

Media Pembelajaran Sejarah *Interactive Multimedia Instructional* di SMA

Mutiara Eka Alhadisti^{1(*)}, Ridho Bayu Yefterson²

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

(*)mutiaraalhadisti@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the needs of interactive multimedia instructional as a learning medium in high school for class XI students. This study uses the Research and Development (R&D) method. The development stages use the ADDIE development model. However, the stages carried out in this study were only up to the analysis stage, namely by conducting a needs analysis. This research was conducted using data collection techniques using observation and interviews. The data obtained was then analyzed in four stages, namely 1) data analysis, 2) data reduction, 3) data presentation, and 4) data verification. The results and discussion obtained from this research is the occurrence of a problem in the history learning process which is then followed by conducting the following analysis: 1) student analysis, students need media that can visualize real historical events, 2) teacher analysis, teacher requires interactive learning media, 3) curriculum analysis; KI; KD; historical learning indicators that fit with interactive multimedia instructional. The conclusion obtained is that interactive multimedia instructional is needed as a medium for learning history in high school.

Keywords: *Research and Development, Learning History, Interactive Multimedia Instructional*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan *interactive multimedia instructional* sebagai media pembelajaran di SMA bagi siswa kelas XI. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Tahapan pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE. Namun, tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah baru sampai kepada tahapan analisis, yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang menggunakan observasi dan wawancara. Data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan empat tahapan yaitu 1) analisis data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) verifikasi data. Hasil dan pembahasan yang didapatkan dari penelitian ini adalah terjadinya suatu masalah di dalam proses pembelajaran sejarah yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan analisis sebagai berikut: 1) analisis peserta didik, peserta didik membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah secara nyata, 2) analisis guru, guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, 3) analisis kurikulum; KI; KD; indikator pembelajaran sejarah yang pas dengan *interactive multimedia instructional*. Kesimpulan yang diperoleh adalah *interactive multimedia instructional* dibutuhkan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

Kata Kunci: *Research and Development, Pembelajaran Sejarah, Interactive Multimedia Instructional*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu urgensi yang harusnya disadari oleh setiap individu. Pendidikan tidak hanya sebuah pengajaran, namun lebih dari itu. Pendidikan adalah implementasi dari proses mentransfer nilai, ilmu, dan juga mengajarkan kepada individu agar dapat memiliki karakter yang baik (Nurkholis, 2013). Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 untuk siswa SMA. Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang ditujukan untuk membina dan membentuk pendidikan karakter di dalam Kurikulum 2013 (Agustinova, 2018). Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yang memang mengedepankan aspek untuk membina pendidikan karakter siswa. Agar pembelajaran sejarah dapat sesuai dan sejalan dengan tujuan pendidikan secara nasional, maka proses pembelajaran sejarah harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sejarah secara nasional. Setidaknya terdapat empat tujuan pembelajaran sejarah secara nasional. Adapun tujuan pembelajaran sejarah secara nasional adalah sebagai berikut: 1) memupuk, memelihara, dan membangkitkan semangat kebangsaan; 2) mendorong timbulnya keinginan untuk mewujudkan cita-cita bangsa; 3) mendorong timbulnya keinginan untuk mempelajari dan memahami sejarah bangsa; dan 4) menumbuhkan kesadaran bagi anak di dalam mewujudkan cita-cita bangsa secara nasional (Rulianto & Hartanto, 2019: 128). Sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah, maka dapat dimaknai bahwa pembelajaran sejarah yang ideal adalah pembelajaran sejarah yang dapat menuntun siswa untuk mencapai pembelajaran sejarah dengan hasil yang maksimal. Keidealan pembelajaran sejarah tersebut dapat dilihat ketika siswa dapat memaknai, memahami, dan mengimplementasikan nilai-nilai serta makna dan dapat mengambil hikmah dari peristiwa masa lampau yang dipelajarinya melalui pembelajaran sejarah. Jika siswa dapat memaknai nilai-nilai yang terkandung di dalam peristiwa sejarah yang terjadi serta bisa mengambil hikmahnya, maka hal ini akan berguna bagi kehidupan siswa di masa kini dan juga di masa yang akan datang (Sayono, 2015: 14).

PDR I merupakan salah satu materi pelajaran yang termuat dalam kurikulum 2013 untuk kelas XI. PDR I merupakan peristiwa yang penting untuk dipelajari dan diambil maknanya karena peristiwa ini berkaitan dengan usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia (Rambe & Hutajulu, 2020: 129). Peristiwa PDR I dapat mengarahkan siswa untuk membentuk nilai karakter yang sesuai dengan kurikulum 2013. Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Baiturrahmah Padang pada tanggal 21 Juli 2022 dan 4 Agustus 2022, peneliti melihat kenyataan bahwa rasa antusias siswa di dalam proses pembelajaran masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang tidak menyimak pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa lebih banyak bermain HP dan mengobrol pada saat jam pelajaran sedang berlangsung. Setelah melihat kondisi tersebut, peneliti melakukan wawancara kepada siswa sebagai bentuk klarifikasi atas observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada empat orang siswa kelas XI, diperoleh hasil wawancara bahwa siswa merasa pelajaran sejarah hanya sebatas peristiwa masa lalu yang membosankan dan tidak menarik. Oleh sebab itu siswa lebih banyak mengobrol dan bermain HP daripada mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya,

siswa juga mengatakan mereka mau memperhatikan guru dalam proses pembelajaran jika ada hal yang menarik dan menyenangkan di dalam proses pembelajaran seperti menonton video-video perjuangan dan melihat foto-foto bersejarah sehingga proses pembelajaran tidak monoton.

Melalui hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa menganggap pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya rasa antusias siswa dapat menghambat terlaksananya proses pembelajaran sejarah. Padahal, mata pelajaran sejarah penting untuk memupuk nilai-nilai karakter yang ada dalam kurikulum 2013. Meskipun begitu, sebenarnya masih ada keinginan siswa untuk terlibat aktif di dalam proses pembelajaran sejarah jika proses pembelajaran dilakukan dengan lebih baik lagi. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat guru mengajar pada tanggal 21 Juli dan 4 Agustus 2022, guru melaksanakan proses pembelajaran hanya mengandalkan buku teks sejarah. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Setelah melakukan wawancara dengan guru, didapati fakta bahwa guru lebih dominan menggunakan buku teks saja di dalam proses pembelajaran. Guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan itu pun adalah media *power point* biasa yang belum bersifat interaktif. Guru juga berpendapat bahwa media interaktif adalah media yang dapat memupuk rasa antusias siswa di dalam proses pembelajaran. Guru juga setuju dengan adanya pengembangan media yang interaktif untuk pembelajaran sejarah.

Setelah melakukan wawancara kepada guru terkait media pembelajaran, peneliti mengajukan pertanyaan tambahan kepada guru terkait pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sejarah yang pernah terjadi di Sumatera Barat. Guru menilai bahwa saat ini banyak siswa yang tidak paham bahkan tidak tahu tentang sejarah yang pernah terjadi di Sumatera Barat. Melalui hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran. Guru juga belum mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif kepada siswa. Padahal, mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang membutuhkan media di dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media diperlukan agar guru seolah-olah dapat menyajikan tentang bagaimana peristiwa sejarah yang telah berlalu dapat digambarkan secara nyata di dalam kelas. Oleh sebab itu, maka diperlukan media pembelajaran sejarah yang dapat menjadi sarana guru untuk menarik rasa antusias siswa di dalam proses pembelajaran agar siswa tidak lagi menilai bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan. Media pembelajaran tersebut hendaknya adalah media yang dekat dengan keseharian siswa. Media pembelajaran yang digunakan juga hendaknya sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi seperti sekarang ini menjadi suatu tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan dunia pendidikan hendaknya menggunakan dan memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman yang terjadi. Teknologi informasi dan komunikasi dapat dipakai untuk kepentingan dunia pendidikan, salah satunya adalah dalam

pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan, termasuk di dalamnya proses pembelajaran sejarah (Muhson, 2010: 1).

Penggunaan *interactive multimedia instructional* dibutuhkan sebagai media pembelajaran yang digunakan pada materi ajar PDRI untuk kelas XI. Penggunaan *interactive multimedia instructional* dipilih sebagai media pembelajaran yang dikembangkan karena media ini memuat teks, foto, video, dan audio beserta penjelasannya yang disajikan secara interaktif dalam bentuk *slide* dan juga berisi poin-poin penting yang diharapkan dapat membantu guru sebagai sarana yang digunakan dalam menyampaikan materi. Oleh sebab itu, dinamakan sebagai multimedia karena terdapat lebih dari dua jenis lebih media di dalamnya (Kasman, 2020: 140). *Interactive multimedia instructional* adalah media pembelajaran interaktif. Media ini diberi nama demikian karena media ini merupakan media pembelajaran yang berorientasi kepada sistem. Orientasi sistem tersebut berbasis kepada masalah. Oleh sebab itu, media ini menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran. Media ini *disupport* oleh *prezi*. *Prezi* adalah salah satu *software* yang bisa digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan *software* ini dapat digunakan untuk melakukan presentasi. Selain itu, *prezi* juga dilengkapi dengan adanya fitur ZUI (*Zooming User Interface*). Fitur ini merupakan fitur yang memungkinkan layar presentasi untuk dapat diperkecil ataupun diperbesar (Nuryadin & Tamam, 2018: 83). Pemilihan *prezi* sebagai aplikasi pendukung pengembangan *interactive multimedia instructional* ini adalah karena hasil akhir dari media ini dapat dilihat secara *online* dan tidak menghabiskan banyak ruang penyimpanan pada perangkat komputer atau *Handphone*. Media ini ini juga mudah untuk dilihat dan diakses dimana saja dan kapan saja (Firmadani, 2020: 95).

Media ini penting untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran di SMA Baiturrahmah Padang karena media ini dapat memvisualisasikan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi nyata serta dapat menjadi sarana yang membantu guru di dalam proses pembelajaran sejarah. Sebelum penelitian ini dilakukan, telah ada penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran sejarah. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebuah artikel yang ditulis oleh Popi Susanti dan Ridho Bayu Yefferson pada tahun 2021 yang berjudul Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Multimedia *Autoplay*. Penelitian ini memaparkan tentang kurangnya inovasi guru di dalam menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, solusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia *autoplay*. Kesamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif dijadikan sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahannya adalah guru yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif di dalam proses pembelajaran sejarah. Namun, penelitian yang relevan dengan penelitian ini juga memiliki perbedaan. Penelitian relevan menawarkan solusi berupa pengembangan media

pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia autoplay sedangkan penelitian ini menawarkan solusi berupa pengembangan *interactive multimedia instructional* yang menggunakan aplikasi prezi. Pengembangan *interactive multimedia instructional* juga disesuaikan dengan menggunakan teori belajar behavioristik. Hal ini dikarenakan adanya keterkaitan antara media ini dengan teori behavioristik. Tujuan dikembangkannya *interactive multimedia instructional* ini adalah agar siswa dapat antusias sehingga diharapkan siswa dapat mengambil makna dari peristiwa masa lalu yang telah terjadi. Hal ini juga sejalan dengan teori behavioristik yang menerapkan adanya stimulus dan respons untuk menilai adanya perubahan tingkah laku di dalam diri individu (Thobroni, 2015: 55).

Interactive multimedia instructional dapat dijadikan suatu stimulus bagi guru untuk melihat respons peserta didik dan selanjutnya menilai apakah terjadi perubahan tingkah laku di dalam diri peserta didik tersebut (Nahar, 2016: 64). Penelitian ini penting untuk dilakukan karena terdapat suatu urgensi di dalam penelitian ini. Urgensi penelitian ini dilakukan adalah karena guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga tidak interaktif. Tak hanya itu, rasa antusias siswa yang rendah membuat proses pembelajaran sejarah tidak berjalan maksimal. Oleh sebab itu, diperlukan adanya penggunaan media agar siswa menjadi antusias di dalam mengikuti dan memahami materi pembelajaran. Sebagai suatu urgensi, maka penelitian ini memiliki titik fokus penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan awal penelitian ini dilakukan. Titik fokus penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan *interactive multimedia instructional* sebagai suatu media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA. Analisis kebutuhan ini dilakukan mulai dari mengamati kesenjangan atau masalah yang terjadi di dalam proses pembelajaran, melakukan analisis peserta didik, guru, dan juga kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini penting karena memiliki manfaat. Manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk menambah kajian ilmiah di dalam dunia pendidikan tentang pengembangan media pembelajaran. Tak hanya itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi penelitian selanjutnya yang relevan. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai suatu referensi didalam menganalisis kebutuhan media pembelajaran sebagai suatu sarana yang berguna bagi guru dan juga siswa di dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian R&D ini juga disebut sebagai penelitian pengembangan. Metode penelitian R&D pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, develop, implementation, dan evaluation* (Branch, 2009: 2). Namun, pada penelitian ini tahapan yang dilakukan adalah baru sampai kepada tahap analisis saja. Tujuan dilakukannya tahapan analisis ini agar didapatkan suatu gambaran dan penjelasan dari fenomena yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan wawancara. Hal ini dilakukan agar didapatkan data yang dibutuhkan untuk penelitian. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara

mengamati kondisi kelas disaat guru dan siswa melangsungkan proses pembelajaran. Peneliti mengamati mulai dari bagaimana cara guru mengajar, bagaimana keadaan siswa di dalam proses pembelajaran, media apa yang digunakan oleh guru dan sekondusif apa proses pembelajaran yang berlangsung. Selanjutnya, wawancara dilakukan peneliti kepada guru sejarah SMA Baiturrahmah Padang yaitu Ibu NA, S.Pd. Peneliti juga melakukan wawancara kepada empat orang siswa kelas XI terkait bagaimana proses pembelajaran sejarah di dalam kelas. Setelah memperoleh data melalui hasil observasi dan wawancara, maka data tersebut akan diolah dengan teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data menurut Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman terdapat empat tahapan di dalam melakukan analisis data. Tahapan analisis tersebut terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data (penarikan kesimpulan data) (Wandi dkk, 2013: 527-528). Seperti itulah tahapan atau langkah-langkah di dalam mengolah data yang diperoleh untuk menganalisis kebutuhan *interactive multimedia instructional* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh melalui teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara yang dilakukan bertujuan agar diperoleh dan didatakannya data terkait analisis kebutuhan *interactive multimedia instructional* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA. Hasil dari penelitian itu adalah sebagai berikut:

Analisis Peserta Didik:

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada siswa, siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Mereka lebih banyak bermain HP dan mengobrol. Setelah dilakukan wawancara kepada siswa, siswa menilai bahwa pelajaran sejarah itu membosankan. Hal ini menjadi salah satu faktor yang membuat mereka tidak antusias dalam proses pembelajaran. Padahal, terdapat hikmah dari setiap peristiwa sejarah yang terjadi. Selanjutnya, siswa juga menyarankan agar dilakukan pembelajaran sejarah yang tidak monoton, seperti dengan menonton video-video sejarah. Siswa di SMA Baiturrahmah telah memiliki gawai yang canggih. Oleh sebab itu, peneliti memilih *interactive multimedia instructional* untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media ini memanfaatkan teknologi di dalam penerapannya dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh siswa menggunakan perangkat yang dimiliki oleh siswa.

Analisis Sumber Daya yang Ada:

Pada saat melakukan wawancara dengan guru terkait media pembelajaran yang digunakan, guru mengatakan bahwa hanya sesekali menggunakan media pembelajaran. Tak hanya itu, media yang digunakan guru juga bukanlah media pembelajaran yang interaktif. Ketika dilakukan wawancara, guru juga mengakui dan merasa bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk memupuk antusias siswa di dalam proses pembelajaran. Media merupakan sarana dan komponen utama yang membantu guru di dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan adanya pengoptimalan penggunaan media

pembelajaran. Media pembelajaran akan dipakai secara optimal apabila media tersebut digunakan sesuai dengan urgensinya. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya sesuai dengan kebutuhan guru dan juga siswa. Media pembelajaran yang baik dapat menambah kemampuan pendidik di dalam mengajar sekaligus juga menambah wawasan bagi pendidik itu sendiri (Batubara, 2021: 4). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka ditawarkanlah solusi berupa pengembangan *interactive multimedia instructional*. Hal ini dikarenakan konten-konten yang ada di dalam media ini bersifat interaktif. Hal ini diharapkan dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa di dalam proses pembelajaran sejarah.

Mata Pelajaran Sejarah Dalam Kurikulum 2013:

Kurikulum 2013 menjadikan mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran untuk mendidik siswa agar menjadi pribadi yang berkarakter. Analisis kurikulum dilakukan dengan melihat apa saja nilai karakter yang dituangkan di dalam kurikulum 2013 dan disesuaikan dengan pembelajaran sejarah yang dilakukan. Menurut Keputusan Menteri Pendidikan Nasional (Kepmendiknas) tahun 2010, terdapat 18 nilai karakter yang telah dikembangkan sebagai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Nilai-nilai tersebut adalah nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Nilai karakter inilah yang diemban dalam pelajaran sejarah agar mampu dibekalkan kepada siswa. Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan berorientasi kepada siswa. Guru adalah sebagai fasilitator di dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan orientasi kurikulum 2013 agar terciptanya pembelajaran yang dapat menarik rasa antusias siswa sehingga siswa dapat aktif di dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan juga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran sejarah yang ideal dan dapat berjalan dengan baik.

KI, KD, dan Indikator:

KI:

Kurikulum 2013 memiliki empat kompetensi sebagai berikut: 1) sikap spiritual, 2) sikap sosial, 3) pengetahuan, dan 4) keterampilan. KI 3 dan 4 pada kurikulum 2013 dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. KI 3 dan 4 Dalam K13 Untuk Kelas XI

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan,	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

<p>dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	
--	--

KD dan Indikator:

Tabel 2. KD Materi PDRI dan Indikator

KD 3.10	KD 4.10
Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda.	Mengolah informasi tentang strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.
Indikator 3.10	Indikator 4.10
<p>3.10.1 Menganalisis tantangan awal kemerdekaan Indonesia.</p> <p>3.10.2 Menganalisis terbentuknya PDRI sebagai pemerintah darurat bagi Indonesia.</p> <p>3.10.3 Menganalisis jalannya peristiwa PDRI.</p> <p>3.10.4 Menganalisis akhir perjuangan PDRI.</p> <p>3.10.5 Menganalisis makna dan hikmah yang dapat dipelajari dari terjadinya peristiwa PDRI.</p>	<p>4.10.1 Membuat cerita sejarah atau karya sejarah terkait peristiwa PDRI.</p>

Analisis Kebutuhan *Interactive Multimedia Instructional*

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran sejarah, didapati kenyataan bahwa siswa kelas 11 SMA Baiturrahmah Padang tidak antusias di dalam pembelajaran sejarah. Hal ini menimbulkan suatu masalah. Akibat tidak antusias dengan pelajaran sejarah, siswa cenderung mengobrol dan bermain *Handphone* ketika pelajaran berlangsung. Siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung di dalam kelas. Melihat kondisi proses pembelajaran yang seperti itu, maka peneliti melakukan wawancara kepada siswa sebagai suatu bentuk klarifikasi atas hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa, didapatkan kesimpulan bahwa siswa merasa bosan di dalam pelajaran sejarah.

Mereka menganggap tidak ada hal menarik di dalam proses pembelajaran sejarah. Siswa juga mengatakan bahwa pelajaran sejarah akan lebih menarik apabila dilihat bentuk peristiwa sejarah yang pernah terjadi dan sedang dipelajari secara nyata. Secara nyata dalam hal ini berarti dibutuhkan adanya sarana yang memperlihatkan bagaimana kondisi dan situasi peristiwa sejarah yang pernah terjadi di masa lampau tersebut.

Peneliti juga melakukan observasi pada saat guru melangsungkan proses pembelajaran sejarah. Guru terlihat dominan menggunakan buku teks di dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara kepada guru sebagai bentuk klarifikasi atas hasil observasi. Melalui hasil wawancara tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa guru hanya sesekali menggunakan media di dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan biasanya adalah *power point* sederhana dan belum bersifat interaktif. Pelajaran sejarah adalah pelajaran yang mementingkan karakter di dalam kurikulum 2013. Oleh sebab itu, materi pembelajaran yang disampaikan hendaklah dimaknai dengan baik oleh siswa. Maka, dibutuhkan adanya rasa antusias siswa dan ketertarikan siswa di dalam proses pembelajaran sejarah. Hal ini bertujuan agar makna dan nilai-nilai yang terkandung dari peristiwa sejarah dapat dimaknai oleh siswa secara maksimal. Salah satu materi sejarah pada kelas 11 yang mengandung begitu banyak makna dan proses adalah peristiwa PDRI. Apalagi, PDRI terjadi di Sumatera Barat. Sebagai siswa SMA yang bersekolah di Padang, sudah sepatutnya siswa kelas XI SMA Baiturrahmah memaknai peristiwa itu dengan baik dan mengambil makna yang positif untuk kehidupan di masa kini dan masa yang akan datang dari adanya peristiwa sejarah tersebut. Materi PDRI yang disampaikan juga sudah sepatutnya disesuaikan dengan konsep, fakta, dan prinsip yang ada (Siregar & Yefterson, 2022).

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, maka dibutuhkanlah suatu solusi agar masalah yang terjadi di dalam proses pembelajaran tersebut dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan berupa dilakukannya pengembangan media pembelajaran berupa *interactive multimedia instructional*. Hal ini dikarenakan media ini sangat dibutuhkan di dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Baiturrahmah Padang. Media ini berisi konten seperti foto, gambar, dan juga video yang menggambarkan peristiwa PDRI yang pernah terjadi di masa lampau. Melalui media ini, diharapkan siswa dapat memiliki rasa antusias di dalam proses pembelajaran sejarah sehingga makna dan hikmah yang terkandung pada peristiwa yang terjadi dapat dimaknai siswa dengan baik. Media ini dibuat menggunakan website prezi dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama perangkat terhubung dengan koneksi internet. Hal ini diharapkan dapat memudahkan siswa dan guru untuk menggunakannya. Apalagi, di zaman yang serba digital seperti saat sekarang ini, penggunaan media ini juga mampu untuk menambah wawasan bagi guru dan siswa di dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan lebih baik lagi kedepannya melalui pemanfaatan teknologi secara maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan yang dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *interactive multimedia instructional* adalah media pembelajaran yang dibutuhkan bagi guru dan siswa kelas XI SMA Baiturrahmah Padang. Siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik pada pelajaran sejarah memerlukan adanya sarana yang dapat menggambarkan peristiwa sejarah secara nyata agar pelajaran sejarah tidak monoton dan membosankan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat terlibat aktif di dalam proses pembelajaran apabila siswa memiliki rasa antusias saat menyimak materi sejarah yang disampaikan. Selain itu, diharapkan juga siswa dapat memvisualisasikan bagaimana peristiwa sejarah pernah terjadi di masa lampau melalui adanya penggunaan *interactive multimedia instructional*. Lalu, guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif di dalam proses pembelajaran membutuhkan adanya media pembelajaran yang sifatnya interaktif. Hal ini bertujuan agar guru dapat menjadi fasilitator yang baik kepada siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Melalui proses pembelajaran sejarah yang berjalan baik, diharapkan siswa dapat memahami makna dari peristiwa sejarah yang terjadi dan mengambil pelajaran dari peristiwa tersebut, dengan begitu maka pembelajaran sejarah yang ideal akan terjadi dan tujuan pembelajaran sejarah dapat dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sayono, Joko. 2015. *Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis*
- Thobroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston: Springer
- Agustinova, Danu Eko. 2018. Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas. *Istoria: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 14(1)
- Firmadani, Fifit. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Proseding Konferensi Pendidikan Nasional
- Kasman. 2020. Pengembangan Teknologi Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Pendais*, 2(2)
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2)
- Nahar, Novi Irwan. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, Volume 1

Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1)

Nuryadin, Egi; Muhammad Zulfi Badru Tamam. 2018. Pengaruh Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 20 Kota Tasikmalaya, Tahun Ajaran 2018/2019). *Jurnal Bio Education*, 3(1)

Rambe, Tappil; Beni Hutajulu. 2020. Analisis Wacana Materi Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI) Dalam Mata Pelajaran Sejarah di SMA. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1)

Rulianto; Febri Hartono. 2019. Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2)

Siregar, Soleh Pangidoan; Ridho Bayu Yefferson. 2022. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Drama Pada Kelas XI/F SMAN 7 Padang. *Kronologi*, 4(4)

Wandi, Sustiyo; dkk. 2013. Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang. *Journal of Physical Education*, 2(8).