

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *POWERPOINT* MENGGUNAKAN FOTO DAN VIDEO UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH SMA KELAS XI**

**Suplianto<sup>1(\*)</sup>, Zafri<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

\*supliantounp@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research is a multimedia PowerPoint development research using photos and videos on history subjects at State High School 4 Solok. This research aims to improve the ability of learners in analyzing historical events on material analyzing the nature of the Japanese occupation and the response of the Indonesian nation. The development model used is the ADDIE model. In accordance with the short for ADDIE, namely Analysis (analyzing), Design (design), Development (develop), Implementation (implement), and Evaluation (evaluating). The analysis stage analyzes the needs, materials according to the curriculum and the analysis of learners, for the planning to provide the materials needed to be inputted at the development stage and at the development stage of the materials in input in accordance with the steps of making multimedia PowerPoint, after the validation test is carried out. Validation tests are conducted by two validators, namely material and media experts. Test this validation to see the feasibility level of multimedia PowerPoint. Based on research conducted through validation tests, that PowerPoint multimedia uses photos and videos both materially and media are said to be very feasible which is to get an average score for material of 3.75 with 94%, while media get an average score of 3.76 with 94%. It's just that this research was carried out until the stage of development, due to time constraints and the impact of the corona virus / covid-19.*

**Keywords: Analyzing Historical Events, Multimedia PowerPoint Development, History Learning**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video pada mata pelajaran sejarah di SMA N4 Solok. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis peristiwa sejarah pada materi menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan, adalah model *ADDIE*. Sesuai dengan kependekan *ADDIE*, yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), dan *Evaluation* (mengevaluasi). Tahap analisis itu menganalisis kebutuhan, materi sesuai kurikulum dan analisis peserta didik, untuk perencanaan itu melakukan persiapan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk diinput pada tahap pengembangan dan pada tahap pengembangan bahan-bahan di input sesuai dengan langkah-langkah pembuatan multimedia *Power Point*, setelah dikembangkan dilakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh dua orang validator, yaitu ahli materi dan media. Uji validasi ini untuk melihat tingkat kelayakan multimedia *Power Point* tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui uji validasi, bahwa multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video baik secara materi dan media dikatakan sangat layak yang mana mendapatkan skor rata-rata untuk materi 3,75 dengan 94%, sedangkan media mendapatkan skor rata-rata 3,76 dengan 94%. Hanya saja penelitian ini dilakukan sampai

tahap pengembangan, dikarenakan keterbatasan waktu dan adanya dampak virus corona/covid-19.

**Kata Kunci: Menganalisis Peristiwa Sejarah, Pengembangan Multimedia PowerPoint, Pembelajaran Sejarah**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Baik pendidikan formal maupun non formal bertujuan untuk dapat membentuk manusia-manusia unggul yang tercerdaskan sesuai dengan bidang keilmuan yang dipelajarinya. Berdasarkan undang-undang No. 20 tahun 2003, pasal tiga, dikatakan bahwa fungsi pendidikan nasional untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sedangkan tujuannya yaitu agar berkembangnya potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Depdiknas, 2003: 5). Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan untuk mewujudkan sumber daya manusia yang unggul adalah dengan mengeluarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 mengenai standar proses yang mengharuskan pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Selain itu Permendikbud No. 22 Tahun 2016 juga mengatur prinsip pembelajaran agar sesuai standar kompetensi lulusan dan standarisasi, salah satunya mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Permendikbud 2016: 1-2). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang SD, SMP, dan SMA adalah mata pelajaran sejarah. Karakteristik dari mata pelajaran sejarah yaitu mengajarkan kesinambungan dan perubahan, mengajarkan jiwa zaman, bersifat kronologis, dan pada hakekatnya mengajarkan tentang bagaimana perilaku manusia (Susanto, 2014: 59-60). Meskipun pelajaran sejarah ini ada dalam setiap jenjang pendidikan namun banyak yang beranggapan pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Widja (1989) dalam Agung (2019: 64) menegaskan bahwa pengajaran sejarah di sekolah sering memunculkan kesan tidak menarik, bahkan

cenderung membosankan sebab guru sejarah hanya memberikan fakta-fakta sering berupa urutan tahun dan peristiwa belaka. Sementara itu siswa merasa bahwa pelajaran sejarah hanya mengulang hal-hal yang sama dari tingkat SD, SMP, sampai SMA.

Pelajaran sejarah tidak membawa siswa pada kemampuan menganalisis peristiwa dunia dan negaranya secara historis. Pengetahuan sejarah siswa berhenti dan terbelenggu oleh sekumpulan data, fakta, dan nama-nama orang besar (Surachmad, 1987:9) dalam Agung (2019: 64). Padahal pembelajaran sejarah di sekolah menengah selain bertujuan untuk mengembangkan keilmuan, juga mempunyai fungsi didaktis seperti yang dikemukakan Kartodirjo (1992) dalam Agung (2019: 64) bahwa maksud pengajaran sejarah adalah agar generasi muda berikutnya dapat mengambil hikmah dan pelajaran dari nenek moyangnya. Kekayaan materi dalam pembelajaran sejarah tentunya membutuhkan media yang tepat untuk memvisualisasikan materi dalam pembelajaran sejarah (Cahyo dan Hastuti, 2020: 2). Sejarah hanya dapat dipahami dalam konteks suatu peristiwa dengan peristiwa lain, dengan waktu atau zaman, orang, tempat dan kondisi-kondisi tertentu lainnya (Zed, 2018: 57). Untuk menganalisis pembelajaran sejarah yang bersifat abstrak, maka sangat diperlukan berbagai macam media seperti filem dokumenter/video sejarah, foto-foto sejarah, dan museum digital yang akan memudahkan peserta didik menganalisis peristiwa sejarah yang dipelajari.

Menurut Agung (2019: 119) penggunaan media dapat menggugah dan memacu imajinasi peserta didik untuk membayangkan peristiwa sejarah yang dipejari. Penggunaan imajinasi dapat mendorong proses mental peserta didik untuk menganalisis ide-ide atau pikiran-pikiran yang mendasari tindakan manusia. Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30 % yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Munir, 2015:6). Pada dasarnya pembelajaranyang menggunakan beberapa media atau multimedia dalam pembelajaran diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak selama peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran (Darmawan 2012: 47). Menurut Gazali dan Ofianto (2020: 48) dalam aktivitas pembelajaran sejarah di kelas, guru harus mampu

memahami fungsinya sebagai fasilitator. Melalui fungsi itulah guru membantu siswa menyiapkan berbagai media atau multimedia yang berguna untuk membantu peserta didik dalam menganalisis peristiwa sejarah.

Siswa yang memanfaatkan semua indra yang dimilikinya seperti melihat, mendengar, dan melakukan, melalui media pendukung yang memuat teks, foto/gambar, audio, dan video akan lebih mudah menganalisis peristiwa sejarah jika dibandingkan hanya melalui satu indra saja seperti halnya melihat media bukuteks. Febliza (2015: 16) juga mengatakan bahwa dalam belajar peserta didik akan lebih efektif jika menggunakan multimedia. Peserta didik yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sejarah melalui multimedia pembelajaran akan mendapatkan suasana baru dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Irfani dan Yefterson (2021: 102) guru harus mampu memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat itu, Firmansyah (2017: 43) mengatakan penggunaan teknologi informasi memudahkan meng-kontekstual pelajaran sejarah dengan menampilkan materi sejarah menjadi lebih hidup, seolah-olah hadir pada saat ini dan tidak terjebak pada pengolahan materi yang bersifat verbalistik seperti metode ceramah.

Program *Power Point* dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, dan mudah dalam penggunaan (Mudlofir, 2017: 157). *Power Point* dapat memuat objekteks, grafik, suara, video, dan objek-objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut *slide* (Zaniyati, 2017: 128). Istilah *slide* presentasi bisa dikatakan sebagai bagian dari multimedia karena *slide* presentasi selain menggunakan gambar, grafik, atauteks, juga dapat ditambahkan dengan efek suara dan animasi sehingga penyajian bisa menggunakan audio dan visual (Kadaruddin, 2018: 21). Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti SMA N 4 Solok pada semester Januari-Juni 2020, observasi dilakukan selama kegiatan peraktek lapangan kependidikan (PLK). Peneliti mengamati proses belajar mengajar di kelas dan melakukan wawancara langsung dengan salah satu guru sejarah yaitu ibu “EB”.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa di SMAN 4 Solok, guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selama ini pembelajaran sejarah bersifat pemberian informasi tanpa didukung oleh media yang lengkap seperti media foto dan video untuk membangun cara berfikir peserta didik. Sedangkan dari sumber bacaan

lebih utama mengandalkan narasi. Dari permasalahan tersebut solusinya narasi teks dapat dilengkapi dengan foto dan video sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran bisa merasakan seperti kejadian yang sesungguhnya dengan bantuan berbagai macam media tersebut. Dilatarbelakangi dari hal tersebut, peneliti berniat untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Power Point* 2019. Melalui *Power Point* 2019 akan digabungkan beberapa media seperti teks, foto/gambar, audio dan video, sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam menganalisis peristiwa sejarah. Sejalan dengan pernyataan diatas menurut Zaniyati (2017: 128) dalam *Power Point* objek teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut *slide*.

Studi relevan dari penelitian yang sebelumnya yaitu penelitian dari Sisi Efrindah dan Ridho Bayu Yefterson (2021) berjudul “Media Presentasi Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kronologi Siswa”. Penelitian yang dilakukan oleh Sisi dan penelitian sama-sama menggunakan *Power Point* dan termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan (*R&D*) yang menggunakan model *ADDIE*. Perbedaannya adalah penelitian Sisi memfokuskan pengembangan media presentasi untuk melatih kemampuan berfikir kronologi siswa, sedangkan peneliti memfokuskan pengembangan multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video untuk menganalisis peristiwa sejarah pada materi menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini untuk 1) menganalisis tahapan yang dilakukan dalam pengembangan multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video untuk menganalisis peristiwa sejarah pada materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia. 2) untuk menganalisis kelayakan multimedia *Power Point* jika digunakan sebagai multimedia dalam pembelajaran sejarah berdasarkan validasi ahli materi. 3) menganalisis kelayakan multimedia *Power Point* jika digunakan sebagai multimedia dalam pembelajaran sejarah berdasarkan validasi ahli media. Melalui multimedia yang dikembangkan ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menganalisis peristiwa sejarah.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Reaserch and Devlopmen (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan atau *Reaserch and Devlopmen R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian yang akan dilakukan penelitian adalah pengembangan media pembelajaran multimedia dengan jenis *Power Point*, *Power Point* yang digunakan adalah *Power Point* 2019 yang memuat teks, foto/gambar, audio dan video yang sesuai dengan pelajaran sejarah. Model desain sistem pembelajaran *ADDIE* bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap atau sistematis. Tahapan-tahapan dalam model *ADDIE* memiliki kaitan antara satu sama lain. Berikut ini lima tahapan dalam model *ADDIE*: *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), dan *Evaluation* (mengevaluasi) (Benny, 2016: 23). Model pengembangan *ADDIE* juga sesuai untuk perencanaan dan pengembangan sumberdaya multimedia (Simarmata, 2019: 179).

Dalam penelitian ini, penelitihanya sampai tahap pengembangan untuk implementasi dan evlauasi belum terlaksan akan dikarenakan keterbatasan waktu dan adanya dampak dari paparan virus corona/covid-19 yang mengakibatkan peserta didik belajar dirumah/online/daring, soleh karena itu belum terlaksanakanya 2 tahap terakhir. Kelayakan dari multimedia *Power Point* ini dilihat dari dua validasi yaitu validasi materi dan validasi media. Selanjutnya juga akan diuji nilai praktikalitas multimedia *Power Point* yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik. Untuk mendapatkan hasil perhitungan akhir dari semua data menggunakan rumus (Zafri, 1999: 84-85):

$$\bar{x} = \frac{\sum \chi}{N} \qquad r = \frac{\bar{x}}{n}$$
$$I = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor teren dah}}{2}$$

Keterangan Rumus:

- $\bar{X}$  : rata-rata responden
- $\sum \chi$  : jumlah nilai responden
- $N$  : jumlah respoden
- $r$  : nilai kelayakan
- $n$  : jumlan item angket
- $I$  : nilai tengah

Nilai tengah dari penelitian ini berdasarkan skala *likert* adalah:

$$I = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

$$I = \frac{4 + 1}{2} = 2,5$$

Maka nilai kelayakan dan kepraktisan dari skala *likert*, dimulai dari skor rata-rata yaitu sama dengan 2,5. Jika kriteria kelayakan dari skala *likert* dibagi menjadi 4 tingkatan yaitu sangat layak, layak, kurang layak, tidak layak (Sugiyono 2015: 135). Jawaban sangat layak (SL), menandakan bahwa multimedia ini sangat efektif dalam pembelajaran sejarah, jawaban layak (L) menandakan bahwa multimedia ini efektif dalam pembelajaran sejarah dan seterusnya. Dalam hal ini responden memberikan tanda cheklis pada kolom yang dianggap sesuai.

**Tabel 1. Skor dan Kategori Kelayakan**

Rentang Rerata Skor	Kategori
3,26-4,00	Sangat layak
2,51-3,25	Layak
1,76-2,50	Kurang layak
1,00-1,75	Tidak layak

Pada teknik analisis data juga diperlukan analisis persentase. Teknik analisis persentase adalah membandingkan antara skor responden (ahli) dengan skor ideal. Rumus yang digunakan adalah

$$P = \sum R/N$$

Keterangan

P = Persentase Skor

$\sum R$  = Jumlah Keseluruhan Skor yang diberikantia presponden

N = Jumlah Keseluruhan skor ideal per item

Hasil analisis persentase yang disajikan diklasifikasikan dengan menggunakan pengklasifikasian yang dikemukakan oleh Arikunto (2010), sesuai dengan aspek yang di ukur dan dapat dilihat dari tabel dibawahini:

**Tabel 2. Klasifikasi Persentase**

<b>Tingkat pencapaian (%)</b>	<b>Klasifikasi</b>
<b>81-100</b>	Sangat valid
<b>61-80</b>	Valid
<b>41-60</b>	Cukup valid
<b>21-40</b>	Kurang valid
<b>&lt;20</b>	Tidak valid

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

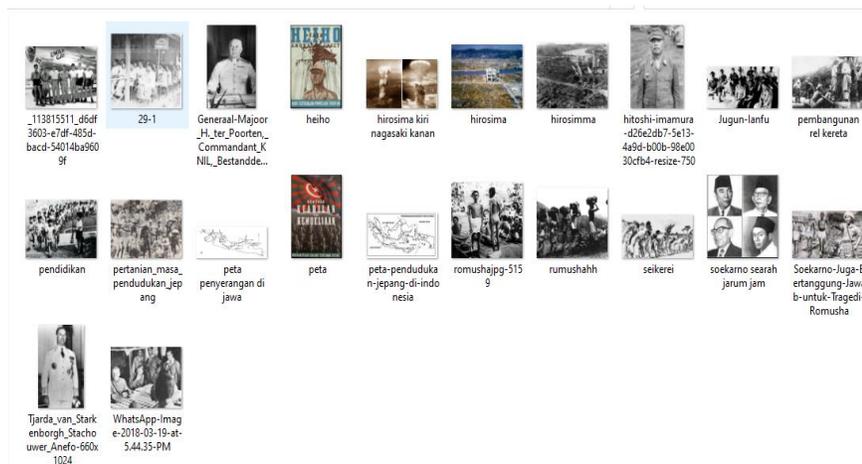
### **Tahap *Analysis* (Analisis)**

Tahapan ini merupakan tahapan awal dalam model pengembangan *ADDIE*, yang mana dalam tahapan analisisnya itu mengkaji kebutuhan, materi sesuai kurikulum dan analisis peserta didik. Pada analisis kebutuhan ditemukan dilapangan bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis, buku cetak, buku LKS dan menggunakan metode ceramah dalam mengajar, sehingga peserta didik belum terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan peserta didik yang sudah terbiasa dengan teknologi dewasa ini dapat dilibatkan untuk belajar menggunakan multimedia. Sekolah juga memiliki potensi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia, karena sekolah memiliki berbagai fasilitas penunjang, seperti proyektor/infocus, tapi sangat disayangkan belum dimanfaatkan secara optimal.

Dengan adanya permasalahan tersebut dan dilihat dari potensi sekolah yang ada, maka peneliti menganjurkan dan memberkan solusi untuk mengembangkan multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video sebagai media pembelajaran sejarah, yang berharap dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah terkhusus untuk menganalisis peristiwa sejarah. Untuk materi dalam penelitian ini peneliti mengambil materi kelas XI dengan mengfokuskan pada materi KD 3.5 menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia, hal ini dianggap cocok dengan bagaimana pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah, dari materi tersebut bisa menggambarkan peristiwa-peristiwa sejarah apa saja yang terjadi ketika pendudukan Jepang di Indonesia dan respon bangsa Indonesia terhadap itu.

### Tahap *Design* (Perancangan)

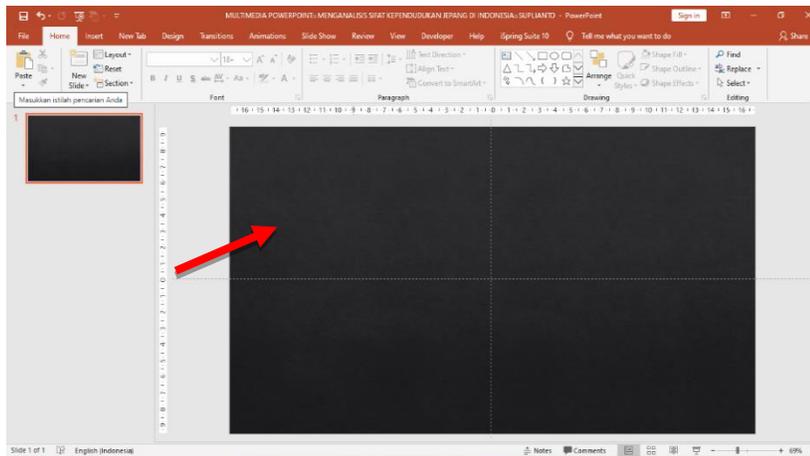
Tahap ini peneliti membuat rancangan awal dapat dikatakan langkah-langkah dalam membuat multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video yang akan disesuaikan dengan tahap analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini mengumpulkan buku refrensi, foto dan video yang sesuai dengan materi (KD 3.5 Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia). Buku yang dijadikan refrensi yaitu: buku paket Sejarah Indonesia SMA/MA/SMK/MAK kelas XI semester 2, Sejarah Nasional Indonesia Zaman Jepang dan Zaman Republik jilid ke VI, Indonesia dalam Arus Sejarah Perang dan Revolusi jilid 6, dan Pocket SKS Sejarah SMA. Sedangkan video yang digunakan yaitu: Masa Pendudukan Jepang Indonesia dalam Peristiwa tv One (15/8/2020), dan video Melawan Lupa Zaman Penjajahan Jepang oleh Metro TV (24/7/2018). Sedangkan gambar yang digunakan diambil dari berbagai sumber dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



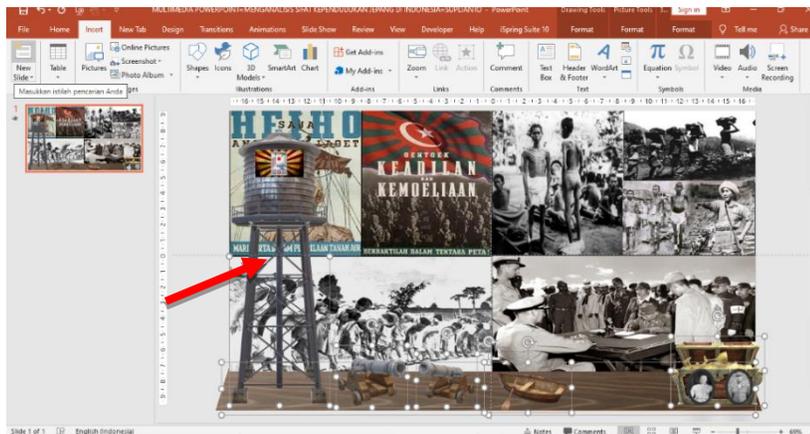
### Tahap (*Development*)Pengembangan

Tahapan ini dilakukan dengan merealisasikan produk yang akan dikembangkan dengan tujuan untuk menghasilkan multimedia *PowerPoint* menggunakan foto dan video untuk menganalisis peristiwa sejarah. Di bawah ini adalah langkah-langkah pembuatan multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video:

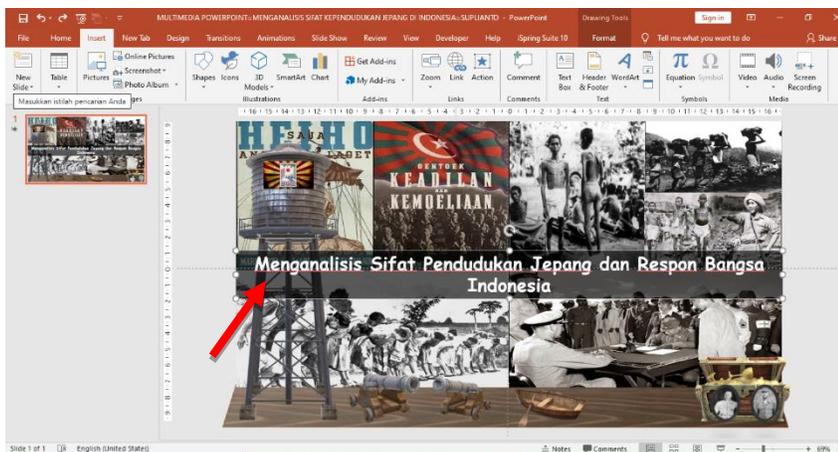
- 1) Refrensi buku, foto, dan video yang sudah dikumpulkan sebelumnya disusun sesuai dengan kebutuhan materi sejarah pada KD 3.5
- 2) Mulai membuat multimedia *Power Point* diawali dengan memilih latar, seperti yang ditunjukkan tanda panah merah



- 3) Memasukkan foto diatas latar untuk menjadi tampilan halaman pertama, seperti yang ditunjukkan tanda panah merah



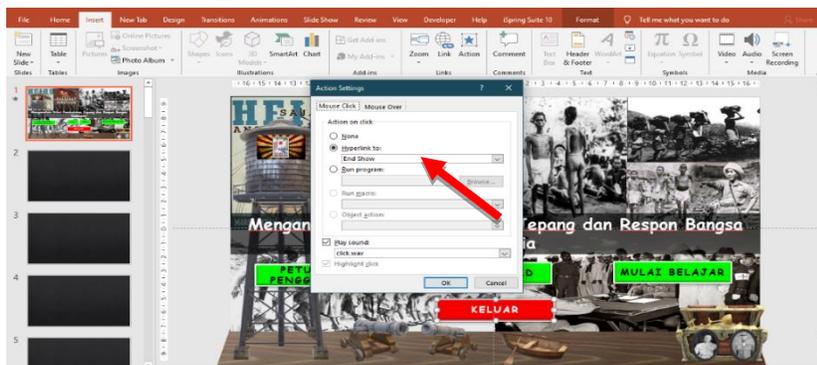
- 4) Memasukkan judul sesuai dengan materi seperti ditunjukkan tanda panah merah



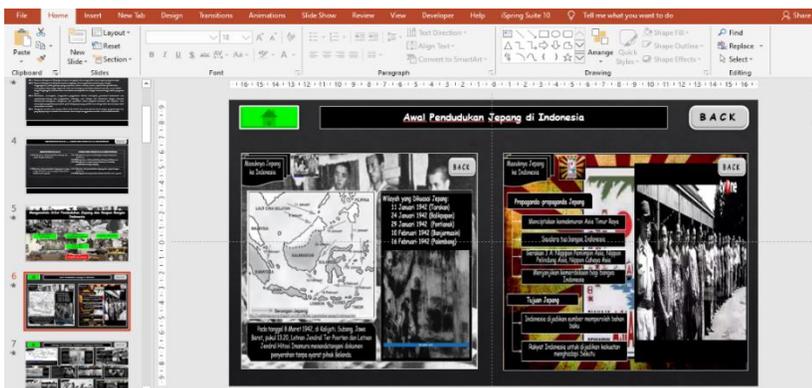
- 5) Membuat tombol untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran *PowerPoint*, seperti yang ditunjukkan tanda panah merah



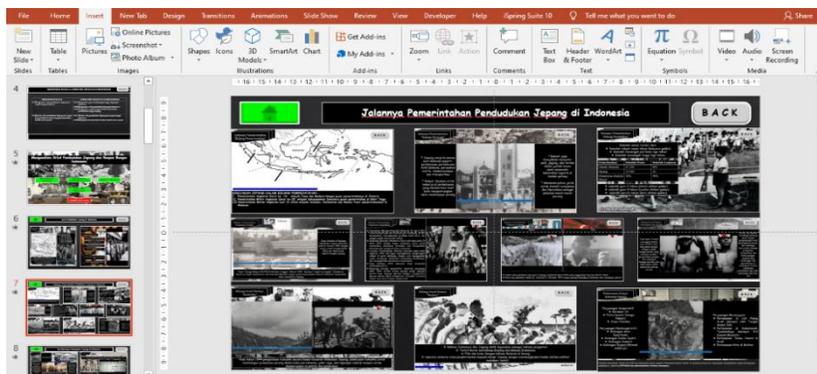
- 6) Tombol diberi perintah *hyperlink* agar bisa menuju slide yang diinginkan yang berguna untuk mengoperasikan media pembelajaran multimedia *PowerPoint*, seperti yang ditunjuk tanda panah merah



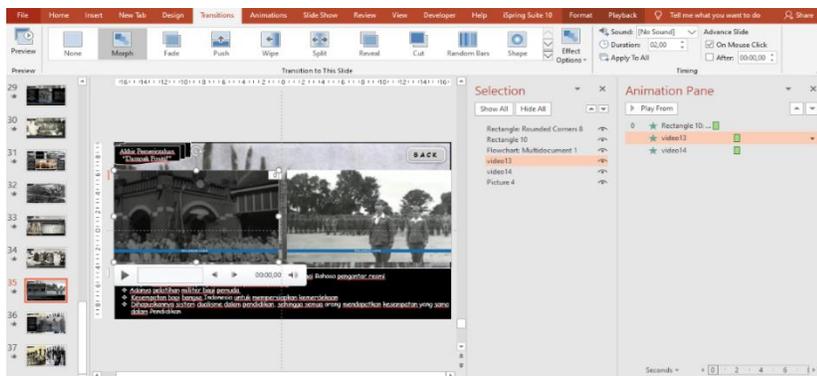
- 7) Menginput materi, foto, dan video yang sudah disusun kedalam *slide* multimedia *Power Point*, tampak seperti gambar dibawah



- 8) Setelah semua materi diinput kedalam *slide*, tahap selanjutnya adalah penyusunan efek *zoom*, tampak seperti gambar dibawah



- 9) Memasukan efek *transitions* dan *animation pane*, tampak seperti gambar dibawah



- 10) Tahap selanjutnya adalah penyesuaian warna tampilan, ukuran huruf dan jenis huruf yang sesuai dengan media pembelajaran multimedia *Power Point*. Jenis huruf yang digunakan yaitu Calisto MT (Body).
- 11) Setelah semua tahapan selesai dilakukan, maka hasil kerja di *save* dalam format *Power Point Show*.

Setelah produk multimedia pembelajaran selesai, kemudian di validasikan oleh ahlinya. Untuk validasi diminta 2 orang dosen yang ahli dalam bidangnya, yang mana akan memberikan penilaian terhadap multimedia *Power Point* dengan menggunakan angket. Analisis disini berkaitan dengan materi dan media dari multimedia *Power Point* tersebut. Kegiatan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diukur dengan menggunakan skala likert. Penilaian jawaban serta bobot skor menggunakan tanda ceklist

(√) yang diberikan oleh ahli yang terdiri dari 4 pilihan jawaban dengan skor yaitu tidak layak (1), kurang layak (2), layak (3), dan sangat layak (4).

### Validasi Oleh Ahli Materi

Berdasarkan penilaian materi terhadap multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video oleh ahli materi terdapat 16 item pertanyaan yang akan dinilai. Dari hasil penilaian maka dapat dilihat tingkat capaian yang terdapat pada angket sebesar 94% yang dikategorikan pada posisi sangat valid, dan hasil rata-rata yang didapatkan dari penialain adalah 3,75 sangat layak. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Hasil Uji Validasi Materi Secara Umum**

No	Komponen	Keterangan
1	Skor ideal	64
2	Skor hasil data lapangan	60
3	Rata-rata data lapangan	3,75
4	Tingkat capaian data lapangan	94 %
5	Kategori	Sangat layak dan Sangat Valid

**Sumber: data yang diolah (2021)**

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa tingkat capaian data lapangan berada pada angka 94% dengan kategori sangat layak, sedangkan untuk rata-rata data lapangan berada pada angka 3,75 dengan kategori sangat layak. Jumlah item pertanyaan yang berada pada angket berjumlah 16 item, yang mana dari 16 item yang mendapatkan skor 4 sebanyak 12 item dan yang mendapatakan skor 3 sebanyak 4 item. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari hasil rekap berdasarkan aspek penilaian dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Hasil Validasi Terhadap Aspek/Komponen Materi**

Aspek	Rata-rata	Ketegori
Peristiwa sejarah	3,50	Sangat layak
Siapa yang terlibat	4,00	Sangat layak
Lokasi	3,50	Sangat layak
Waktu	4,00	Sangat layak

**Sumber: data yang diolah (2021)**

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwamateri pada multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video untuk menganalisis peristiwa sejarah pada materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia Untuk Sma Kelas XI dikatakan sangat layak dan sangat valid, hal ini dibuktikan dengan tingkat capaian data sebesar 94% dengan kategori sangat valid, dan hasil nilai rata-rata 3,75 dengan kategori sangat layak.

### **Validasi Oleh Ahli Media**

Berdasarkan penilaian terhadap multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video oleh ahli media terdapat 25 item pertanyaan yang akan dinilai. Dari hasil penilaian diperoleh tingkat capaian dengan angka 94% yang dikategorikan sangat valid, hasil rata-rata yang dihasilkan adalah 3,76 dengan kategori sangat layak berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel 5. Hasil Uji Validasi Media Secara Umum**

No	Komponen	Keterangan
1	Skor ideal	100
2	Skor hasil data lapangan	94
3	Rata-rata data lapangan	3,76
4	Tingkat capaian data lapangan	94 %
5	Kategori	Sangat layak dan sangat valid

**Sumber: data yang diolah (2021)**

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa tingkat capaian data lapangan berada pada angka 94% dengan kategori sangat layak, sedangkan untuk rata-rata data lapangan berada pada angka 3,76 dengan kategori sangat layak. Jumlah item pertanyaan yang berada pada angket berjumlah 25 item, yang mana dari 19 item yang mendapatkan skor 4 sebanyak 19 item dan yang mendapatkan skor 3 sebanyak 6 item. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari hasil rekap berdasarkan aspek penilaian dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 6. Hasil Validasi Terhadap Aspek/Komponen Materi**

Aspek	Rata-rata	Ketegori
Kesesuaian Kurikulum	4,00	Sangat Layak
Tampilan Multimedia	3,76	Sangat Layak
Kesesuaian Dengan Teori Kognitif	4,00	Sangat Layak
Pengoperasian Program	3,00	Layak
Fungsi dan Manfaat	3,83	Sangat Layak

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video untuk menganalisis peristiwa sejarah pada materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia Untuk SMA Kelas XI dikatakan sangat layak dan sangat valid, hal ini dibuktikan dengan tingkat capaian data sebesar 94% dengan kategori sangat valid, dan hasil nilai rata-rata 3,76 dengan kategori sangat layak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video model pengembangnya menggunakan model *ADDIE*, model ini dilakukan secara bertahap dan menyeluruh yaitu menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap mengembangkan atau *development*, dikarenakan keterbatasan waktu. Pengembangan multimedia *Power Point* ini dilakukan dua kali analisis validitas, yaitu validitas materi dan validitas media, dari hasil validitas tersebut dapat dilihat tingkat kelayakan dari multimedia tersebut. Berdasarkan data penelitian bahwa multimedia *Power Point* menggunakan foto dan video baik secara materi dan media dikatakan sangat layak.

## **DAFTAR PUSATAKA**

- Ali, Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktek*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Asyti, Febliza dan Zul Afdal. 2015. *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*.Pekanbaru: AdefaGrafika
- Benny, A Pribadi. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*.jakarta: Kencana
- Deni, Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Republik Indonesia
- Heri, Susanto. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Husniyatus, Salamah Zaniyati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana

- Ilham, Gazali dan Ofianto. (2020). “Pengaruh Penggunaan Kamus *Mnemonic* Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA”. *Jurnal Kronologi*. Vol. 2 No. 1. e-ISSN 27223515
- Janner, Simarmata dan Mujiarto. 2019. *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: Deepublish
- Leo, Agung S dan Sri Wahyuni. 2019. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Mestika, Zed. (2018). “Tentang Konsep Berfikir Sejarah”. *Jurnal Lensa Budaya*. Vol. 13. No 1. e-ISSN: 262-7273. Hal 57
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Padlan, Dwi Cahyo dan Hera Hastuti. (2020). “Pengembangan Media Video *Storyline* untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci”. *Jurnal Kronologi*. Vol. 2. No 3. e-ISSN 2722-3515
- Permendikbud. (2016). *Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Republik Indonesia
- Rajuli, Irfani dan Ridho Bayu Yefterson. (2021). “Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas”. *Jurnal Kronologi*. Vol. 3 No 1. e-ISSN 27223515
- Sisi, Efrindah dan Ridho Bayu Yefterson. (2021). “Media Presentasi untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kronologis Siswa”. *Jurnal Kronologi*. Vol. 3 No 3. e-ISSN 2722-3515
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suharismi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zafri. 1999. *Metode Penelitian Pendidikan*. Padang: UNP Press