

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA DIRECTOR MX*

Ulfatun Nafi'ah

Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Malang

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah dengan membuat media pembelajaran berupa CD interaktif untuk materi peninggalan kebudayaan masa Hindu Buddha. Program yang digunakan adalah *Macromedia Director MX* untuk mempermudah pembelajaran sejarah pada materi candi dan melatih siswa belajar secara mandiri. Aktivitas ini ditujukan agar memperoleh pengetahuan serta terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil validasi kelayakan pengembangan media pembelajaran secara keseluruhan memiliki rata-rata nilai 90,12%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah tanpa direvisi.

Kata-kata kunci: pengembangan media, *macromedia director*, materi candi.

Abstract. Learning media development would be useful to improve teaching of history by producing learning media such as interactive compact-disk for cultural remains of Hindu-Buddha period material. This study would use *Macromedia Director MX* in order to ease teaching of history on temple material and to lead student learning independently. This activity could stimulate knowledge on student's mind and learning outcome improvement. In addition, the validation of media shows that the media could be accompanied student in learning history and this is depicted by the average value of the properness reaching at 90,12 %.

Keywords: media development, *macromedia director*, temple material

Pembelajaran sejarah pada materi peninggalan kebudayaan Hindu-Budha memerlukan strategi dengan media tertentu agar pembelajaran dapat optimal. Salah satu cara yang dilakukan guru dapat mengajar dengan model karyawisata pada materi peninggalan kebudayaan Hindu Buddha sehingga pembelajaran menjadi sedekat mungkin dengan kondisi lingkungan yang sesungguhnya. Namun, model karyawisata metode karyawisata jarang dilakukan karena membutuhkan alokasi waktu, tenaga dan dana yang besar. Selain itu, variasi media pembelajaran juga masih kurang, guru lebih sering menyuruh siswa untuk membaca buku paket dan mengerjakan LKS. Ketika siswa datang ke candi mereka belum bisa membedakan bagian candi yang dianggap profan dan bagian candi yang disucikan.

Sehingga mereka cenderung tidak mengetahui bagaimana cara menjaga peninggalan sejarah. Siswa mendatangi candi hanya untuk berwisata, mengambil gambar dan terkadang mencorat-coret candi (Vandalisme). Kurangnya variasi dalam penggunaan media menyebabkan minat siswa terhadap pelajaran IPS Sejarah kurang (Widya, 1989:1).

Masalah dalam pembelajaran ini harus segera diselesaikan, salah satu cara yang dapat dilakukan dengan menghadirkan tiruan candi dalam bentuk model, salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran ini adalah dengan cara menghadirkan tiruan candi dalam bentuk model. Dale (1963:43) dalam teori kerucut pengalaman menyebutkan bahwa "pengalaman tiruan yang diatur"

merupakan pengalaman yang diperoleh melalui benda-benda atau kejadian tiruan yang sebenarnya, termasuk didalamnya model. Pengalaman tiruan ini dapat berguna jika pengalaman langsung tidak dapat diberikan kerana keterbatasan-keterbatasan, untuk mengganti media tersebut adalah benda model. Keuntungan dari pengalaman tiruan ini adalah memberikan kesan yang mendalam, memberi arti yang sebenarnya, serta menambah pengertian dan menghentikan verbalisme.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Soewarso (2000:102), yang menyatakan bahwa penggunaan media pengajaran mutlak diperlukan dalam pengajaran IPS Sejarah. Penggunaan media tertentu dalam pembelajaran diperlukan karena suatu media dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektifitas belajar yang dilakukan oleh pendidik dan siswa.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini adalah dengan memanfaatkan multimedia. Menurut Sadiman (2002:16) beberapa kegunaan atau manfaat media pembelajaran adalah: (1) memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalitas, yaitu dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, (3) mengatasi sikap pasif anak didik sehingga dapat menimbulkan minat belajar siswa dan memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya, serta (4) membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga setiap siswa memperoleh rangsangan, pengalaman, sehingga menimbulkan persepsi yang sama.

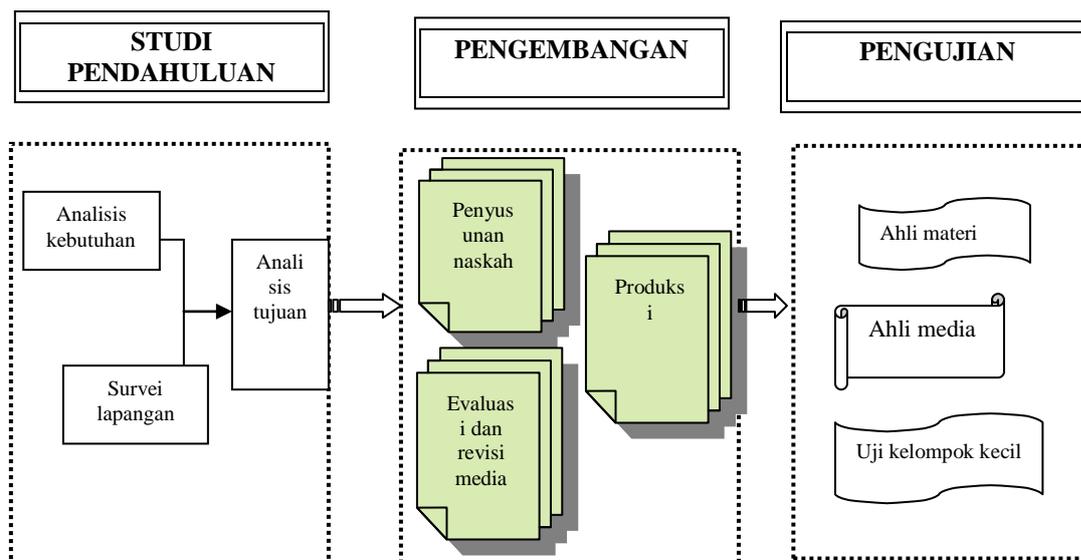
Selama ini, guru masih terjebak pada perannya sebagai penyampai informasi atau *transfer of knowledge* (Supriatna, 2007: 174)

dan melupakan tugasnya sebagai pendidik yang bertugas mengubah sikap dan tingkah laku (*transform*). Guru bukanlah sumber utama pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator yang berperan menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif kepada siswa, namun yang disayangkan, fakta yang terjadi kemudian adalah guru dianggap sebagai sumber belajar yang paling benar.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka pengembangan multimedia ini penting untuk dilakukan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa mengoptimalkan pembelajaran sejarah dan menggugah kesaran sejarah siswa dalam menjaga nilai-nilai peninggalan kebudayaan Hindu Buddha. Pengembangan ini menggunakan program *Macromedia Director MX*. Menurut Hendratman (2005: 3) *Macromedia Director MX* adalah program yang mampu menampilkan berbagai tampilan media dan menggabungkannya menjadi satu atau yang lazim disebut dengan multimedia. *Director* dapat menggabungkan format *bitmap* dan *vector*, sehingga ketajaman gambar dapat dikendalikan. *Director* memiliki performansi yang baik meskipun dijalankan di komputer pentium I, karena *Director* memiliki pengaturan memori dan data yang baik untuk sebuah pekerjaan. Media ini dikemas dalam bentuk CD interaktif. Siswa bisa belajar secara mandiri dan memilih materi mana yang ingin dipelajari. Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Director MX* akan membantu bagi siswa untuk memfokuskan perhatian sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

Metode Pengembangan

Metode pengembangan memuat uraian tentang model untuk mengembangkan media pembelajaran dan langkah-langkah dalam pengembangan media dengan mengacu pada model pengembangan yang dilakukan Sadiman (2002: 97).



Gambar 1 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah

Secara garis besar, prosedur pengembangan adalah sebagai berikut, 1) analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, 2) analisis tujuan, 3) pengembangan materi pelajaran, 4) pengembangan alat evaluasi, 5) penyusunan naskah, 6) produksi, dan 7) evaluasi dan revisi multimedia.

Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Berdasarkan observasi kepada siswa, mereka merasa jenuh dan bosan sehingga menganggap pelajaran sejarah kurang bisa bermakna bagi siswa. Selain itu, karakteristik siswa meliputi; 1) Satu kelas terdiri dari laki-laki dan perempuan. 2) Sudah mampu mengoperasikan komputer. 3) Memiliki kemampuan intelektual yang beragam. 4) Belajar di kelas klasikal. 5) Tidak terbiasa belajar secara mandiri. 6) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran. 7) Belum pernah belajar dengan media pembelajaran berbasis multimedia untuk pelajaran sejarah pokok bahasan candi Hindu-Budha.

Analisis Tujuan

Adapun tujuan pembelajarannya adalah: 1) Mampu menjelaskan bagian dan fungsi candi Hindu-Budha. 2) Mampu membedakan ciri-ciri Candi Hindu dan Candi Budha. 3) Mampu menunjukkan pada peta letak Candi Kidal dan letak Candi Borobudur. 4) Mampu membedakan dan mendeskripsikan langgam Candi Hindu Budha Jawa Tengah dan Jawa Timur.

Pengembangan Materi Pelajaran

Perumusan materi pembelajaran tercakup dalam indikator-indikator 1) Menjelaskan bagian dan fungsi candi Hindu-Buddha, 2) Membedakan ciri-ciri candi Hindu dan Candi Budha. 3) Menunjukkan pada peta letak Candi Kidal dan letak Candi Borobudur, 4) Membedakan dan mendeskripsikan langgam Candi Hindu Budha Jawa Tengah dan Jawa Timur.

Pengembangan Alat Evaluasi

Sementara itu, jenis evaluasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah data angket dan data tes tulis. Produk ini akan melibatkan 3 responden untuk meng-

evaluasi produk ini yaitu ahli materi, ahli media, dan audien (siswa).

Penyusunan Naskah

Penyelesaian naskah program ini terbagi dalam dua kolom, yaitu kolom sebelah kiri untuk visual, dan kolom sebelah kanan untuk materi pembelajaran. Penulisan naskah program pembelajaran sejarah berbasis multimedia ini juga diberikan narasi yang tidak terlalu panjang untuk mempermudah siswa memahami pembelajaran sejarah Hindu Budha sehingga indikator tujuannya bisa tercapai.

Produksi

Produksi multimedia memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut; 1) perumusan spesifikasi multimedia, 2) pengembangan *flowchart*, 3) pengembangan *storyboard*, dan 4) produksi media.

Evaluasi dan Revisi Multimedia

Setelah semua tahapan prosedur pengembangan dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Adapun tahapan uji coba dalam pengembangan ini adalah uji coba perorangan, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan. Semua obyek dalam uji coba ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 10 Malang.

Produk Media Pembelajaran Sejarah berbasis *Macromedia Director MX*

Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran sejarah untuk belajar siswa secara mandiri dan individual. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa CD yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang akan dioperasikan secara mandiri oleh siswa. Dalam tampilan tersebut terdapat gambar, video, teks materi dan

narasi materi yang berhubungan dengan materi candi Hindu-Budha.

Bahan Penarik Perhatian

Komponen bahan penarik perhatian Bahan penarik perhatian yang disajikan dalam media pembelajaran ini berupa gambar-gambar candi yang berwarna, penggunaan teks berwarna, penambahan animasi pada setiap penjelasan, dan video untuk memberikan penggambaran-penggambaran nyata kepada siswa terhadap materi yang dijelaskan. Selain itu juga diberikan narasi untuk memperjelas pembahasan materi, musik untuk menambah semangat siswa belajar, serta pemberian kuis untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi pada materi yang dipelajari.

Tujuan Pembelajaran

Komponen tujuan pembelajaran diinformasikan kepada siswa agar pembelajaran akan berorientasi pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran nampak dalam indikator-indikator yang disampaikan pada tampilan media pembelajaran ini.

Petunjuk Penggunaan

Kemudian, komponen petunjuk penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan agar siswa memahami karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak akan kesulitan mengoperasikan media dan siswa dapat belajar dengan serius. Adapun tampilan petunjuk penggunaan seperti nampak pada tampilan berikut ini.



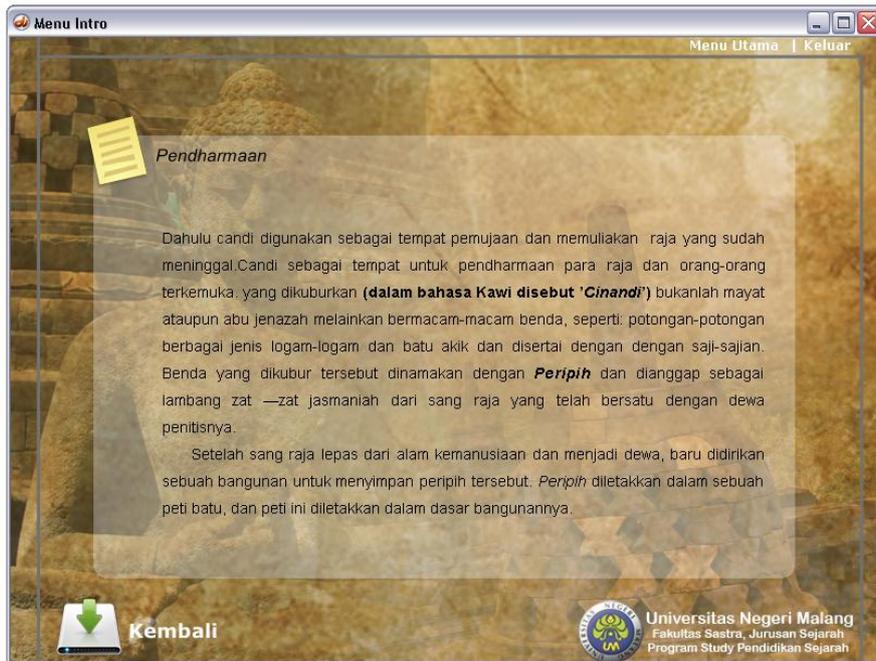
Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Media Interaktif

Penyampaian Materi

Sementara, materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini adalah Peninggalan sejarah Hindu Budha di berbagai daerah di Indonesia adapun sub materi pokoknya adalah Candi sebagai peninggalan kebudayaan Hindu Budha di Indonesia.

1). Candi terdiri dari: Pengertian candi, fungsi candi, tatanan, bagian dan Konsep Arsitektural Candi. 2) Peta letak Candi Kidal dan Candi Borobudur. 3) Ciri-ciri Candi Hindu (Studi kasus Candi Kidal) diantaranya Fungsi Candi Hindu (KIDAL), bangunan

Candi Hindu, relief Candi Hindu, 4) Ciri-ciri Candi Budha (Studi kasus pada candi Borobudur) diantaranya Fungsi Candi Budha, Stupa, Bangunan Candi Budha, Relief Candi Budha. 5) Perbedaan Laggam Candi Hindu-Budha Jawa Tengah dan Jawa Timur dari segi arsitektural, ornamentasi, tata letak. 6) Perbedaan Langgam Candi Berdasarkan Temporal Waktu Menurut Hariani Santiko yaitu Tipe Mataram Kuno, Tipe Singosari, Tipe Majapahit. Salah satu contoh tampilan materi dalam pengembangan ini nampak pada tampilan gambar berikut:



Gambar 3. Tampilan Fungsi Candi sebagai Tempat Pendharmaan.

Balikan

Pada aplikasi media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan balikan. Balikan yang diberikan terdiri dari dua jenis, yaitu balikan atas benar atau salah pada saat mengerjakan soal evaluasi berupa kuis pada

setiap sub pokok bahasan. Balikan yang diberikan berfungsi dalam belajar mandiri agar unjuk kerja siswa dapat diketahui benar atau salah. Balikan nampak pada tampilan gambar berikut ini.

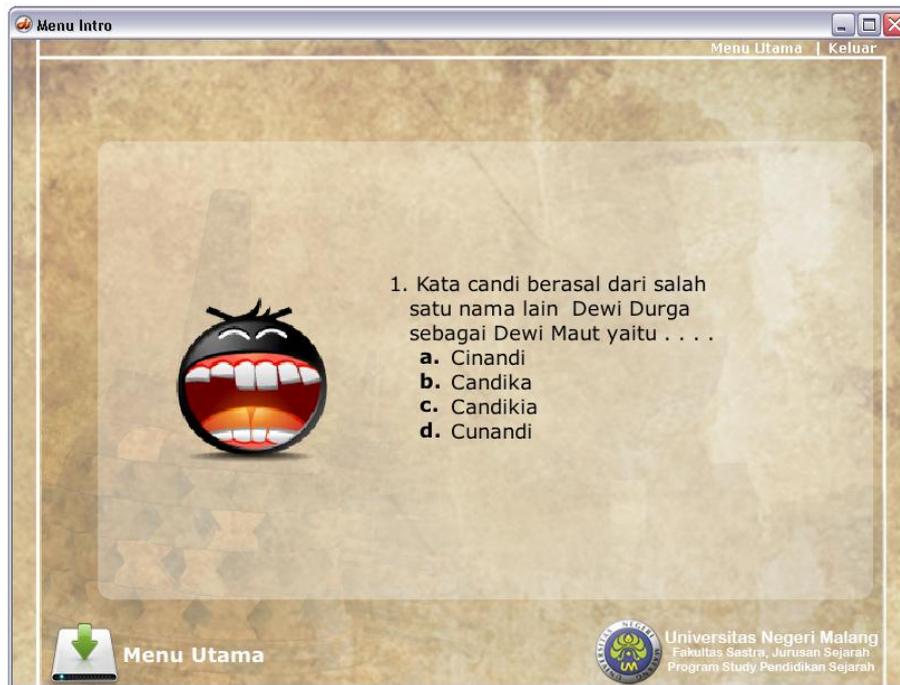


Gambar 4: Contoh Balikan yang Diberikan Setelah Siswa Menjawab Kuis

Evaluasi Hasil Belajar

Pada pengembangan media pembelajaran ini evaluasi berupa kuis. Kuis yang diberikan berupa 20 soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Soal kuis dalam

media pembelajaran ini diberikan pada setiap sub pokok bahasan yang dipelajari siswa. Salah satu contoh kuis nampak tampilan gambar berikut ini.



Gambar 5: Contoh Evaluasi Pembelajaran dengan CD Interaktif

Hasil Validasi Terhadap Produk Media berbasis *Macromedia Director MX*

Validasi mencakup validasi dari ahli materi, ahli media dan responden. Data

validasi diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, dan responden

Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 1 Data Rekapitulasi Kevalidan Multimedia Oleh Ahli Materi

| No | Komponen yang Dinilai | % | Kriteria Kevalidan |
|---------------|-----------------------|--------------|--------------------|
| 1 | Tujuan Pembelajaran | 100 | Valid |
| 2 | Penyampaian materi | 95 | Valid |
| 3 | Balikan | 95,83 | Valid |
| 4 | Evaluasi (kuis) | 90 | Valid |
| 5 | Lain-lain | 100 | Valid |
| | Σ | 480,83 | |
| Rerata | | 96,16 | Valid |

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah untuk kelas VII SMP Negeri 10 Malang. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket validasi ahli materi dengan hasil keseluruhan nilai media pembelajaran

sejarah 96,166 %. Maka, hasil pengembangan media pembelajaran valid dan tidak perlu melakukan revisi. Walau begitu, kritik dan saran juga diberikan oleh ahli materi.

Selain itu ahli materi juga memberikan kritik dan saran untuk media pengembangan media pembelajaran sejarah hasil validasi ahli materi nampak dalam tabel berikut.

Tabel 2 Saran, Kritik dari Ahli Materi Dosen Sejarah

| NO | Drs. Slamet Sujud P.J, M.Hum |
|----|---|
| 1 | Penulisan Instansi UM di balik sesuai dengan aturan pada PPKI |
| 2 | Penggunaan istilah pada media seperti Budha dan Prepih harus konsisten. |
| 3 | Memperjelas gambar relief pada sub pokok bahasan relief candi Kidal diperjelas. |
| 4 | Kesalahan dalam pengetikan |
| 5 | Penjelasan mengenai upacara candra |
| 6 | Pemberian narasi pada kuis |
| 7 | Volume musik diperkecil agar suara narasi bisa lebih jelas. |
| 8 | Membuat media menjadi lebih komunikatif misalnya dengan memberi apersepsi sebelum ke pokok bahasan agar terlihat lebih interaktif untuk belajar secara mandiri. |
| 9 | Penambahan reverensi untuk meninjau ulang materi tentang fungsi candi |
| 10 | Memberi alternatif penjelasan tentang langgam candi Hindu Budha lainnya |
| 11 | Ditambahkan menu <i>Pantheon</i> Hindu dan Budha. |

Tabel 3 Saran, Kritik dari Ahli Materi Guru Sejarah

| NO | Joko Yuniarto, S.Pd |
|----|---|
| 1 | Konsistensi dalam penggunaan istilah misalnya Budha dan Pripih |
| 2 | Untuk sinopsis/kisah Garudeya perlu dipersingkat lagi per panil relief dengan menggunakan 1-2 kalimat. |
| 3 | Kesalahan dalam pengetikan seperi <i>Candikagrha</i> yang benar <i>Candikagraha</i> |
| 4 | Narasi masih terlalu cepat, intonasi masih datar. |
| 5 | Pemberian narasi pada tujuan pembelajaran dan cara pengoperasian media |
| 6 | Volume musik diperkecil agar suara narasi bisa lebih jelas |
| 7 | Jika masih dimungkinkan, pada bagian <i>ending</i> perbedaan candi Hindu-Budha, ditambahkan beberaa gambar/foto candi bercorak Hindu dan candi budha beserta nama candinya. Adapun tampilannya satu persatu (seperti membagikan kartu). hal ni untuk membuat pemahaman siswa terhadap siswa terhadap peningglan sejarah pada masa Hindu Budha |
| 8 | Untuk istilah asing di dengar siswa, perlu dipertegas dengan warna yang berbeda misalnya Bhurloka, Bhuvarloka dan istilah lainnya. |
| 9 | Pada pembahasan lingga dan yoni perlu dberi petunjuk bisa panah atau warna yang berbeda beserta keterangan (1kata) |

Berdasarkan saran dan kritik yang nampak pada tabel dilakukan beberapa revisi. Untuk poin pertama, menuliskan Instansi UM di balik sesuai dengan aturan pada PPKI. Untuk poin kedua, hanya menggunakan istilah Peripih dan Budha. Untuk poin ketiga, mengubah gambar menjadi video sehingga penjelasan menjadi 3 halaman agar tidak mengurangi cerita pada relief. Untuk poin keempat, mengganti penulisan dan narasi menjadi *candikagraha*. Untuk poin kelima, volume musik kemudian diperkecil dan musik diganti dengan musik Jawa agar dapat membawa siswa pada lokasi yang sebenarnya. Untuk poin keenam, setelah direvisi ditambahkan ilustrasi dengan tampilan video pada penjelasan materi.

Untuk poin ketujuh, menambahkan materi perbedaan langgam candi dari segi temporal atau waktu menurut Hariani Santiko. Untuk poin kedelapan, penjelasan ini tidak ditampilkan karena materi tersebut tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak SMP, dan dianggap terlalu mendetail. Untuk poin kesembilan, menemukan reverensi dari Soekmono bahwa fungsi candi adalah sebagai *pendharmaan* bukan sebagai tempat pemakaman. Untuk poin kesepuluh, memberikan narasi dan animasi pada kuis yang menggambarkan ekspresi wajah dari jawaban siswa. Untuk poin kesebelas, mengganti tampilan gambar peripih dengan mengacu pada Soekmono (1974:80).

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi selanjutnya adalah validasi media pembelajaran oleh ahli media.

Tabel 4 Data Rekapitulasi Kevalidan Multimedia oleh Ahli Media

| No | Komponen yang Dinilai | % | Kriteria Kevalidan |
|----|-------------------------|------------|--------------------|
| 1 | Bahan penarik perhatian | 75 | Cukup Valid |
| 2 | Penyampaian materi | 75 | Cukup Valid |
| 3 | Keinteraktifan | 75 | Cukup Valid |
| 4 | Evaluasi (kuis) | 75 | Cukup Valid |
| 5 | Lain-lain | 75 | Cukup Valid |
| | Σ | 375 | |
| | Rerata | 75 | Cukup Valid |

Berdasarkan tabel tersebut, ahli media memberikan nilai sebesar 75,00 %. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia yang telah dikembangkan bernilai cukup valid dan ahli media merekomendasikan bahwa multimedia sudah layak di

gunakan dalam proses pembelajaran sejarah dan tidak perlu melakukan revisi. Ahli media juga memberikan kritik dan saran tentang media yang dikembangkan dengan menggunakan *Macromedia Director MX*. Hal ini terlihat pada tabel.

Tabel 5 Saran, Kritik dari Ahli Media Dosen TEP

| NO | Kritik dan saran |
|----|---|
| 1 | Tombol-tombol navigasi: perlu ditambahkan dan dibuat sejelas mungkin. Belum ada <i>sliding bar</i> pada tayangan. |
| 2 | Olah audio: ada beberapa bagian yang <i>over lap</i> (penumpukan suara), bisa diatur ulang saat editing. |
| 3 | Musik ilustrasi bisa divariasikan, tidak hanya instrumen gamelan saja. Bagian opening menu dan bagian akhir bisa dibuat beda. |

Berdasarkan saran dan kritik dari ahli media, maka dilakukan beberapa revisi. Untuk poin pertama, ditambahkan *sliding bar* pada tayangan untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan media. Untuk poin kedua, dilakukan revisi sehingga bagian yang *over lap* sudah diperbaharui. Untuk poin ketiga, ditambahkan beberapa musik lain agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar.

Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil

Validasi selanjutnya adalah dengan melakukan uji coba kelompok kecil yaitu 6 orang responden. Hasil dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Presentase Jawaban Responden Uji Coba Kelompok Kecil untuk Setiap Komponen

| No | Komponen yang dinilai | Σ | $\Sigma Total$ | % |
|----|-------------------------|----------|----------------|---------------|
| 1 | Bahan Penarik Perhatian | 30 | 36 | 83,33 |
| 2 | Tujuan Pembelajaran | 12 | 12 | 100 |
| 3 | Penyajian Materi | 39 | 42 | 92,86 |
| 4 | Balikan | 15 | 18 | 83,33 |
| 5 | Soal Evaluasi | 23 | 24 | 95,83 |
| 6 | Keinteraktifan | 16 | 18 | 88,89 |
| 7 | Lain-lain | 28 | 30 | 93,33 |
| | Σ | | | 637,57 |
| | Rerata | | | 91,08 |

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai keseluruhan dari validasi media pembelajaran sebesar 91,08%. Secara keseluruhan pengoperasian dan manfaat multimedia pada poin lain-lain mendapatkan nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah yang dikembangkan mudah dioperasikan dan bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba

perseorangan dan uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk uji coba selanjutnya setelah melalui proses revisi sesuai dengan saran dan kritik yang diberikan validator.

Selain itu, pada saat dilakukan uji coba produk kelompok kecil juga terdapat kritik dan saran seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Saran, Kritik dan Komentar dari Uji Coba Kelompok Kecil

| NO | Saran dan kritik dari uji coba Perseorangan dan uji kelompok kecil |
|----|---|
| 1 | Logo UM pada tampilan awal lebih baik dihilangkan |
| 2 | Kesalahan pengetikan |
| 3 | Banyak istilah asing yang kurang bisa dipahami misalnya Arupadhatu, Rupadatu dan Kamadatu |
| 4 | Penggunaan musik sangat mengganggu, karena suara penjelasan kurang bisa didengar |
| 5 | Gambar terlalu kecil sehingga sulit untuk memahami penjelasan dan teksnya terlalu banyak |

Berdasarkan saran dan kritik pada uji coba, dilakukan beberapa revisi. Untuk poin pertama, tetap menampilkan logo UM dengan menambahkan judul dari aplikasi media pembelajaran yang dibuat. Untuk poin kedua, kesalahan penyetikan telah dirubah. Untuk poin ketiga, ditambahkan *sleding bar* untuk memperjelas pengertian masing-masing istilah. Untuk poin keempat, setelah dilakukan revisi, maka volume musik sudah diperkecil dan musik dirubah dengan musik-musik Jawa. Untuk poin kelima, ukuran tulisan penjelasan materi dari media yang ditampilkan dikurangi, akan tetapi penjelasan tetap diberikan dengan narasi. Gambar-

gambar pada tampilan sudah diperbesar agar memudahkan siswa dalam belajar.

Hasil Validasi Uji Coba Terapan/ Lapangan

Langkah selanjutnya, multimedia direvisi sesuai kritik dan saran dari ahli materi, ahli media dan responden uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil. Setelah media direvisi, maka peneliti melakukan uji coba terapan dengan 40 orang siswa sebagai responden. Data hasil validasi yang diperoleh berupa presentase penilaian responden terhadap multimedia pada tabel berikut.

Tabel 8 Data Rekapitulasi Presentase Jawaban Uji Terapan

| No | Komponen yang dinilai | Σ | $\Sigma Total$ | % |
|----|-------------------------|-------------|----------------|---------------|
| 1 | Bahan Penarik Perhatian | 197 | 240 | 82,08 |
| 2 | Tujuan Pembelajaran | 78 | 80 | 97,50 |
| 3 | Penyajian Materi | 252 | 280 | 90,00 |
| 4 | Balikan | 112 | 120 | 93,33 |
| 5 | Soal Evaluasi | 152 | 160 | 95,00 |
| 6 | Keinteraktifan | 101 | 120 | 84,16 |
| 7 | Lain-lain | 163 | 200 | 81,50 |
| | Σ | 1055 | 1200 | 623,57 |
| | Rerata | | | 89,08 |

Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat diketahui penilaian dan persepsi responden terhadap tampilan dari multimedia sebesar 89,08%. Responden uji terapan menilai bahwa bahan penarik perhatian yang meliputi gambar-gambar diam, video, musik, animasi serta narasi dapat menarik perhatian siswa. Akan tetapi tidak semua bahan penarik perhatian mampu memotiasi siswa dalam belajar. Hal nampak dari nilai yang diberikan sebesar 82,08%. Sedangkan komponen lainnya yakni tujuan pembelajaran sebesar 97,50%, kajian materi sebesar 90%, balikan sebesar 93,33% dan untuk evaluasi dapat dipahami oleh 95% siswa.

Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Macromedia Director MX* dapat dijadikan guru sebagai alternatif media

yang dapat mengoptimalkan proses belajar siswa. Guru dapat melakukan komparasi menggunakan jembatan penghubung antara masa lalu dengan masa kini dengan penguasaan teori dan konsep sejarah maupun ilmu sosial lainnya dengan pendekatan interdisipliner (Supriatna, 2007:117).

Pengembangan media ini juga di harapkan mampu menggugah kesadaran sejarah siswa sehingga mereka akan lebih menghargai peninggalan kebudayaan pada masa Hindu Buddha di Indonesia. Kesadaran sejarah merupakan sesuatu yang kontinu tentang kompleksitas perubahan-perubahan yang ditimbulkan oleh interaksi dialektis masyarakat yang ingin melepaskan diri dari anggapan realitas yang ada (Supardan, 2007:893). Hal ini menunjukkan bahwa

media hanya sarana yang diharapkan menggugah kesadaran, karena hasil kesadaran sejarah siswa tidak bisa dilihat secara langsung setelah mereka belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Director MX*, maka guru dapat memantau proses kesadaran siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Penutup

Berdasar penelitian tentang pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Macromedia Director MX* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Macromedia Director MX* pokok bahasan candi Hindu Budha untuk siswa kelas VII SMP Negeri 10 Malang ini terdiri dari: (a) bahan penarik perhatian, (b) tujuan pembelajaran, (c) petunjuk penggunaan, (d) penyampaian materi, (e) balikan, dan (f) perangkat evaluasi.
2. Hasil validasi kelayakan pengembangan media pembelajaran secara keseluruhan memiliki rata-rata nilai 90,12% setelah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba kelompok kecil. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran tanpa direvisi.
3. Proses penerapan pembelajaran sejarah di SMP Negeri 10 Malang dapat dilakukan dengan baik hal ini dikarenakan adanya fasilitas pendukung dan kerjasama yang baik antara peneliti, siswa dan guru sejarah. Siswa sangat antusias belajar dengan menggunakan media pembelajaran sejarah yang dikembangkan peneliti.

Adapun saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Guru sebagai fasilitator hendaknya memberi informasi terlebih dahulu kepada siswa tentang media pembelajaran sejarah ini untuk mengurangi hambatan-hambatan operasional dengan cara menyiapkan media pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran.
2. Produk media pembelajaran ini masih banyak kekurangan yaitu pada tayangan tidak bisa dihentikan sejenak (*pause*), musik belum bervariasi karena terdapat narasi, dan masih kurang interaktif, oleh karena itu dibutuhkan inovasi guru sejarah maupun ahli media untuk mengembangkan produk ini dengan penambahan informasi materi dan animasi agar media lebih interaktif dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Sosialisasi pembelajaran mandiri dengan produk ini perlu diperluas untuk kemajuan pendidikan khususnya pengenalan awal kepada siswa kelas VII mengenai candi Hindu Budha agar dapat menumbuhkan rasa menjaga dan melestarikan peninggalan kebudayaan yang ada di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Dale, E. 1996. *Audio Visual Method in Teaching*. New York: Wiston.
- Hendratman, H. 2005. *The Magic of Multimedia Director*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hariani Santiko. 1996. *Seni Bangunan Sakral Masa Hindu-Buddha di Indonesia (Abad VIII - XV Masehi) : Analisis Arsitektur dan Makna Simbolis JAI*, Jakarta : _____ .
- I Gede Widya. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode-metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.

- Sadiman, Arief S, Rahardjo Dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Supardan, Dadang. 2000. *Kreativitas Guru Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif-Analitis Terhadap Guru dan Implikasinya untuk Program Pengembangan Kreativitas Guru Sejarah SMU di Kota Bandung)*. Tesis. UPI-Bandung.
- Supriatna, N. 2007. *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Bandung: Historia Utama
- Soekmono. 1974. *Candi, Fungsi, dan Pengertiannya, Disertasi*, Jakarta : Universitas Indonesia.
- Sowarso. 2000. *Cara-Cara Penyampaian Pendidikan Sejarah untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsa*. Jakarta: Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah IBRD Loan No. 3979. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.