Eropa prodi pendidikan sejarah FKIP Unbari Jambi melalui beberapa tahapan yaitu *analysis, design, development, emplementation, dan evaluation*. Produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan tergolong “sangat baik”

digunakan pada proses pembelajaran dan belajar secara mandiri, hal ini dikarenakan dari hasil angket mahasiswa.

- b) Uji kelayakan produk media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase kumulatif 86.04% dengan kategori “sangat baik”. Hasil penilaian tersebut diperoleh dari tahap *one to one* 79%, tahap *small group* 85,86%, dan tahap *field test* memperoleh persentase 92,29%. penilaian siswa pada aspek materi, aspek tampilan, aspek kemenarikan, aspek kepraktisan, dan aspek kebermanfaatan. Pada aspek materi 75.83 % tergolong kategori baik, aspek kepraktisan 79 % tergolong pada kategori baik, aspek tampilan 73.18% tergolong kategori baik, aspek kemenarikan 85.22% tergolong pada kategori sangat baik, dan aspek kebermanfaatan 76.66% yang tergolong pada kategori baik.

2. Saran

- a) Penggunaan *multimedia* dalam pembelajaran untuk *supplement/* tambahan untuk mempelajari materi.
- b) Proses pembelajaran dengan menggunakan *multimedia* dapat dioperasikan oleh mahasiswa dengan bantuan *smartphone android* atau *leptop*.
- c) Pengajar atau pendidik setidaknya menguasai teknik, mendesain media dengan bantuan aplikasi yang dapat dioperasikan di komputer atau *leptop*.
- d) Melengkapi sarana dan prasarana atau aplikasi pendukung untuk memproduksi *multimedia* yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arsip:

Kurikulum Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi Tahun 2013.

Kurikulum Perguruan Tinggi (KPT) Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi Tahun 2016.

Buku:

- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ghufron. Risnawati. 2013. *Gaya Belajar: Kajian Teoretik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lee, W., And Owens, D. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. Sanfrancisco: Pfeiffer
- Nasution. 2009. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Pranada Media Grup.
- _____. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- _____. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Microsoft Visual Basic 6.0 Di SMA Negeri 9 Kota Jambi. *Tesis*. (Jambi: Unviversitas Jambi).

Wawancara:

Nur Agustiningasih, M.Pd, Kaprodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Batanghari, tanggal 05 Desember 2018

Artikel dan Hasil Penelitian:

Nur Agustiningasih dan Satriyo Pamungkas. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Candi Muaroo Jambi Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Hingga Abad Ke 15 Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi. *Artikel* (dalam Jurnal Ilmiah Dikdaya vol. 8 no 2 Septermber 2018, ISSN 2008-5857). Link online
<http://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/114>

Satriyo Pamungkas. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI IPS Berbasis Komputer dengan