

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI TEORI MASUK DAN BERKEMBANGNYA KEBUDAYAAN HINDU BUDDHA DI INDONESIA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS X DI SMK AL-HIKMAH SUMOBITO

Mega Noviantika Sari

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

mega.18064@mhs.unesa.ac.id

Utari Dewi

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Utariidewi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan Media Pembelajaran yang layak digunakan untuk pembelajaran Sejarah Indonesia materi Teori Masuk dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia kelas X TKJ di SMK Al-Hikmah Sumobito. Penelitian ini menggunakan metode R&D dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki sebuah tahapan yang sederhana, mudah digunakan dan tentunya terstruktur yang artinya setiap tahapannya dilakukan secara urut, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari uji kelayakan yang diperoleh dari Pengisian angket oleh ahli materi yaitu guru Sejarah Indonesia kelas X TKJ di SMK Al-Hikmah Sumobito, ahli desain pembelajaran dan ahli media yaitu dosen jurusan S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, serta Uji coba pengguna oleh peserta didik kelas X TKJ di SMK Al-Hikmah Sumobito. Hasil analisis dari validasi yang telah dilakukan oleh ahli desain pembelajaran mendapat presentase 88,33%, dari ahli materi mendapat presentase sebesar 86,67%, dari ahli media dalam memvalidasi media mendapat presentase 96,67%, validasi bahan penyerta oleh ahli media mendapat presentase 90 %, serta uji coba pengguna yang dilakukan mendapat presentase sebesar 81,56%. Dari perolehan hasil uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Teori Masuk dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia Kelas X Jurusan TKJ di SMK Al-Hikmah Sumobito layak dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Sejarah Indonesia, Hindu Buddha

Abstract

This study has the aim of producing learning media that are suitable for learning Indonesian history material for the Theory of Entry and Development of Hindu-Buddhist Culture in Indonesia for class X TKJ at SMK Al-Hikmah Sumobito. This research uses the R&D method and uses the ADDIE development model. The ADDIE model has a simple, easy-to-use and structured stage, which means that each stage is carried out in sequence, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The data used in this study came from the feasibility test obtained from filling in the questionnaire by material experts, namely the Indonesian History teacher class X TKJ at SMK Al-Hikmah Sumobito, learning design experts and media experts namely lecturers majoring in S1 Curriculum and Education Technology, as well as trials. users by students of class X TKJ at SMK Al-Hikmah Sumobito. The results of the analysis from the validation that has been carried out by learning design experts got a percentage of 88.33%, from material experts got a percentage of 86.67%, from media experts in validating media got a percentage of 96.67%, validation of accompanying materials by media experts got a percentage 90%, as well as user trials that were carried out got a percentage of 81.56%. From the results of the feasibility test, it can be concluded that the Interactive Multimedia Learning Media Material Theory of Entry and Development of Hindu-Buddhist Culture in Indonesia Class X TKJ Department at SMK Al-Hikmah Sumobito is feasible and can be used in the learning process.

Keywords: *Development, Interactive Multimedia, Indonesian History, Hindu Buddha*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat penting dalam pembangunan nasional pada saat ini. Rahayuningrum (2011) menyatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi manusia, sebab melalui pendidikan manusia dapat mengalami kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan, yang dapat menempatkan seseorang pada posisi yang lebih baik. Oleh sebab itu, kualitas pendidikan haruslah yang terbaik. Kemajuan pada

sektor pendidikan dari suatu bangsa akan menentukan kemajuan pada sektor lainnya (Widodo, 2015:296). Menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20/2003 Bab I Pasal 1 (3) menyatakan bahwa Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam pembukaan Undang-undang dasar 1945. Oleh karenanya pendidikan tidak hanya tentang usaha penyampaian materi pembelajaran, akan tetapi pendidikan juga berperan dalam peningkatan kualitas

peserta didik untuk ikut andil dalam memajukan bangsa dan negara, serta mempersiapkan diri menghadapi masa yang akan datang.

Suatu negara dapat dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi yang tinggi atau (*high technology*), sedangkan negara yang tidak mampu beradaptasi dengan teknologi sering disebut negara yang gagal (*failed country*). Sehingga kondisi saat ini manusia sangat bergantung pada teknologi. Dunia pendidikan ikut serta dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi saat ini dibutuhkan untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan. Inovasi dan kreativitas pada dunia pendidikan sangat dibutuhkan. Khususnya pada suatu proses pendidikan, teknologi dirancang dan disesuaikan secara khusus sesuai kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan tepat.

Salah satu inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran tersebut adalah adanya media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut. Sadiman, dkk (2014: 7) menyampaikan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Diharapkan pengembangan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang menjadikan hasil belajar meningkat.

Multimedia merupakan salah satu media yang dapat mengatasi masalah pendidikan dengan teknologi. Menurut Zainiyati (2017:172), multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersamaan seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Salah satu jenis multimedia adalah multimedia interaktif. Menurut Munir (2015:110), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya.

Pengajaran sejarah sebagai proses menanamkan nilai-nilai karakter di sekolah, mempunyai misi dan tujuan yang strategis dalam upaya meningkatkan kreativitas, hasil belajar dan pembangunan karakter generasi muda. Menurut Widja (Sutrisno, 2011: 50) pembelajaran Sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini. Daliman (2012:56) mengatakan

pengajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Melalui pengajaran sejarah, siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpola secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Pengajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda. Untuk mencapai misi dan tujuan tersebut, maka proses pembelajaran harus didasari oleh penekanan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik dan terdapat kreativitas dan kemajuan motivasi belajar.

Namun pada kenyataannya berdasarkan pada wawancara dengan guru mengenai peserta didik kelas X TKJ di SMK Al-hikmah Sumobito, banyak yang menganggap sejarah merupakan pembelajaran bercerita, hafalan, serta dianggap membosankan. Pembelajaran sejarah juga sering dianggap suatu susunan peristiwa dan runtutan tahun yang harus dihafal dan diingiat untuk menjawab soal-soal ujian. Muatan materi yang disajikan lebih banyak teori dan konsep yang menuntut peserta didik untuk menghafal. Terutama pada materi Teori Masuk dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia, yang menyajikan materi tentang Teori tentang proses masuk dan perkembangan agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di kepulauan Indonesia. Peserta didik mengaku malas dalam mengikuti pembelajaran sejarah, dikarenakan guru dalam memberikan pembelajaran masih menggunakan cara yang umum dan tidak menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Penggunaan media terbatas pada peta, gambar dan power point sederhana. Media tersebut sedikit mendorong semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sejarah sehingga peserta didik merasa tidak termotivasi untuk belajar sejarah menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun. Terdapat 5 peserta didik dari 12 peserta didik di kelas X TKJ mendapatkan nilai dibawah KKM. KKM pada sekolah tersebut adalah 70.

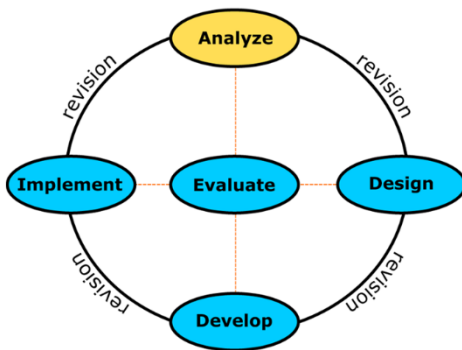
Dari uraian masalah diatas, penggunaan multimedia interaktif dapat membantu proses pembelajaran agar lebih menarik minat siswa untuk belajar sejarah, terutama pada materi Teori Masuk dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Dengan desain dan banyak media yang ada didalamnya akan membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran. Simulasi berupa video, gambar, audio serta latihan soal akan membangkitkan semangat baru untuk peserta didik belajar. Oleh karena itu, peneliti mengangkat masalah ini melalui sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Teori Masuk dan Berkembangnya

Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X TKJ Di SMK Al-Hikmah Sumobito. Dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar sejarah.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMK Al-Hikmah Sumobito menggunakan model penelitian ADDIE. Pemilihan model ini didasari dengan pertimbangan bahwa model ADDIE mudah dipahami dan sederhana, serta model ini dikembangkan secara sistematis dan berdasar pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Dalam proses pengembangan Multimedia Interaktif diperlukan perencanaan yang benar-benar siap dan matang. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: 1). Analysis (analisis), 2). Design (desain), 3). Development (pengembangan), 4). Implementation (implementasi) dan 5). Evaluation (evaluasi) (Tegeh & Kirna, 2010:80). Kelima tahap tersebut dapat dilihat melalui bagan berikut :

Core Elements of the ADDIE Model



Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Mulyatiningsih 2016)

Adapun penjelasan tentang setiap bagian dari model ini adalah sebagai berikut.

1. Analysis, merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sample penelitian
2. Design, merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media
3. Development, adalah tahap pembuatan media

sesuai dengan rancangan media pada tahap desain

4. Implementation, langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat.
5. Evaluation, merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan.

Subjek Uji Coba

Untuk mengetahui kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan, dilakukan tahapan uji coba produk dengan subjek uji coba sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli Materi yang dimaksud adalah orang yang mempunyai peran menilai dan mengukur kelayakan materi dari media yang dikembangkan sesuai dengan sasaran media. Dalam hal ini, peneliti memilih Guru Sejarah Indonesia di SMK Al-Hikmah Sumobito sebagai ahli materi.

b. Ahli Desain Pembelajaran

Ahli Desain pembelajaran merupakan orang yang berkompeten dalam bidang desain pembelajaran, minimal berpendidikan S2. Peneliti memilih salah satu Dosen di Prodi Teknologi Pendidikan sebagai Ahli Desain Pembelajaran.

c. Ahli Media

Ahli Media merupakan orang yang memiliki peran dalam memberikan penilaian mengenai media mulai dari aspek layout media, desain tampilan samai operasional. Peneliti memilih salah satu Dosen di Prodi Teknologi Pendidikan yang berkompeten dalam bidang Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Ahli Media.

d. Uji Pengguna

Dalam penelitian ini media yang dikembangkan diimplementasikan kepada peserta didik kelas X TKJ di SMK Al-Hikmah Sumobito yang digunakan sebagai uji kelayakan pengguna.

Teknik Pengumpulan Data

Analisis data yang diperoleh melalui pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur agar dapat menggali informasi tanpa menggunakan instrumen penelitian mengenai kondisi permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Al-Hikmah Sumobito sebelum mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Kemudian peneliti menggunakan metode angket/kuesioner yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari segi materi dan media pembelajaran yang telah dikembangkan, angket juga diberikan kepada Peserta Didik Kelas X TKJ di SMK Al-Hikmah Sumobito untuk mengetahui hasil validasi pengguna terhadap media yang dikembangkan. Metode angket/kuesioner adalah cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan atau memberikan daftar pertanyaan kepada responden atau subyek penelitian (Agung, 2010b: 62; Sugiyono: 199). Kelayakan produk diukur menggunakan analisis angket yang menggunakan tolak ukur penilaian dengan skala likert (Sugiharto, 2018:93).

Peneliti menggunakan tolak ukur penilaian menggunakan skala Likert dalam proses pengambilan data melalui angket. Untuk menghitung data dari angket ahli materi dan ahli media serta angket siswa, maka rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{\text{banyaknya butir soal} \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

n = Jumlah responden

Untuk mengetahui hasil prosentase yang telah dihitung, dapat dilihat pada kriteria penilaian yang telah ditentukan, Arikunto (2010:244), kriteria yang telah ditentukan adalah :

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Kurang sekali

Tabel 1. Kriteria Penilaian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif Materi Teori Masuk dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia untuk peserta didik kelas X TKJ di SMK Al-Hikmah Sumobito yang dikembangkan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE. Terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Berikut uraian tahapan pengembangan media berdasarkan model pengembangan :

1. Analysis

Proses identifikasi masalah pada tempat yang dijadikan penelitian. Analisis dilakukan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia dan memperoleh hasil antara lain pada saat pembelajaran guru menyampaikan materi menggunakan gambar dan teks, peserta didik tidak terfokus pada pembelajaran dikarenakan media yang kurang menarik, serta metode penyampaian materi dengan ceramah. Selain itu peneliti mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang cenderung lebih suka jika memanfaatkan media untuk proses pembelajaran. Dengan daat permasalahan tersebut peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk menunjang proses pembelajaran.

2. Design

Setelah melakukan analisis tahap selanjutnya adalah melakukan desain. Pada tahap desain ini peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), flowchart media, dan menyusun storyboard yang berisi garis besar isi materi, tampilan visual dan audio yang akan digunakan.

3. Development

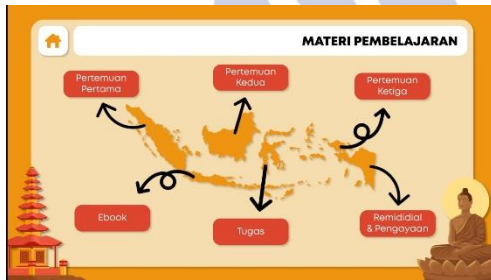
Pada tahap ini peneliti mulai merelisasikan rancangan produk yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap development peneliti harus melakukan beberapa hal diantaranya; melakukan pengumpulan sumber dan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan sebuah multimedia interaktif, mulai dari sajian materi, teks, konten dan evaluasi.

a) Tahap Produksi

Pada tahap ini peneliti menggunakan Adobe Illustrator sebagai software untuk mendesain buttom, background, dan desain lain untuk membuat media. Kemudian aset tersebut diolah menggunakan Construct 2 sehingga memperoleh pemrogram multimedia interaktif. Berikut ini tampilan multimedia interaktif :



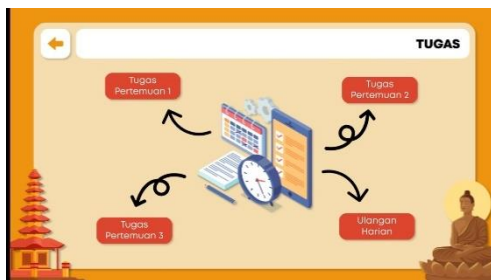
Gambar 2. Tampilan awal



Gambar 3. Tampilan menu materi



Gambar 4. Tampilan video



Gambar 5. Tampilan tugas

Selain itu, pada tahap ini peneliti juga mengembangkan media pendukung berupa bahan penyerta atau

buku panduan untuk penggunaan multimedia interaktif. Bahan panduan ini nantinya akan berisi petunjuk instal aplikasi, petunjuk penggunaan media, fungsi icon dan tombol, identifikasi program, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, profil pengembang.



Gambar 6. Tampilan Bahan Penyerta

a) Tahap Validasi

Peneliti melakukan tahap validasi untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif. Tahap validasi ini dilakukan kepada beberapa ahli, diantaranya ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media.

b) Tahap Revisi produk

Pada tahap ini digunakan untuk melakukan perbaikan media yang telah tervalidasi, proses ini perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

4. Implementation,

Pada tahap ini peneliti dibantu Guru Pengampu mata pelajaran melakukan langkah yang konkret untuk mempraktikkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Multimedia Interaktif diberikan pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X TKJ berlangsung di Al-hikmah Sumobito. Kemudian peserta didik diminta mengisi kuisisioner uji pengguna untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

5. Evaluation

Tahap ini merupakan pengukuran ketercapaian tujuan pengembangan sebuah media. Jika terdapat revisi, peneliti melakukan perbaikan hingga media yang dikembangkan layak digunakan. Hasil kelayakan diperoleh

melalui pengisian instrumen dengan rincian sebagai berikut:

a. Revisi RPP

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran adalah layak digunakan dengan revisi. RPP yang dikembangkan oleh peneliti sudah sesuai dengan sintaks model pembelajaran yang dipilih. Namun pada tujuan pembelajaran yang dibuat, belum memuat ABCD (Audince, Behaviour, Condition, Degree).

b. Revisi Materi

Materi Teori masuk dan berkembangnya Hindu Buddha di Indonesia terdapat revisi pada bagian materi pertemuan kedua yaitu kerajaan-kerajaan pada masa hindu buddha dan pada pertemuan ketiga bentuk akulturasi hindu buddha di Indonesia. Sehingga diperoleh hasil validasi dari ahli desain pembelajaran layak digunakan dengan revisi.

c. Revisi Media Video Pembelajaran

Multimedia Ineraktif teori masuk Hindu Buddha di Indonesia terdapat revisi pada urutan tombol menu dan warna font yang kurang gelap. Oleh sebab itu diperoleh hasil validasi dari ahli media layak digunakan dengan revisi.

d. Revisi Bahan Penyerta

Bahan Penyerta yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari ahli media layak digunakan dengan revisi. Revisi tersebut adalah warna yang digunakan harus selaras dengan media yang dikembangkan.

pelajaran Sejarah Indonesia terutama pada materi teori masuk dan berkembangnya kebudayaan hindu buddha di Indonesia, guru haya terbantas menggunakan buku paket dan slide powerpoint. Terbatasnya penggunaan media menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan menyebabkan motivasi peserta didik menurun. Sehingga terdapat 5 peserta didik dari 12 peserta didik di kelas X TJK mendapat nilai dibawah KKM. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Al-Hikmah Sumobito adalah 70.

Setelah mengetahui hambatan yang diperoleh, maka diperlukan pemecahan masalah yang dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Produk yang dikembangkan untuk pemecahan masalah tersebut berupa Multimedia Interaktif materi *Teori masuk Hindu Buddha di indonesia* dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia. Media yang dikembangkan adalah Multimedia Interaktif yang diproduksi menggunakan software design seperti Adobe Ilustrator dan Photoshop sebagai software untuk mendesain tombol-tombol, background, dan pattern, sedangkan software pemrogram multimedia interaktif agar dapat berjalan baik menggunakan software Construct 2.

Multimedia interaktif memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran antara lain: memerikan informasi pembelajaran yang baik, menghadirkan pembelajaran yang realistis, konsistensi materi, desain pembelajaran dengan karakteristik belajar yang berbeda, menuntut peserta didik lebih interaktif (Nopriyanti & Sudira, 2015, 224). Adanya pemakaian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan buku teks (Wilsa. 2019)

Media pembelajaran multi media interaktif telah melalui uji kelayakan dan validasi oleh ketiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Media ini memperoleh hasil kelayakan yang sangat baik dari ketiga validator. Materi yang terdapat pada media video pembelajaran diperoleh dari berbagai sumber yang relevan dan telah divalidasi oleh ahli materi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Desain pembelajaran berupa RPP yang dikembangkan berdasarkan kajian dan revisi dari ahli desain pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih jelas dan indikator

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di SMK Al-Hikmah Sumobito terdapat hambatan saat proses belajar mengajar padabeberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X TKJ. Sapriya (2012:209-210) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Selama pandemi dalam menyampaikan mata

terukur, sumber belajar yang relevan, tahapan pembelajaran yang dikembangkan diberi tambahan penggunaan media didalamnya, evaluasi yang disesuaikan dengan materi yang diberikan sehingga guru dan peserta didik dapat beradaptasi dengan RPP yang baru.

Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan semua komponen. Hasil dari uji kelayakan multimedia interaktif sebagai berikut :

1. Hasil uji kelayakan materi oleh ahli materi mendapatkan presentase 86,67 % yang termasuk dalam kategori sangat baik.
2. Hasil uji kelayakan RPP dari ahli desain pembelajaran mendapatkan presentase 88,33 % yang termasuk dalam kategori sangat baik.
3. Hasil uji kelayakan multimedia interaktif oleh ahli media mendapatkan presentase 96,67 % yang termasuk dalam kategori sangat baik.
4. Hasil uji kelayakan media bahan penyerta oleh ahli media mendapatkan presentase 90 % yang termasuk dalam kategori sangat baik.
5. Hasil uji coba pengguna yang dilakukan oleh peserta didik Kelas X TKJ di SMK Al-Hikmah Sumobito mendapatkan presentase 81,56 % yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Adanya multimedia interaktif materi kepemilikan benda dapat memberi sebuah pemahaman yang efektif, efisien dan menarik. Sifat interaktif yang terdapat pada multimedia interaktif dapat menarik minat peserta didik. Beberapa yang diperoleh ketika menggunakan multimedia interaktif dalam suatu proses pembelajaran sebagai berikut; (1) Menghemat waktu pengajar dalam proses pembelajaran, (2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (3) membantu memahami materi baik secara lisan maupun tulisan, (4) konsep materi yang akan disampaikan dapat tersampaikan oleh peserta didik.

Android merupakan sistem operasi yang dipilih peneliti. Menurut Salbino, (2014) Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux yang bersifat terbuka (open Source) dan dirancang untuk perangkat Smartphone dan komputer tablet. Produk yang dikembangkan tidak menggunakan sistem operasi IOS dan lain sebagainya.

Proses pemakaian media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan cukuplah mudah dengan cara, peserta didik dan

pengajar mendapatkan file media dan buku penyerta melalui link google drive, kemudian dapat didownload dan multimedia interaktif tersebut dapat di instal pada *smartphone*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari uji para ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan uji coba pengguna dengan hasil rata-rata 81%-100% maka media pembelajaran multimedia interaktif materi Teori masuk dan berkembangnya Hindu Buddha di Indonesia pada mata pelajaran Sejarah Indonesia pada kelas X TKJ di SMK Al-Hikmah Sumobito layak digunakan dalam proses belajar mengajar dan termasuk dalam golongan kualifikasi sangat baik.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Dengan adanya media video pembelajaran yang telah dikembangkan, diharapkan dapat diterapkan dan dimanfaatkan secara optimal saat proses pembelajaran yang dilakukan secara daring maupun luring.

2. Saran Diseminasi Produk

Karena keterbatasan penelitian, maka pengembangan media ini dapat diterapkan pada instansi/lembaga sekolah lain namun membutuhkan identifikasi dan juga analisis kebutuhan dari peserta didik serta kondisi lingkungan belajar peserta didik.

3. Saran Penelitian Lanjutan

Diharapkan pada pengembangan lebih lanjut untuk lebih memberikan kreasi dan inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan agar dapat tercipta media yang lebih menarik, kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Januszwecki, A., Molenda, M. 2013. Educational Technology: A definition commentary Routledge.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Nursalim, Mochammad, dkk. 2007. Psikologi Pendidikan. Surabaya: Unesa University Press.
- Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan

- Kawasan Teknologi Pembelajaran.
Kwangan, 79-81.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Salbino, S. (2014). Buku pintar gadget android untuk pemula. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Agung, A.A. Gede. 2010. Evaluasi Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. -
-----2010. Metodologi Penelitian Pendidikan Suatu Pengantar. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Eko Widodo, Suparno. 2015. "Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia". Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam). Jakarta: Kencana.
- Daliman, A. 2012. Metode Penelitian Sejarah. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Rahayuningrum, 2011: Artikel Pendidikan
<http://eprints.uny.ac.id/8376/2/bab%201-07502241008.pdf>. diunduh tanggal 04-11-2021
- Budiarta, I Wayan. 2016 : Pengembangan Multimedia interaktif Model ADDIE untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa kelas X-1 Semester Genap di SMAN 1 Sukadana, Bulenag, Bali
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/3620>. Diunduh tanggal 17-11-2021
- Supriya. 2012. Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Edy, Sutrisno. 2011. Manajemen Sumber Daya Manusia. Penerbit: Jakarta, Kencana.
- Abdillah, Aam. (2012). Pengantar Ilmu Sejarah, Bandung: Pustaka Setia.
- Susanto, H. 2014. Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Tholib, Mokhammad., Romlah, Nur., & Ariawati, Anis. 2020. Sejarah Wajib. Jombang : CV. Sinar Abadi
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anggrayani, Luh Putu Swadewi. 2014 : Pengembangan Multimedia Interaktif Sejarah dengan Model Hannafin dan Peck untuk Siswa Kelas XI SMA.
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/view/3958/3160>, diunduh pada tanggal 09-03-2021