

Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Multimedia Autoplay

Popi Susanti¹(*), Ridho Bayu Yefterson²

^{1,2}Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

*popi.susanti19@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the lack of teacher innovation in using learning media in history learning. Therefore, researchers want to develop autoplay multimedia learning media with the aim that students can improve chronological thinking skills with the material “The struggle to maintain independence from the threat of allies and the netherlands”. The method in this study is research and development of multimedia autoplay, namely the ADDIE model, Analysis, Design, Implementation, and Evaluation, but in this development research only reached the implementation stage. In the development of multimedia autoplay, validation tests were carried out. The results showed that the material “struggle to maintain independence from the threat of the allies and the netherlands “ in this case “the Bandung event is a sea of fire” is very suitable to be used to improve students’ chronological thinking skills, namely the results of the material validation test assessment 3,64 and the media validation 3,73. Meanwhile the results the assessment of the practicality test of teachers and students shows that multimedia autoplay skills with an average teacher assessment value of 3,60 and the results of the assessment of 24 students in class XI of MA Negeri 3 Bengkulu Selatan 3,73.

Keywords: *Multimedia autoplay, chronological thinking, history learning*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran multimedia *autoplay* dengan tujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dengan materi “Perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda” dalam hal ini “Peristiwa Bandung lautan api”. Metode dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Sedangkan model yang digunakan dalam pengembangan multimedia *autoplay*, yaitu model ADDIE, *Analysis, Design, Development, Implementation Evaluation*, namun penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap implementasi. Dalam pengembangan multimedia *autoplay* dilakukan uji validasi dan uji praktikalitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi “Perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda” dalam hal ini “peristiwa Bandung lautan api” sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik yaitu dengan hasil penilaian uji validasi materi 3,64 dan hasil uji validasi media 3,73. Sementara itu Hasil penilaian uji praktikalitas guru dan peserta didik menunjukkan bahwa multimedia *autoplay* dalam pembelajaran sejarah Indonesia dapat meningkatkan kemampuan berfikir kronologis dengan nilai rata-rata penilaian guru 3,60 dan hasil penilaian 24 orang siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan 3,73.

Kata kunci: *Multimedia autoplay, berpikir kronologis, pembelajaran sejarah*

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu karena melalui pendidikan ini pula seseorang akan dapat merubah perilakunya baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Edward Humrey pendidikan adalah sebuah penambahan keterampilan atau pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman ilmu pengetahuan sebagai hasil latihan, studi atau pengalaman (Yusuf, 2018:8). Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar bisa menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan begitu akan menimbulkan perubahan dalam dirinya sehingga memungkinkan untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2012:79). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ramayulis, 2012). Cara yang digunakan pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan sistem pendidikan yaitu dengan diterapkannya kurikulum 2013 (Mulyasa, 2014:7).

Pendidikan tidak akan berlangsung jika tidak ada kegiatan belajar mengajar. Belajar yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru yang memungkinkan seorang terjadinya perubahan pada perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasakan dan bertindak (Susanto, 2013:3). Belajar mengajar dalam pendidikan harus juga didukung dengan alat bantu atau penyalur pesan yang disebut dengan media agar pembelajaran menjadi menjadi dinamis dan efisien. Media yaitu alat bantu penyalur pesan yang dapat membuat peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru di sekolah, sehingga dengan memilih media yang sesuai dalam kegiatan belajar mengajar maka dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah. Pendidikan adalah suatu proses, dalam proses ini lah pendidikan di Indonesia terdapat beberapa disiplin ilmu yang diajarkan disekolah-sekolah baik itu sekolah dasar, menengah pertama dan menengah atas dan salah satu disiplin ilmu yaitu sejarah. Pembelajaran sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang menelaah asal-usul dan perkembangan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk watak, sikap dan kepribadian peserta didik (Gottschalk, 1985:27). Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam kehidupan berbangsa. Oleh sebab itu lah, sejarah merupakan mata pelajaran yang menuntut pengetahuan mendalam pada setiap materinya. Sehingga pembelajaran sejarah bertujuan untuk menerima cara berfikir dan membentuk karakter pada siswa (Zahro, Sumardi, & Marjono, 2017).

Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu untuk membangun persektif dan kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang (Zahro, Sumardi, & Marjono, 2017). Manfaat pembelajaran sejarah yaitu untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa seperti kemampuan berpikir kronologis. Berpikir kronologis yaitu kemampuan dasar dari tingkat berpikir dalam pembelajaran sejarah, karena dalam berpikir kronologis meletakkan waktu (masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang) sebagai unsur essensial dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Agustus 2020 secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas XI yaitu media pembelajaran yang digunakan berupa peta dan gambar, bahkan guru hanya memerintahkan mereka untuk mencatat atau menjawab pertanyaan dari materi yang sedang mereka pelajari tanpa diberikan penjelasan. Sedangkan media pembelajaran lain digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung tidak ada.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada 1 orang guru sejarah dan siswa di kelas XI IPS 3 pada tanggal 24 Agustus 2020 di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan. Guru mata pelajaran sejarah mengatakan bahwa secara umum siswa belum mampu memahami dan menerapkan konsep berpikir kronologis hal ini bisa dilihat dari kemampuan siswa dalam mengaitakan peristiwa satu dengan peristiwa yang lain tidak berurutan atau tidak terstruktur. Oleh sebab itu, siswa kurang memahami kesinambungan dari peristiwa sejarah. Padahal dalam memahami materi sejarah nasional Indonesia yaitu sebagai materi pelajaran sejarah Indonesia sangat diperlukan pemahaman mereka yang berkaitan dengan cara berpikir kronologis, karena kemampuan berpikir kronologis merupakan kemampuan berpikir yang mendasari pemahaman sejarah. Dalam pembelajaran sejarah siswa dilatih untuk memahami bahwa setiap peristiwa sejarah berada pada setting waktu yang berurutan/ kronologis (Sari & Yefterson, 2019). Selain itu kendala lain yaitu belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dan dapat meningkatkan keantusiasan dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Sementara itu peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu siswa di kelas XI IPS 3, siswa tersebut mengatakan bahwa mereka kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan berpikir kronologis dan materi yang diberikan oleh guru terlalu luas dan media yang digunakan oleh guru berupa peta dan gambar, bahkan guru hanya memerintahkan mereka untuk mencatat atau menjawab pertanyaan tanpa ada penjelasan yang diberikan. serta dalam proses pembelajaran sejarah mereka mengatakan kurang antusias dan kurang berpartisipasi dan merasa bosan. Melihat dari permasalahan di atas yang berkaitan dengan lemahnya kemampuan berpikir kronologis siswa menurut peneliti hal ini disebabkan oleh kondisi materi yang ada didalam buku teks sejarah Indonesia terlalu luas dan media yang guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran selama ini seperti peta dan gambar yang hanya bisa menjelaskan tempat kejadiannya saja tidak untuk mengetahui urutan kapan peristiwa itu terjadi. Salah satu inovasi baru yang dapat

membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media berbasis multimedia *autoplay* karena didalamnya memadukan materi dalam bentuk teks, animasi, gambar, video yang berifat audio-visual sehingga pembelajaran sejarah lebih mudah dan menarik.

Multimedia *autoplay* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media seperti gambar, suara, video, animasi, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat (Nisa, Wati, & Mhardika, 2017:41). Aplikasi multimedia *autoplay* bisa membuat tampilan *autorun presentation* yang didalamnya terdapat tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai file misalnya: video, ms. word, flash dan foto. Autoplay adalah aplikasi media pembelajaran yang mudah digunakan baik dari segi pembuatan dan penggunaannya. Selain itu, Autoplay media studio 8 yaitu aplikasi yang dapat menggabungkan baik itu tulisan, gambar, suara, animasi, video dan flash (Shubhi, Widiyanti, & Yoto, 2015). Media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* ini belum pernah diterapkan di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan. penelitian relevan seperti yang dilakukan oleh Noviyah tahun 2016 yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan “. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan kriteria sangat valid dengan hasil nilai uji ahli materi 88%, ahli media 94%, ahli mata pelajaran 88%, dan hasil uji coba lapangan 87,9% tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka dinyatakan bahwa pengguna media pembelajaran multimedia interaktif *autoplay* sangat efektif. penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan dimana peneliti yang akan saya lakukan meningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik dalam pembelajaran sejarah, selain itu perbedaan terletak pada model pengembangan yang digunakan dan persamaannya terletak pada penggunaan media multimedia interaktif *autoplay*.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena belum terdapat media pembelajaran yang dapat mengarahkan peserta didik untuk berpikir kronologis dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Fokus penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran multimedia *autoplay*. Manfaat penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran multimedia *autoplay* yang dapat menjadi media pembelajaran yang bervariasi bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dan meningkatkan keantusiasan dan partisipasi aktif siswa untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang mengembangkan satu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah dihasilkan dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono (Saputro, 2017:8), metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis

kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka dilakukan uji coba produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan yang peneliti lakukan yaitu multimedia *autoplay*. Untuk menghasilkan produk yang layak dan praktis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Deskripsi prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan seperti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan. Hasil dari wawancara tersebut diketahui bahwa kendala atau permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan yaitu masih kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran, rendahnya kemampuan berpikir kronologis peserta didik. Selain itu melakukan analisis kurikulum dengan memahami KI dan KD yang sesuai dengan kurikulum 2013, dengan materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” dalam hal ini “Peristiwa Bandung Lautan Api”.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan terkait multimedia *autoplay* yang akan dikembangkan dan memetakan berdasarkan sumber bacaan yang terkait dengan materi “Peristiwa Bandung Lautan Api”. Berikut di bawah ini uraian kegiatan yang akan peneliti lakukan:

- a. Mengkumpulkan bahan bacaan
- b. Mengumpulkan video dan gambar
- c. Merancang tampilan multimedia *autoplay*
- d. Membuat draf materi peristiwa Bandung lautan api
- e. Pembuatan video yang akan dimasukkan kedalam produk multimedia *autoplay*
- f. Hasil pengembangan produk media pembelajaran multimedia *autoplay* media

studio 8

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran multimedia *autoplay* yang layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Untuk menghasilkan produk multimedia *autoplay* yang bersifat audio visual langkah pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan bahan, selanjtnya membuat draf materi dan membuat video tentang peristiwa Bandung lautan api menggunakan aplikasi KineMaster, kemudian dilanjutkan ketahap penggabungan kedalam aplikasi *autoplay* media studio 8 sehingga menghasilkan produk berupa multimedia *autoplay*. Setelah produk dihasilkan maka dilanjutkan ketahap validasi produk, validasi produk yaitu kegiatan untuk menilai rancangan produk multimedia *autoplay* pada mata pelajaran sejarah SMA Kelas XI dengan materi “Peristiwa Bandung Lautan Api”. Validasi produk dilakukan dengan memintak satu orang dosen yang ahli dalam materi yang bernama Drs. Etmi Hardi, M.Hum dan ahli media yang bernama Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd untuk mengisi angket yang bertujuan untuk

mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dan didalam angket juga tersedia tempat untuk memberikan saran atau komentar yang digunakan apabila produk dalam kategori kurang layak atau tidak layak.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan yaitu tahap setelah dilakukannya perancangan dan pengembangan. Pada tahap ini jika media pembelajaran yang telah selesai di uji validasi dan dinyatakan layak untuk digunakan. Maka selanjutnya media akan di uji kepraktikalitasannya kepada 1 orang guru sejarah dan 24 orang peserta didik di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan. Untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran maka akan diberikan angket untuk diisi dan pada lembar angket juga disediakan tempat untuk memberikan saran atau komentar apabila produk berada dalam kategori belum praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya, dalam pengembangan model ADDIE ini terdapat 5 tahap pengembangan produk yaitu tahap *Analysis*, tahap *Design*, tahap, *Development*, tahap *Implementation* dan tahap *Evaluation*. Namun penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini hanya samapi pada *Implementation* atau implementasi. Sedangkan tahap *Evaluation* atau evaluasi tidak dilaksanakan dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah. Tujuan dilakukan analisis yaitu untuk mengetahui akar dari permasalahan atau kendala dari pembelajaran sejarah dan mencari solusi yang tepat untuk digunakan dalam mengatasi masalah tersebut. *Pertama* Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru sejarah hanya menggunakan media berupa gambar dan peta sehingga membuat kemampuan berpikir kronologi peserta didik rendah. Fakta lain yang ditemukan pada saat observasi yaitu banyak terdapat alat bantu yang telah disediakan oleh pihak sekolah seperti infokus, laptop, dan speaker yang tidak digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini tentu menjadi masalah yang harus diatasi mengingat alat tersebut disediakan untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Kedua peneliti melakukan wawancara dengan guru sejarah terdapat beberapa permasalahan atau kendala yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dan meningkatkan keantusiasan serta partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Guru hanya menggunakan media seperti gambar dan peta dalam pembelajaran, dan pada saat dilakukan wawancara guru sejarah mengatakan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang di dalamnya terdapat

materi pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan. *Ketiga* peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa orang peserta didik, maka hasil wawancara tersebut ditemukan beberapa permasalahan yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media berupa peta dan gambar, sehingga proses belajar mengajar tidak antusias dan tidak berpartisipasi aktif, bahkan peserta didik mengatakan bahwa mereka kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kronologis hal ini disebabkan bahwa materi yang diberikan oleh guru terlalu luas.

Oleh karena itu peneliti memberikan solusi dengan cara mengembangkan multimedia *autoplay*. Multimedia *autoplay* dapat membantu siswa dalam memahami materi karena didalamnya memadukan materi dalam bentuk teks, animasi, gambar, dan video yang bersifat audio-visual, sehingga menjadikan materi lebih menarik dan dapat melatih kemampuan berpikir kronologis siswa dan juga dapat menimbulkan antusias dan partisipasi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu dengan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan melaksanakan kurikulum 2013 yang mengacu pada pemendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang isi pendidikan dasar dan menengah. Analisis kurikulum dilakukan yaitu dengan menganalisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), setelah itu menentukan materi yang dianggap bisa diajarkan menggunakan multimedia *autoplay* dengan materi “Mempertahankan kemerdekaan Indonesia dari ancaman Sekutu dan Belanda” dalam hal ini “Peristiwa Bandung Lautan Api”.

2. Tahap Perancangan

Tahap ini adalah tahap untuk merancang multimedia *autoplay*. Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran multimedia *autoplay* yang didalamnya memadukan materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan multimedia *autoplay* yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan materi pokok yang akan dibuat dalam media pembelajaran multimedia *autoplay*, dan mengumpulkan sumber seperti buku dan bahan pendukung lainnya yang berkaitan dengan materi.
- b. Mengumpulkan video dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam materi dalam bentuk teks dan kedalam video
- c. Merancang tampilan multimedia *autoplay*
 - 1) Menentukan judul multimedia *autoplay*, judul multimedia *autoplay* yang akan ditampilkan sesuai dengan KI, KD dan materi yang akan dikembangkan.
 - 2) Menentukan jenis, ukuran tulisan, ukuran margin, dan warna background dalam multimedia *autoplay*.
- d. Membuat draf materi peristiwa Bandung lautan api

- e. Pembuatan video yang akan dimasukkan kedalam produk mutlimedia *autoplay*
 - 1)Merancang script atau narasi video.
 - 2)Merancang video yaitu dengan mengagabungkan antara unsur visual yaitu teks, video, gambar, animasi dan audio berupa suara peneliti dan musik sebagai pengirinya.
 - 3)Membuat video dengan menggunakan aplikasi kinemaster
- f. Hasil pengemangan produk media pembelajaran multimedia *autoplay* media studio 8 dengan bentuk hard drive folder.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu validasi produk. *pertama* melakukan uji validasi materi dengan salah satu dosen Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang bernama Drs. Etmi Hardi, M.Hum. Kedua melakukan uji validasi media dengan 1 orang dosen Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang bernama Hera Hastuti,S.Pd, M.Pd. Data hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli materi dan media yaitu sebagai berikut:

a. Data hasil penilaian ahli materi

Validator dari materi adalah Bapak Drs.Etmi Hardi ,M.Hum Uji validasi materi dilakukan sebanyak dua kali. Uji validasi materi yang pertama terdapat beberapa saran dan komentar yang diberikan oleh validator materi, setelah diberikan saran dan komentar maka peneliti melakukan perbaikan terhadap materi tersebut untuk menyempurnakannya. Uji validari kedua materi yang terdapat didalam produk multimedia *autoplay* yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan tanpa ada revisi. Hasil dari validasi ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Komponen	Rata-rata	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi	3.60	Sangat Layak
2.	Materi sejarah fakta, konsep dan prinsip	3.33	Sangat Layak
3.	Manfaat	3.66	Sangat Layak
4.	Kebahasaan	4.00	Sangat Layak
Nilai Kelayakan Materi		3.64	Sangat Layak

Maka berdasarkan hasil analisis data diatas setelah dihitung menggunakan rumus skala *likert* dapat dilihat bahwa nilai dari materi terletak pada angka 3,64. Jika merujuk pada kriteria layak nilai nilai 3,64adalah nilai kelayakan yang sangat layak atau sangat praktis digunakan untuk pembelajaran sejarah di kelas XI dengan materi “Mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda” dalam hal ini “ peristiwa Bandung lautan api”

b. Data hasil penilaian ahli media

Validator dari media adalah ibu Hera Hastuti, M.Pd, S.Pd Uji validasi media dilakukanya sebanyak tiga kali. Uji validasi media yang pertama dan kedua terdapat beberapa saran dan komentar yang diberikan oleh validator media, selanjutnya setelah diberikan saran dan komentar maka peneliti melakukan perbaikan terhadap media tersebut untuk menyempurnakannya. Uji validasi ketiga media yang terdapat dalam produk multimedia *autoplay* yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan tanpa ada revisi. Hasil dari validasi ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Komponen	Rata-Rata	Kriteria
1.	Kesesuaian Kurikulum	4.00	Sangat Layak
2.	Tampilan	3.66	Sangat Layak
3.	Kesesuaian dengan teori konstruktivistik	4.00	Sangat Layak
4.	Pengoperasian Program	3.00	Layak
5.	Manfaat	3.75	Sangat Layak
6.	Fungsi	4.00	Sangat Layak
Nilai kelayakan Media		3.73	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat dilihat setelah dihitung menggunakan rumus skala *likert* dapat dilihat bahwa nilai kelayakan dari media terletak pada angka 3,73. Jika merujuk pada kriteria nilai layak maka nilai 3,73 adalah nilai kelayakan yang sangat layak atau sangat paraktis digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan materi” mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda” dalam hal ini “ peristiwa Bandung lautan api.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah uji validasi materi dan uji validasi media dinyatakan layak untuk diterapkan, maka selanjutnya produk pembelajaran akan dilakukan uji coba lapangan terbatas. Uji coba lapangan terbatas ini dilakukan pada 1 orang guru sejarah dan 24 orang peserta didik di kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan. Tujuan dilakukan uji coba keterbatasan yaitu untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Berikut ini data hasil penelaian guru sejarah dan peserta didik dikelas XI IPS3 :

a. Data hasil penilaian Guru terhadap Kepraktisan multimedia *autoplay*

Uji coba kepraktisan multimedia *autoplay* dilakukan oleh 1 orang guru mata pelajaran sejarah yang bernama Dian Lestari,S.Pd, dengan hasil penilaian kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru terhadap Multimedia *autoplay*

No	Komponen	Rata-rata	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi	4.00	Sangat Praktis
2.	Tampilan	3.50	Sangat Praktis
3.	Pengoperasian Program	3.50	Sangat Praktis
4.	Kesesuaian dengan RPP	3.00	Praktis
5.	Manfaat Pengembangan Multimedia <i>Autoplay</i>	4.00	Sangat Praktis
Nilai Kepraktisan multimedia <i>autoplay</i>		3.60	Sangat Praktis

Maka berdasarkan dari analisis data diatas diketahui bahwa nilai kepraktisan multimedia *autoplay* dengan materi “Peristiwa Bandung Lautan Api”, dengan menggunakan rumus skala *likert* terletak pada angka 3,60. Jika merujuk pada nilai kepraktisan maka nilai 3,60 adalah nilai rata-rata yang sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia *autoplay* dengan materi “Peristiwa Bandung lautan Api” sangat praktis untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Adapun saran yang diberikan oleh guru yaitu jenis huruf yang digunakan lebih bervariasi.

b. Data hasil penilaian siswa terhadap kepraktisan multimedia *autoplay*

Uji coba kepraktisan media pembelajaran multimedia *autoplay* dilakukan oleh peserta didik di kelas XI IPS3 SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan yang berjumlah 24 orang siswa, dengan hasil penilaian kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Kepraktisan Peserta Didik terhadap Multimedia *Autoplay*

No	Komponen	Rata-rata	Kriteria
1.	Tampilan	3.74	Sangat Praktis
2.	Pengoperasian Program	3.68	Sangat Praktis
3.	Manfaat Pengembangan Multimedia <i>Autoplay</i>	3.77	Sangat Praktis
Nilai Kepraktisan multimedia <i>autoplay</i>		3.73	Sangat Praktis

Maka berdasarkan dari hasil analisis data diatas dengan menggunakan rumus skala *likert* diperoleh nilai rata-rata kepraktisan yaitu terletak pada angka 3,73. Jika dilihat dari kriteria nilai kelayakan maka multimedia *autoplay* dengan materi ‘Peristiwa Bandung lautan Api’ sangat layak atau sangat peraktis untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kronologis, dan meningkatkan keantusiasan serta partisipasi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kelayakan

Pembelajaran sejarah di tempatkan sebagai mata pelajaran yang dapat menumbuhkan semangat kolektif dan menumbuhkan pondasi dalam membentuk identitas nasional, sehingga pembelajaran sejarah sangat penting untuk dipelajari (Yefterson, 2020). Dalam pembelajaran sejarah terdapat beberapa konsep kunci salah satu konsep tersebut yaitu berpikir kronologis. Berpikir kronologis merupakan kemampuan berfikir yang mendasari pemahaman sejarah karena dalaam berpikir kronologis meletakkan waktu (Masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang) sebagai unsur essensial dalam pembelajaran sejarah (Sari & Yefterson, 2019). Berdasarkan secara keseluruhan bahwa hasil analisis data lembar angket uji validasi kelayakan media pembelajaran multimedia *autoplay* dengan materi “Peristiwa Bandung Lautan Api”. Uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan rumus skala *likert* maka memperoleh hasil nilai rata-rata angket terletak pada kretria sangat layak untuk diterapkan (Sugiyono, 2008).

Hasil dari analisis data lembar angket yang diperoleh dari uji validasi ahli materi hasil nilai rata-rata kelayakan terletak pada angka 3,64 yang jika merujuk pada kategori kelayakan yaitu sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI dengan materi “ peristiwa Bandung lautan api. Hasil penilain yang diperoleh dari uji validasi media pembelajaran multimedia *autoplay*, maka hasil nilai rata-rata kelayaknya terelatak pada angka 3,73 yang jika merujuk pada kretria kelayakan yaitu sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas XI dengan materi “ peristiwa Bandung lautan api”. Berdasarkan hasil penilaian dari validator materi dan media bahwa media pembelajaran multimedia *autoplay* yang dikembangkan dari segi bentuk materi dengan nilai rata-rata 3,64 dan media dengan nilai 3,73 sangat layak untuk diterapkan dalam melatih kemampuan berpikir kronologis peserta didik. Menurut sanjaya, pengetahuan berkembang sangat pesat sehingga jika guru dan peserta didik hanya mengandalkan buku, LKS, media gambar dan peta dalam proses pembelajaran bisa menjadikan materi yang dipelajari cepat dilupakan. Oleh sebaba itu, guru dituntut untuk menggunakan alat yang membantu dalam kegiaiatn pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran audio visual, audio, visual dan multimedia (Hafizh & Yefterson, 2019). Penggunaan media yang sesuai dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Ravia bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya (Sakila, 2019:44). Hal ini sesuai juga dengan apa yang dikatakan (Arsyad, 2007:15) bahwa media pembelajaran yang baik

merupakan media yang dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan dan meningkatkan motivasi serta rancangan kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

2. Analisis Praktikalitas

Hasil penilaian uji kepraktikalitas media pembelajaran multimedia *autoplay* yang dilakukan oleh 1 orang guru sejarah yang bernama Dian Lestari, S.Pd dengan hasil nilai rata-rata kepraktisa media pembelajaran terletak pada angka 3,60. Jika merujuk pada kategori kelayakan maka nilai rata-rata 3,60 nilai yang sangat praktis atau sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Sementara itu hasil penilaian uji kepraktikalitas media pembelajaran multimedia *autoplay* yang dilakukan 24 orang siswa di kelas XI IPS 3 dengan hasil nilai rata-rata teletak pada angka 3,73, maka jika merujuk pada kategori nilai layak, nilai 3,73 adalah nilai yang sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran dan sekaligus dapat melatih kemampuan berpikir kronologis peserta didik serta dapat meningkatkan keantusiasan dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

B. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan produk multimedia *autoplay* dengan materi “ Peristiwa Bandung Lautan Api” telah peneliti laksanakan berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti untuk menghasil suatu karya ilmiah yang baik. Namun dengan penuh kesadaran peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan yang dilakukan masih banyak terdapat keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian pengembagn media pembelajaran dengan produk multimedia *autoplay* untuk melatih kemampuan berpikir kronologis siswa ini hanya sampai pada tahap implementasi yang dilakukan sampai uji coba lapangan terbatas di sekolah SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan dengan penilaian kepraktisan media dilakukan oleh 24 orang peserta didik dan 1 orang guru mata pelajaran sejarah. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti belum bervariasi.
2. Materi yang dikembangkan peneliti dalam penelitian pengembangan ini hanya mencakup satu materi saja yaitu pada KD 3.11 Menganalisis perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda, dalam hal ini “peristiwa bandung lautan api”.

Harapan yang peneliti inginkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu agar dapat dilanjutkan dengan melaksanakan implementasi atau uji lapangan dalam cakupan yang luas untuk mengetahui keefektifitasan produk multimedia *autoplay* yang dikembangkan dan untuk mengetahui kekurangan produk sehingga saran dan komentar yang diberikan dapat digunakan untuk penyempurnaan terhadap media pembelajaran multimedia *autoplay*.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran multimedia *autoplay* untuk pembelajaran sejarah. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa tingkat kelayakan multimedia *autoplay* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik berdasarkan uji validasi ahli materi yaitu 3,64 dan ahli media 3,73 yang berada pada kriteria sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran multimedia *autoplay* yang dikembangkan sangat layak untuk diuji coba kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisannya. Tingkat kepraktisan multimedia *autoplay* dilihat dari analisis hasil jawaban angket oleh guru dengan nilai rata-rata 3,60 dan peserta didik dengan nilai rata-rata 3,73 mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan berada pada kriteria sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran multimedia *autoplay* yang di uji cobakan kepada guru dan peserta didik sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan materi “Peristiwa Bandung Lautan Api”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007:15). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gottschalk, L. (1985:27). *Mengerti Sejarah: Nugroho Notosusanto Penerjemah*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
- Hamalik, O. (2012:79). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2014:7). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013 (A. S. Wardan (ed); Ke-5)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ramayulis. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sakila. (2019:44). *Media Pembelajaran Bahasa di SMP*. Guepedia.
- Saputro, B. (2017:8). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research And Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013:3). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Yusuf, M. (2018:8). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Kampus IAIN Palopo.

- H.M.Maskam, Dinata, M. P., & Subhani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Media Studio 8.5 Pada Materi Gejala-Gejala Di Atmosfer Dan Hindrosfer. *GEODIKA: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 4 (1).
- Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan windows movie maker dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 224-245.
- Nisa, K., Wati, M., & Mhardika, A. I. (2017:41). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bhasan Fhida Dinamis Di SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Universitas Lampung Mangkurat Banjarmasin*, 01 (01), 41.
- Sari, Y. P., Ofianto, O., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Berbasis Chronological Thinking untuk Siswa SMA. *Jurnal Halaqah*, 1(1), 79-90.
- Shubhi, M. R., Widiyanti, & Yoto. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di SMA Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 4 (1).
- Yefterson, R. B., Naldi, H., Erniwati, E., Lionar, U., & Syafrina, Y. (2020). The Relevance of Local Historical Events in Building National Identities: Identification in the History Learning Curriculum in Indonesia. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 23(1), 500-504.
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1 (1).