

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG

Wiwin Draini

Alumni Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya

Syafruddin Yusuf, Yetty Rahelly

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya

Abstrak: Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan multimedia interaktif yang valid dan efektifitas. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif yang valid dan mengetahui efektifitasnya. Kevalidan media ini dinilai melalui evaluasi ahli (expert review) dan tahap uji coba (field test). Kevalidan melalui evaluasi ahli dinilai oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Kevalidan materi termasuk dalam kategori sangat valid dengan rerata nilai 5,00, kevalidan desain termasuk dalam kategori sangat valid dengan rerata nilai 4,43 dan kevalidan media desain termasuk dalam kategori valid dengan rerata nilai 4,00. Sedangkan efek potensial media pembelajaran sejarah ini tampak dari tes hasil belajar dalam tahap uji coba lapangan (field test) yang diperoleh rerata nilai pretest peserta didik yaitu 52,0 dengan kategori kurang dan terjadi peningkatan pada posttest dengan rerata nilai 86,56 dengan kategori sangat baik dari 0% jumlah siswa yang mencapai KKM menjadi 100% siswa mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan Camtasia dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI Sekolah Menengah Atas dinyatakan valid dan memiliki efektifitas bagi peserta didik. Melalui hasil penelitian ini disarankan agar multimedia interaktif ini dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan dalam segala kehidupan manusia, terutama di bidang pendidikan. Pendidikan haruslah berjalan sesuai dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tersebut. Sekolah salah satu lembaga pendidikan harus mampu berperan dalam proses edukasi, sosialisasi, dan transformasi (proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh

terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Asyhar, 2012:1). Pembelajaran hendaknya dilakukan dengan baik agar mampu meningkatkan kemampuan dan menghasilkan peserta didik yang berprestasi yang diperoleh melalui belajar. Menurut Kunandar (2010:287) pembelajaran adalah “proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”. Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan penting dalam mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku dan hasil belajar bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang lebih interaktif dapat dilakukan oleh guru dengan adanya teknologi pendidikan. Misalnya, penerapan media

pembelajaran yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Munir (2012:114) Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, hati dan kemauan peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali". Sejarah merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang menelaah asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah, Pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk kecerdasan, membentuk sikap, dan kepribadian siswa. Oleh karena itu pada jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, dan SMA mata pelajaran sejarah sangat penting.

Mata pelajaran Sejarah pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri. Mata pelajaran Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pelajaran sejarah yang bersifat abstrak dan tidak hidup karena berkenaan dengan peristiwa masa lalu, membutuhkan kreatifitas guru dalam menyajikan mata pelajaran sejarah dengan semaksimal mungkin, agar dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar sejarah.

Penelitian ini memfokuskan pada materi Pertempuran Medan Area (sejak 13 Oktober 1945). Hasil wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa peserta didik. Peserta didik di kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang, diketahui bahwa apabila proses pembelajaran sejarah menggunakan media

yang interaktif akan lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik, kemudian peserta didik kurang memahami materi pertempuran Medan Area (sejak 13 Oktober 1945) karena keterbatasan media yang digunakan oleh guru yang belum dapat mengoptimalkan pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT). Dalam proses belajar haruslah berjalan sesuai dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Kemajuan dari teknologi membawa perubahan besar pada peserta didik yang memiliki kebutuhan tinggi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan media yang lebih canggih dan tepat, yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, media yang dianggap tepat adalah media pembelajaran Camtasia. Media pembelajaran Camtasia merupakan software untuk membuat capture dari screen monitor menjadi single file atau AVI file (Wind, 2014:30).

Karakteristik siswa Sekolah Menengah Atas, lebih senang jika proses pembelajaran di kelas, pada mata pelajaran sejarah menggunakan media yang menarik, seperti menggunakan multimedia interaktif. maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif yang pembelajarannya lebih bermakna, lebih bervariasi, lebih mudah dimengerti siswa, lebih menghemat waktu, dan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal inilah yang mendasari penulis memilih judul penelitian "Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan multimedia interaktif dalam mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas yang Valid dan Efektifitas. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam mata pelajaran sejarah kelas

XI di Sekolah Menengah Atas yang Valid dan Efektifitas. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis adalah: Bagi Siswa : Dapat memotivasi siswa untuk menjadikan minat belajar lebih besar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Bagi Guru dan calon guru : Menjadikan alternatif untuk penyajian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menghemat waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi Sekolah : Untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dengan pengembangan multimedia interaktif dapat mengefektifkan penggunaan media ajar terhadap aktivitas belajar, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir siswa terutama pada mata pelajaran sejarah. Bagi Penulis : Sebagai bekal dalam melaksanakan tugas sebagai guru nantinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya melalui pengembangan multimedia interaktif dan menambah wawasan bagi penulis sendiri.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Kunandar, 2010:287). Menurut Daryanto (2009:178) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan pembelajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran (Daryanto, 2010:8). Media pembelajaran memiliki jenis dan bentuk yang cukup banyak, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Jenis-jenis media inilah yang akan digunakan oleh seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media visual, audio, audio visual, cetak, dan media yang

diproyeksikan maupun media yang tidak dapat diproyeksikan. Dalam memilih media pembelajaran seorang pendidik harus mempertimbangkan beberapa hal, antara lain : kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang akan dijelaskan, dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menciptakan motivasi dalam belajar, berkualitas baik sehingga tidak bermasalah dalam proses penggunaannya dan sesuai dengan kemampuan sarana dan prasarana di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media Camtasia adalah software (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Cooperation. Camtasia merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembuatan video tutorial. Software ini mudah digunakan dan tidak memerlukan space yang besar untuk menyimpan data. Software ini tersedia gratis dan dapat diunduh dari website (Damini, 2005:90).

Camtasia digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop komputer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat semacam tutorial atau media pembelajaran yang lebih mudah untuk dicerna. Program Camtasia merupakan sebuah program aplikasi yang dapat berfungsi untuk Video Editing dan juga dapat digunakan untuk membuat video tutorial. Selain itu juga program aplikasi ini dapat digunakan untuk mengedit file suara (Wind, 2014). Kelebihan dan kekurangan dari Camtasia yaitu: Kelebihan untuk capture AVI dengan option capture dan dalam penggunaan camtasia lebih efisien dalam segi waktu (menghemat waktu), lebih mudah dipelajari, lebih ekonomis, mempermudah guru untuk membuat materi, fleksibel, menarik dan praktis. Sedangkan Kekurangannya adalah pada capture single file yang tidak output file format selain AVI file dan apabila ada pengembangan software

pasti ada penambahan icon-icon baru yang lebih baik.

METODELOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*development research*) yaitu suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Akker, 1999) yang terdiri dari tiga tahap yaitu : analisis, desain, evaluasi dan revisi

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan multimedia interaktif menurut Akker menggunakan 4 tahap yaitu 1. Tahap Analisis pada tahap analisis ini, dilaksanakan untuk mengidentifikasi perilaku awal siswa dan karakteristik awal siswa. Mengidentifikasi perilaku awal siswa berkaitan dengan tingkat penguasaan dan kemampuan mereka dalam bidang mata pelajaran yang diberikan, untuk menentukan kebutuhan siswa. Kebutuhan adalah kesenjangan keadaan saat ini dibandingkan dengan keadaan yang seharusnya. Mengenai karakteristik siswa misalnya seberapa besar pengetahuan siswa tentang materi pertempuran Medan Area (sejak 13 Oktober 1945), minat siswa dalam pembelajaran sejarah, media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. 2. Tahap Desain. Menurut asyhar (2011), untuk menghasilkan suatu media pembelajaran efektif, diperlukan perancang yang baik, baik menyangkut materi (content), pedagogic, terampil, dan aspek bahasa serta tujuan yang hendak dicapai dengan media tersebut. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan dalam bentuk multimedia interaktif. Adapun langkah-langkah perancangan multimedia interaktif tersebut adalah perumusan tujuan pembelajaran, pembuatan Garis Besar Isi Media, penulisan naskah media, pengumpulan

bahan dan pengembangan *computer based*. Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti yaitu Media pembelajaran berbasis computer dengan materi pertempuran Medan Area (sejak 13 Oktober 1945). Untuk mendukung penyajian materi ini peneliti menggunakan media Camtasia yang didalamnya terdapat animasi, teks, gambar dan video sesuai dengan materi agar dapat memunculkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses belajar serta menimbulkan minat dalam menggunakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Tahap ke 3 yaitu evaluasi dan sekaligus dilakukan revisi. Evaluasi formatif digunakan dalam penelitian ini guna mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Model evaluasi formatif yang digunakan adalah model Tessmer (1993). Model evaluasi Tessmer ada 5 tahap yaitu evaluasi sendiri, evaluasi ahli, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. dari kelima model evaluasi Tessmer tersebut peneliti hanya menggunakan evaluasi ahli dan uji coba lapangan (*field test*).

Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data-data atau informasi sebagai bahan penunjang penelitian yaitu :

1. Walk Through

Pendapat *expert* dikumpulkan dengan *walk through*. Menurut Warsita (2008:242) evaluasi ahli adalah upaya yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan dengan meminta pendapat dari para ahli. Data validitas media pembelajaran ini diperoleh dengan metode *walk through*. Media pembelajaran yang telah dihasilkan akan dievaluasi oleh tiga orang ahli antara lain ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi (bidang studi). Informasi ini nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

2. Wawancara (interview)

Menurut (Ridwan, 2002:41) Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur atau terbuka, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2005:74).

3. Tes Hasil Belajar

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengumpulan data berupa Hasil Belajar peserta didik. Adapun metode pengumpulan data digunakan teknik tes. Tes merupakan alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mencapai kompetensi, tes sering kali digunakan sebagai satu-satunya kriteria keberhasilan (Sanjaya, 2008:235). Dalam penelitian ini, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dengan Kekuatan Senjata dengan menggunakan aplikasi Media Campatasia.

Teknik Analisa Data

1. Analisa Data Walk Through

Walk through adalah teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dari pendapat para ahli. Setelah mempelajari desain media pembelajaran yang telah dibuat, para ahli akan memberikan komentar dan masukan mengenai desain media pembelajaran tersebut. Walk through dengan pakar dianalisis secara diskriptif sebagai masukan untuk merevisi pada setiap langkah pembuatan *prototype*. Sedangkan hasil validasi disajikan dalam bentuk table. Lembar validasi yang diberikan kepada pakar dalam bentuk skala penilaian. Sistem penskoran menggunakan skala penilaian dengan rentang nilai 1 sampai 5 (1=sangat tidak baik, 2=tidak

baik, 3=cukup, 4=baik, 5=sangat baik) seperti pada table berikut:

Tabel 1. Kategori Nilai Baik

Kategori Jawaban	Sangat Baik	Baik	Cukup	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
Bentuk angka	5	4	3	2	1

Sumber : Modifikasi dari Sugiyono (2011:127)

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya dicari rata-ratanya, lalu rata-rata tersebut dikonversikan dengan kriteria yang ditetapkan. Cara mendapatkan kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

Kategori rerata yang divalidasi oleh validator disajikan dalam tabel 2 dibawah ini:

Table 2.

Kategori Tingkat Kevalidan Media

Rata-rata	Kategori
4,21 - 5,00	Sangat Valid
3,41 - 4,20	Valid
2,61 - 3,40	Cukup Valid
1,81 - 2,60	Tidak Valid
1,00 - 1,80	Sangat Tidak Valid

Purwanto, 2009:102)

2. Tes Hasil Belajar

Data hasil tes digunakan untuk melihat tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik. Data hasil belajar diperoleh dari pretest dan postest yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisa data tes dilakukan dengan melihat presentase ketuntasan hasil peserta didik dengan berpedoman pada Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran sejarah pada kegiatan tes akhir uji lapangan yaitu 75, presentasi ketuntasan (PK) dapat dihitung dengan rumus :

$$PK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang bernilai} \geq 75}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil tes untuk mengukur efek potensial media pembelajaran *camtasia* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di sekolah menengah atas dengan menghitung rata-rata nilai peserta didik :

Untuk mencari rata-rata digunakan rumus

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

Me = Mean

\sum = Jumlah/Epsilon

Xi = Nilai X ke i sampai ke n

N = Jumlah individu / siswa

(Sugiyono, 2010: 48)

Kemudian hasil belajar siswa dikategorikan seperti pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Kategori Hasil Belajar

NILAI	KATAGORI
86-100	Sangat baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
41-55	Kurang
0-40	Sangat Kurang

(Depdikbud,2012)

PEMBAHASAN

Setelah melewati semua tahap, penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran sejarah menggunakan *camtasia* dengan materi pertempuran Medan Area (Sejak 13 Oktober 1945) untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai materi pertempuran Medan Area (Sejak 13 Oktober 1945). Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran ini juga diharapkan dapat menyajikan informasi yang efisien untuk peserta didik dalam proses pembelajaran dan

mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan juga hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu interaksi komunikasih antara sumber belajar, guru, dan peserta didik. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media sebagai penyalur pesan dari sumber belajar tersebut kepada penerima pesan (peserta didik). Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila guru menggunakan media mengajar yang tepat. Ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat komunikasi yang digunakan atau disiapkan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik menerima pembelajaran tersebut sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Media Camtasia adalah media yang digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop komputer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat semacam tutorial atau media pembelajaran yang lebih mudah untuk dicerna oleh peserta didik. Program Camtasia merupakan sebuah program aplikasi yang dapat berfungsi untuk Video Editing dan juga dapat digunakan untuk membuat video tutorial. Selain itu juga program aplikasi ini dapat digunakan untuk mengedit file suara (Wind, 2014).

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Nusa P, 2011:67). Tahap prosedur penelitian ini, peneliti menggunakan teori pengembangan dengan model desain pengembangan Akker.

Prosedur penelitian menurut Akker ini ada 4 tahap yang harus dijalankan secara sistematis, yaitu (1) Analisis kebutuhan pada tahap ini dilakukan terhadap karakteristik siswa yang belajar tujuannya adalah agar tujuan dalam penyampaian data atau informasi dapat berjalan dengan mudah dan lancar. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara terbuka dengan guru mata pelajaran sejarah dan siswa/siswi kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang peneliti mengamati bahwa kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Para siswa mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan sesekali menggunakan media power poin yang biasa sehingga siswa merasa bosan dan proses pembelajaran menjadi tidak menarik. Mereka berpendapat bahwa apabila proses pembelajaran menggunakan media, terutama media yang lebih interaktif maka proses pembelajaran akan lebih menarik. Oleh karena itu, perlu dilakukan langkah-langkah strategis, agar terjadi perubahan cara belajar dan pemahaman siswa dengan mendesain sebuah media pembelajaran oleh peneliti dengan menggunakan media *camtasia*.

Melalui studi pendahuluan terdapat masalah, maka langkah selanjutnya adalah (2) Mendesain produk / penyesuaian teoritis setelah dilakukan analisis masalah dan tujuan maka dirancanglah media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis computer berbentuk gambar dan video dengan materi “Pertempuran Medan Area (Sejak 13 Oktober 1945)”, untuk mendukung penyajian materi ini tidak hanya mengembangkan media gambar dan video saja tetapi di integrasikan dengan *camtasia*. Hasil tahap desain ini dituangkan dalam bentuk *paper based* (menggunakan kertas) dan *computer based* (menggunakan komputer).

Paper based dilakukan dengan membuat naskah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang bentuk dan isi tampilan pada multimedia interaktif. Peneliti membuat multimedia dengan menggunakan program Microsoft Power Point 2007 yang berupa halaman menu utama, halaman pendahuluan, halaman materi. Selanjutnya desain produk yang dibuat dalam bentuk *paper based* dituangkan dalam bentuk *computer based*. Naskah kemudian dituangkan dalam produk multimedia yang menggunakan *camtasia*, yang ditampilkan sudah dalam bentuk multimedia interaktif yang terdiri dari halaman pembukaan, pendahuluan, materi. Dan di akhir dilengkapi dengan video dari peristiwa Pertempuran Medan Area (Sejak 13 Oktober 1945).

Produk yang telah dihasilkan maka dilanjut dengan tahap (3) Uji Empiris untuk mengukur validitas dan praktikalitas peneliti melakukan tahap uji empiris atau evaluasi dikombinasikan dengan evaluasi formatif Tesser. Tahap evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu evaluasi ahli (*expert review*) dan uji coba lapangan. Evaluasi ahli (*expert review*) yang dimaksud adalah orang yang memiliki kemampuan sebagai pakar ilmu yang mencakup ahli materi (*content*), ahli desain (*construct*), dan ahli media (*lay out*). Selanjutnya, tahap validasi materi (*content*) dan validasi desain (*construct*). Validator pada tahap ini peneliti meminta dosen pendidikan sejarah Universitas Sriwijaya yaitu Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. Sedangkan untuk validasi media (*lay out*), pada tahap ini peneliti mengharapkan agar desain media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa sebagai penerima informasi dalam proses pembelajaran, validator dibidang media yaitu Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd.

Hasil diperoleh dari para validator pada tahap evaluasi ahli (*Expert review*) menunjukkan bahwa multimedia interaktif sudah layak untuk diuji cobakan dengan nilai yang diperoleh dari masing-masing aspek

yaitu aspek materi (*content*) mendapat rerata 5,00 dengan kategori sangat valid, aspek desain pembelajaran (*construct*) mendapat rerata 4,43 dengan kategori sangat valid dan aspek media (*lay out*) mendapat rerata 4,00 dengan kategori valid. Menurut validator media pembelajaran yang valid dan bisa digunakan pada tahap selanjutnya.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan. Media pembelajaran sejarah ini diuji cobakan di SMA Negeri 2 Palembang hari Jum'at tanggal 22 Mei 2015 di kelas XI.MIA.3. Tahap uji coba lapangan ini diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman awal peserta didik. Hasil dari *pretest* peserta didik menunjukkan rerata nilai 52,0 kurang. Selanjutnya yaitu melakukan proses pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sejarah dengan penerapan kurikulum 2013. Setelah proses pembelajaran dilakukan maka peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui efek potensial setelah diterapkannya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran sejarah ini. Hasil dari *posttest* peserta didik mendapatkan nilai dengan rerata 86,56 dengan kategori sangat baik.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:2) bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar. Pada kenyataannya dilapangan dalam penelitian ini pendapat dari Sudjana dan rivai terbukti bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar siswa nilai *pretest* 52,0 dan nilai *posttest* 86,56, telah terjadi peningkatan sebesar 34.56%. Begitu juga dengan penilaian sikap siswa yang dibantu oleh guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Palembang menunjukkan bahwa

peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif. Menurut Hamalik (dikutip oleh Asyhar, 2011:16) bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Jadi, dengan adanya media dapat memudahkan proses pembelajaran siswa dan meningkatkan keingintahuan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajar menggunakan *camtasia*.

Berdasarkan hasil analisis validasi yang telah diubah sesuai dengan saran dari validator dan juga hasil analisis dari tahap uji coba lapangan yang menunjukkan bahwa telah dihasilkan multimedia interaktif yang valid, praktis dan memiliki efek pontesial pada mata pelajaran sejarah dengan materi Pertempuran Medan Area (Sejak 13 Oktober 1945). Setelah semua tahap telah dilakukan maka langkah terakhir pada tahap perancangan ini yaitu mengintegrasikan media yang telah di buat ke dalam bentuk CD (*compact disc*).

PENUTUP

Multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti dinyatakan telah valid, karena telah diujicobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran dimana sebelumnya telah divalidasi oleh para ahli. Hasil evaluasi ahli yang diperoleh untuk aspek materi yaitu 5,00 dengan kategori sangat valid, untuk aspek desain pembelajaran mendapat rerata nilai yaitu 4,43 dengan kategori sangat valid dan aspek media mendapat rerata nilai 4,00 dengan kategori valid. Analisis hasil validasi ahli menyatakan media pembelajaran ini valid sehingga multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti dinyatakan telah teruji praktisnya, hal

ini terlihat dari kemudahan siswa dalam menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti dinyatakan telah menimbulkan efek pontesial terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada nilai rerata yang mengalami peningkatan sebesar 34,56 dari nilai hasil *pretest* 52,0 menjadi nilai *posttest* 86,56. Hasil belajar siswa dan nilai ketuntasan pada tahap uji coba lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker. 1994. *The defenition of educational technologi*. Washington DC: AETC. (Edisi Bahasa Indonesia dengan judul Defenisi Teknologi Pendidikan, Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.7). Jakarta: PAU-UT & Rajawali.
- Asyhar. 2012. *Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Damini, H Engkum. 2005. *Seri Life Skill "Mengenal Komputer"*. Jakarta: PT Musi Perkasa Utama
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Av Publisher
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2006 *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Depdiknas. Jakarta
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Purwanto. 2009. *Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ridwan. 2002. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. 2011. *Statistik dan Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Tessmer, Martin. 1998. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Philadelphia: Kogan Page.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wind, Ajeng. 2014. *Jago Membuat Video Tutorial*. Jakarta: Dunia Komputer.