

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH
LOKAL MATERI TOKOH NASIONAL DAN DAERAH DALAM
MEMPERJUANGKAN KEMERDEKAAN KELAS XI
SMA NEGERI 1 BANDAR**

Reny Sabrina Simamora, Najuah, Josia P. Manalu, Hotmadian D. Haloho, Ricu Sidiq
Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan
Email: renysabrina9@gmail.com

Abstract: Development of Local History Interactive Learning Media Material for National and Regional Figures in Struggling for Independence Class XI SMA Negeri 1 Bandar. This research is motivated by the lack of use of interactive learning media in history learning at SMA Negeri 1 Bandar. In the implementation of historical learning, the teacher is more focused on the material available in textbooks. The objectives of this study are: (1) To develop interactive learning media for local history, material for national and regional figures in the struggle for independence for class XI SMA Negeri 1 Bandar and (2) To determine the feasibility of developing local history interactive learning media. This study uses a research and development method with a Five-Stage (Sturdy) Model which includes (1) Preliminary Research, (2) Product Development, (3) Product Validation, (4) Product Trial, and (5) Dissemination. The population in this study were students of class XI IPS SMA Negeri 1 Bandar, with a research sample of class XI IPS 1. The data collection technique used a questionnaire. The data collection instruments used were material expert validation instruments, media expert validation instruments and product testing instruments to students. The data analysis technique of this research is qualitative and quantitative data analysis. The results showed that the local history-based interactive learning media developed got a percentage score by material experts of 95% with a very decent category, media experts 95.68% with a very decent category. The results of product trials for a limited group get a percentage value of 89.79% in the very feasible category, and product trials for a broad group get a percentage value of 91.37% in a very feasible category. Based on the percentage of these results, it can be concluded that the interactive learning media developed was categorized as very feasible to be used in the historical learning process in schools.

Keywords: Interactive Learning Media, History Learning, R&D.

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Lokal Materi Tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bandar. Dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah, guru lebih terfokus pada materi yang tersedia pada buku paket saja. Tujuan dalam penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk kelas XI SMA Negeri 1 Bandar dan (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif sejarah lokal yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan Model Lima Tahap (Mantap) yang meliputi (1) Penelitian Pendahuluan, (2) Pengembangan Produk, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba Produk, dan (5) Diseminasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bandar, dengan sampel penelitian kelas XI IPS 1. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media dan instrumen uji coba produk kepada siswa. Teknik analisis data penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal

yang dikembangkan mendapatkan persentase nilai oleh ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat layak, ahli media 95,68% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba produk kepada kelompok terbatas mendapatkan persentase nilai sebesar 89,79% dengan kategori sangat layak, dan uji coba produk kelompok luas mendapatkan persentase nilai 91,37% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan persentase hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran sejarah di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Sejarah, R&D.

PENDAHULUAN

Pendidikan dewasa ini ditandai dengan adanya kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga hal tersebut terlihat jelas dimana melalui proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah pada saat ini telah mengalami perubahan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tidak lagi melibatkan guru sebagai pemeran utama (teacher center) melainkan guru harus berperan sebagai seorang fasilitator (memfasilitasi) siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif dapat melangsungkan pembelajaran baik secara mandiri ataupun berkelompok dengan siswa lainnya. Berdasarkan hal tersebut, suatu langkah yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendukung berlangsungnya pendidikan pada dewasa ini ialah dengan merencanakan, mengembangkan ataupun menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis digital. Salah satu perangkat pembelajaran yang saat ini sangat perlu dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif.

Menurut Suryani, dkk (2018: 202) media pembelajaran interaktif adalah media yang dapat memastikan bahwa akan adanya interaksi antar media dengan kemampuan siswa. Pada media pembelajaran interaktif akan berisikan perpaduan antara teks, grafis, video, dan audio yang tentunya akan lebih menarik. Selanjutnya, keterlibatan dari siswa akan lebih berperan sehingga setiap siswa

mampu melangsungkan pembelajaran sesuai dengan kemampuan berpikir mereka. Selanjutnya, Daryanto (2020: 53) menjelaskan tentang media pembelajaran interaktif adalah multimedia yang terdiri dari alat pengontrol dalam mengoperasikannya. Si pengguna media dapat melakukan apa yang diinginkannya ataupun apa yang dibutuhkannya terhadap media tersebut. Melalui alat pengontrol ini maka siswa dapat mengoperasikan media tersebut untuk mendapatkan informasi yang merkeka kehendaki dengan cepat. Selain itu, Surjono (2017: 41) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuah alat pembelajaran yang mengkombinasi tulisan, gambar, grafik, suara, video, dan animasi yang secara terpadu dengan menggunakan komputer dan sejenisnya sebagai alat bantu dalam penggunaannya. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini, maka siswa (pengguna media) dapat secara aktif berinteraksi dengan tampilan yang disediakan media tersebut sehingga tercapailah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Mudlofir (2016: 128) media dalam pembelajaran menjadi suatu komponen dari sistem pembelajaran (perangkat pembelajaran) yang memiliki fungsi dan kedudukan yang sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut memiliki arti bahwa media pembelajaran memiliki posisi strategis

sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam pembelajaran. Tanpa adanya media dalam pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak akan pernah terjadi. Kemudian, Zainiyati (2017: 102) mengungkapkan bahwasanya dalam penggunaan dan pemilihan media dalam pembelajaran, maka seorang pengajar haruslah pandai dalam memilih media apa yang dipakainya atau membantunya dalam mengirimkan materi pelajaran ke siswa.

Selain siswa dapat menerima materi pembelajaran melalui media pembelajaran tersebut, siswa juga dapat melakukan umpan balik atau respon serta berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif sangatlah efektif dan efisien bagi guru dan peserta didik dalam mata pelajaran apapun, baik mata pelajaran sains ataupun sosial yang terkhususnya pada mata pelajaran sejarah. Penggunaan dari media pembelajaran yang sesuai akan dapat menghindari terjadinya hambatan yang terjadi selama dalam proses pembelajaran. Pada umumnya hambatan dalam pembelajaran tersebut seperti verbalisme, salah penafsiran, dan kurangnya perhatian atau tanggapan dari peserta didik.

Dalam pembelajaran sejarah yang berdasarkan kurikulum 2013 dijelaskan bahwasanya pembelajaran sejarah di SMA terdiri atas dua kategori pelajaran sejarah, yaitu sejarah Indonesia untuk kelompok IPA dan IPS, dan sejarah peminatan untuk kelompok IPS saja. Selanjutnya pada proses pembelajaran sejarah disekolah, guru sejarah perlu melakukan sisipan materi tentang sejarah lokal. Hal tersebut tentulah sangat penting dikarenakan melalui pembelajaran sejarah lokal ini, maka siswa akan memiliki kesadaran dan

keingintahuan mengenai perkembangan kehidupan lingkungannya (Kusnoto, dkk, 2017: 132).

Menurut Priyadi (2019: 7) arti lokal memiliki makna tempat atau ruang yang telah dibatasi. Pada konteks sejarah lokal memiliki arti bahwa sejarah atau peristiwa yang telah dituliskan oleh para ahli yang telah terjadi pada suatu daerah dan ruang tertentu. Misalnya suatu ruang tempat tinggal. Ruang pada konteks ini diartikan lintas kecamatan, kota, kabupaten, atau provinsi. Abdullah (Kusnoto, dkk, 2017: 129) mengatakan bahwa cakupan sejarah lokal tidak berbelit-belit, hanya mencakup tempat dan ruang saja. Tempat dan ruang yang diartikan ini bisa merujuk pada salah satu tempat daerah tertentu yang cakupannya desa, kecamatan, kota, hingga provinsi.

Pembelajaran sejarah berbasis sejarah lokal merupakan sebuah materi pelajaran yang diberikan guru dalam memperkenalkan dan menjelaskan kepada siswa tentang suatu kisah, peristiwa dan kehidupan yang pernah terjadi pada masa lampau di sekitar lingkungan tempat tinggal peserta didik dan memiliki keterkaitan dengan kehidupan masa kini hingga pada masa yang akan mendatang. Dalam melangsungkan pembelajaran sejarah yang menarik tentunya hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan juga cara guru tersebut dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah kepada siswa. Sebagai guru profesional pada era modern sekarang ini, seorang guru sejarah harus mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan tujuan untuk menghasilkan proses pembelajaran sejarah yang aktif dan menarik.

Salah satu media pembelajaran

interaktif yang dimaksudkan seperti media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbantuan pada aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*. Penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran disekolah sudah tidak asing lagi, namun berdasarkan perkembangan informasi dan teknologi serta kebutuhan siswa pada saat ini, maka *powerpoint* yang dikembangkan oleh guru tentunya harus lebih interaktif dan memuat tampilan lebih menarik yang terdiri atas materi dalam bentuk teks (poin-poin materi), gambar, video serta audio. Selain itu materi yang disajikan tentu harus mudah dipahami oleh siswa, tidak *full text* (penuh tulisan), dan dengan adanya penggunaan *slide powerpoint* interaktif ini akan menghasilkan proses pembelajaran dua arah yang tentunya akan menciptakan pembelajaran sejarah yang aktif.

Berdasarkan penelitian awal (pra penelitian) yang dilakukan kepada siswa SMA Negeri 1 Bandar pada tanggal 06 Oktober 2021 melalui pesan *WhatsApp*, peneliti melakukan kegiatan wawancara tidak terstruktur dengan Khairu Nisa Damanik (kelas XI IPS 1), Vera Butar-butar (kelas XI IPS 2) dan Samuel Joshua Juneuro Hutahaean (kelas XII IPS 1). Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwasanya pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bandar hingga saat ini masih hanya memanfaatkan buku teks sejarah atau buku cetak yang berukuran besar dan tebal sebagai salah satu media pembelajaran utama yang digunakan oleh guru sejarah. Kemudian, guru sejarah menggunakan media pembelajaran lain seperti *powerpoint* dalam proses pembelajaran, namun *powerpoint* yang disajikan guru hanya berisikan tulisan yang padat dan tidak disertai dengan desain yang menarik.

Selain itu, guru sejarah belum

pernah menyajikan media pembelajaran interaktif yang mengkombinasikan gambar, video, dan audio. Padahal siswa menyukai media pembelajaran interaktif tersebut. Dalam pembelajaran sejarah, guru sejarah masih bersifat *teacher center* serta guru sejarah sering sekali hanya memerintahkan siswa untuk meringkas materi dan mengerjakan soal-soal latihan yang tersedia dibuku paket.

Informasi lainnya dipaparkan juga bahwa guru sejarah di SMA Negeri 1 Bandar masih kurang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dalam pembelajaran sejarah dan sehingga hal ini mengakibatkan siswa merasa sulit dalam memahami pelajaran yang diberikan dan cenderung merasa kurang tertarik dalam belajar sejarah. Untuk saat ini proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Bandar sudah mulai memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dengan tersedianya komputer dan proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran disekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Lokal Materi Tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar”.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2018: 407), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya. Selanjutnya, menurut Borg & Gall (*Setyosari*, 2016: 276) mengungkapkan bahwa penelitian dan

pengembangan adalah suatu proses penelitian yang digunakan untuk tujuan mengembangkan sebuah produk dalam dunia pendidikan. Hasil dari yang dilakukan ini tidaklah hanya mengembangkan terhadap sebuah produk yang telah ada tetapi juga untuk memperoleh pengetahuan dari sebuah permasalahan yang ada.

Selain itu, Sukmadinata (2017: 164) mengungkapkan penelitian dan pengembangan itu merupakan proses mengembangkan produk baru atau bahkan juga menyempurnakan yang telah ada sebelumnya. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang berbeda dari penelitian biasanya yang hanya menghasilkan saran-saran tertentu untuk perbaikan, sedangkan dalam penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk yang langsung dapat digunakan. Dalam penelitian dan pengembangan terdapat macam bentuk pengembangan yang dapat dipakai sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian, diantaranya yaitu model Borg and Gall, ADDIE, ASSURE, 4D, Sugiyono dan Model Lima Tahap (Mantap).

Penelitian ini menggunakan jenis Pengembangan Model Lima Tahap (Mantap). Pengembangan Model Lima Tahap (Mantap) adalah model penelitian pengembangan yang dihasilkan pada tahun 2019 oleh Sumarni, Istiningsih, dan Nugraheni. Pengembangan Model Lima Tahap (Mantap) merupakan hasil pengembangan dari model Borg and Gall yang kemudian dikelompokkan kembali berdasarkan tipe penelitian pada masing tahap. Model Lima Tahap (Mantap) terdiri atas lima tahapan penelitian dan pengembangan yang mana tujuan dari pengelompokkan tahapan tersebut yaitu untuk memudahkan para pengguna langkah penelitian dan pengembangan

terkhususnya bagi para pemula (Najuah, dkk, 2021: 69).

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bandar. Dan yang menjadi sampel dalam penelitian yaitu kelas XI IPS 1 dengan jumlah 36 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik non probability sampling (sampling purposive) atau teknik penentuan sampel dalam penelitian dengan menetapkan pertimbangan tertentu. Yang menjadi pertimbangan bagi peneliti dalam memilih kelas XI IPS 1 sebagai sampel dalam penelitian ialah dikarenakan pada kegiatan pra penelitian yang telah dilakukan, didapatkan informasi bahwa siswa yang berada dikelas tersebut telah memiliki handphone/smartphone pribadi, dan kepala SMA Negeri 1 Bandar merekomendasikan kepada peneliti untuk menjadikan kelas XI IPS 1 ini sebagai sampel dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan penyebaran angket atau kuesioner. Dalam penelitian ini terdapat tiga kategori angket, yaitu (1) angket validasi media kepada ahli media untuk memperoleh penilaian (kelayakan) dari media yang dikembangkan, (2) angket validasi materi kepada ahli materi untuk memperoleh penilaian (kelayakan) atas materi yang disusun, dan (3) angket uji kelayakan media kepada siswa. Penelitian ini terdiri atas tiga jenis angket sebagai instrumen pengumpulan data. Instrumen penelitian tersebut selanjutnya dikembangkan dengan menggunakan skala *likert* berbentuk *check list*.

Selanjutnya, Penelitian ini memakai teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui saran yang terdapat pada angket atau pendeskripsian hasil

validasi dari ahli media, ahli materi, dan uji coba siswa. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran angket validasi yang menggunakan skala *likert (check list)* yang selanjutnya data tersebut dikelola secara kuantitatif dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor validator}}{\text{Jumlah skor jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besar Persentase Setiap Aspek

100% = Konstanta

Kemudian hasil persentase yang diperoleh selanjutnya ditentukan dengan berpedoman pada penentuan tingkat validitas menggunakan skala penilaian kualifikasi produk, yaitu sebagai berikut:

| Skor Persentase | Interpretasi |
|-----------------|---------------------|
| 81% - 100% | Sangat Pantas |
| 61% - 80% | Pantas |
| 41% - 60% | Cukup Pantas |
| 21% - 40% | Tidak Pantas |
| 0% - 20% | Sangat Tidak Pantas |

(Sumber: *Riduwan, 2007*)

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk kelas XI SMA Negeri 1 Bandar. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan Model Pengembangan Lima Tahap (Mantap) yang dikembangkan oleh Sumarni, dimana dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap, yaitu: Tahap I (Penelitian Pendahuluan), Tahap II (Pengembangan Produk), Tahap III (Validasi Produk), Tahap IV (Uji Coba Produk), dan Tahap V (Diseminasi).

Berikut ini akan dijelaskan hasil penelitian dan pembahasan dari setiap tahap pengembangannya.

1. Tahap I: Penelitian Pendahuluan

Data yang diperoleh dari penelitian pendahuluan adalah sebagai berikut.

a. Kegiatan Pembelajaran Sejarah di Sekolah

1) Berdasarkan kebijakan yang dikeluarkan oleh dinas pendidikan tentang kegiatan pembelajaran dimasa pandemi Covid-19, maka pembelajaran di SMA Negeri 1 Bandar dilakukan secara 50% tatap muka (luring), dan 50% dalam jaringan (Online/Daring).

2) Metode pembelajaran sejarah yang diterapkan oleh guru sejarah di kelas XI IPS 1 adalah metode ekspositori, dimana guru sejarah menyampaikan materi pembelajaran secara verbal (dengan kata-kata), dan selanjutnya guru memerintahkan siswa untuk membuat rangkuman serta catatan mengenai materi pembelajaran baik dari yang telah disampaikan oleh guru maupun dari buku paket, dan selanjutnya siswa diperintahkan untuk mengerjakan soal-soal yang terdapat pada buku paket.

3) Bahan ajar yang digunakan yaitu buku paket Sejarah Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017).

4) Guru sejarah belum pernah mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif.

5) Guru sejarah lebih berfokus kepada materi pembelajaran yang tersedia pada buku paket.

- b. Media Pembelajaran yang digunakan Guru Sejarah

Dalam melangsungkan proses pembelajaran sejarah di kelas, media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu buku paket, papan tulis, spidol, penghapus papan tulis, peta dan sesekali guru menggunakan proyektor (*Infocus*) untuk menampilkan *slide Powerpoint* dari hasil diskusi/kerja kelompok siswa. Sebenarnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah telah memadai untuk melakukan pembelajaran berbasis teknologi, sekolah telah memiliki koneksi internet (*Wifi*), laboratorium komputer, dan juga seluruh siswa telah memiliki *Handphone (Android/Smartphone)*. Tetapi, guru masih kurang terampil dalam melangsungkan pembelajaran sejarah yang memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini.

2. Tahap II: Pengembangan Produk

Pada tahapan ini merupakan tahapan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif Adapun tahapan pengembangan produk akan diuraikan sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan RPP menggunakan format penulisan RPP SMA dengan berpedoman pada langkah-langkah penyusunan RPP pada kurikulum 2013 edisi revisi (terbaru). Setelah RPP disusun, selanjutnya dikonsultasikan kepada guru sejarah di sekolah untuk tujuan menyesuaikannya. Selain itu, penyusunan RPP ini dimaksudkan guna menjadi pedoman dan acuan dalam mengembangkan materi dalam produk yang dikembangkan.

- b. Mengumpulkan dan Menyusun Draf Materi

Setelah RPP dikembangkan dan disusun, maka selanjutnya yang dilakukan yaitu mengumpulkan sumber-sumber materi tentang tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan yang terdapat di Sumatera Utara melalui buku, jurnal, maupun artikel yang diakses secara online. Materi yang telah terkumpul ini disusun yang terdiri atas biografi tokoh, perjuangan tokoh, strategi untuk menentang/melawan penjajah, dan juga peristiwa seputar perang yang telah dilakukan oleh tokoh. Materi yang dikumpulkan ini berupa tulisan, video, dan audio yang nantinya akan disajikan pada media pembelajaran interaktif.

- c. Pengembangan Media/Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Pada tahapan ini merupakan cara yang dilakukan peneliti dalam mendesain media pembelajaran interaktif melalui penggunaan fitur-fitur pada aplikasi *Microsoft Powerpoint 2016*. Adapun kegiatan ini terdiri atas:

- a. Menyusun materi, yaitu dengan memanfaatkan *fitur-fitur* desain tulisan yang tersedia pada halaman *home* (Bentuk tulisan/*font*, ukuran tulisan/*font size*, warna tulisan/*font color*). Tulisan yang terdapat pada media yang dikembangkan ini harus terlihat atau terbaca dengan jelas nantinya, sehingga pada tahap menyusun tulisan ini harus menyesuaikan antara bentuk tulisan, ukuran tulisan, dan warna tulisan yang digunakan.
- b. Menyisipkan *background*. *Background* yang digunakan pada media ini yaitu gambar yang

- diunduh secara gratis melalui www.vecteezy.com yang kemudian ditempelkan melalui *Powerpoint*. Cara untuk menyisipkan gambar sebagai latar tampilan yaitu, pada menu *Insert > Picture*, klik gambar yang akan menjadi background > Sesuaikan dengan ukuran *slide*. Dan supaya gambar nantinya tidak menutupi tulisan pada *slide*, maka posisikan gambar/background menjadi posisi paling bawah, dengan cara pada menu *Format > Send Backward > Send to Back*.
- c. Menyisipkan gambar. Sebelum menyisipkan gambar pada aplikasi *powerpoint*, peneliti telah terlebih dahulu mencari gambar-gambar yang akan disisipkan pada produk. Gambar-gambar tersebut peneliti peroleh melalui pengunduhan secara gratis melalui internet/*google*. Selanjutnya, untuk menyisipkan gambar dapat dilakukan dengan cara: pada menu *Insert > Picture*, pilih gambar dan sesuaikan ukuran gambarnya. Untuk mengubah kecerahan atau kegelapan gambar dapat dilakukan dengan cara klik gambar > menu *Format > pilih Corrections, Color* atau *Artistic Effects*.
 - d. Menyisipkan audio/suara. Sebelum menyisipkan audio, peneliti telah terlebih dahulu melakukan rekam suara yang berisikan penjelasan materi. Rekam suara dilakukan melalui *Handphone*. Sedangkan untuk audio berupa lagu nasional, dan musik telah diunduh secara gratis melalui *YouTube*. Cara untuk menyisipkan audio atau suara, yaitu: pada menu *Insert > Audio > Audio On My PC*.
 - e. Menyisipkan video. Video yang peneliti sisipkan pada media pembelajaran interaktif tersebut telah terlebih dahulu diunduh secara gratis melalui *YouTube*. Adapun cara untuk mrnyisipkan video, yaitu: pada menu *Insert > Video > Video On My PC*.
 - f. Membuat Transisi. Fitur transisi pada *Powerpoint* digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Hal ini dilakukan untuk membuat tampilan media pembelajaran interaktif lebih menarik dan mempercantik tiap pemutaran antar halamannya. Cara untuk membuat transisi yaitu dengan cara: klik *slide* yang akan dibuat transisinya > pada menu *Transition* pilih salah satu transisi.
 - g. Membuat Tombol Perintah. Pada pembuatan tombol perintah ini peneliti menggunakan fitur *Shapes* pada *powerpoint*. Dengan cara, pada menu *Insert > klik Shapes > pilih salah satu bentuk yang akan dibuat*. Sedangkan untuk *icon* seperti rumah, volume, buku, video, dan lainnya diunduh secara gratis melalui internet.
 - h. Membuat *Hyperlink*. Menu *hyperlink* pada *powerpoint* berfungsi untuk mengatur fungsi tombol apabila diklik nantinya akan beralih pada tampilan yang dikehendaki. Hal ini merupakan kegiatan yang paling utama untuk membuat media pembelajaran ini menjadi interaktif dan menarik. Cara untuk mengaktifkan fungsi *Hyperlink* yaitu: klik tombol yang akan dibuat fungsi *hyperlink > pilih menu Insert > klik Hyperlink > saat muncul kotak dialog > klik hyperlink to, tentukan kepada halaman berapa > OK*.
 - i. Menyimpan Hasil Desain Media Pembelajaran Interaktif

Setelah media pembelajaran interaktif telah selesai didesain, maka langkah akhir dalam pengembangan media ini yaitu menyimpan hasil desain tersebut agar nantinya media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Adapaun cara menyimpan file tersebut yaitu dengan cara klik file > klik save atau lebih mudahnya dengan menekan tombol Ctrl+S pada *keyboard*.

j. Mengimpor Produk Menjadi PPT Web

Selain hasil dari media yang dikembangkan disimpan menjadi bentuk file *slide powerpoint* maka media pembelajaran interaktif ini juga akan dihasilkan menjadi bentuk link akses yang nantinya link tersebut akan dapat diakses secara online. Tujuan dari menyimpan file menjadi bentuk PPT Web ini dilakukan agar nantinya siswa tidak perlu menginstal aplikasi *Microsoft Powerpoint* di *Handphone* mereka, dan juga siswa tidak perlu untuk memiliki media ini dalam bentuk file PPT karena mengingat ukuran penyimpanan dari media yang dikembangkan ini lumayan besar yaitu 153 MB.

Adapun langkah-langkah menyimpan file PPT menjadi sebuah link, yaitu:

- a) Login ke website onedrive.live.com
- b) Membuat akun di onedrive.live.com
- c) Buat folder baru di onedrive
- d) Upload file PPT ke folder onedrive yang telah dibuat

Berikut ini link akses media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh dan pahlawan dalam memperjuangkan

kemerdekaan asal Sumatera Utara:
<https://1drv.ms/p/s!AgAcqKbidk0QhUwcA8dGAe9J1xqS?e=0IRPUj>

3. Tahap III: Melakukan Uji Validitas Produk

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dr. Rosmaida Sinaga, M.Hum dan validasi media dilakukan oleh Ibu Dr. Samsidar Tanjung, M.Pd, kedua validator ini merupakan dosen jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan. Uji validitas produk ini dilakukan untuk mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan, selanjutnya validasi materi dan validasi media ini dilakukan sebanyak dua kali dikarenakan mengalami revisi/perbaikan berdasarkan penilaian, kritik, dan saran dari ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi dari media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk kelas XI SMA Negeri 1 Bandar, yaitu sebagai berikut:

a) Validasi Tahap Pertama

1) Validasi Ahli Materi

Penilaian secara keseluruhan mendapatkan nilai 75 dari nilai jawaban tertinggi 100 dengan persentase nilai 75% serta kategori penilaian umum yaitu layak digunakan namun harus dilakukan revisi. Adapun saran dan diberikan oleh ahli materi, yaitu:

- 1) Tambahkan satu tokoh yang berasal dari Mandailing.
- 2) Hapus gambar kartun/animasi pada tampilan audio.
- 3) Buat tujuan pembelajaran.
- 4) Sesuaikan soal pada kuis dengan KKO (Kata Kerja Operasional).

2) Validasi Ahli Media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara

keseluruhan mendapatkan nilai 95 dari nilai jawaban tertinggi 116 dengan persentase nilai 81,89% serta kategori penilaian umum yaitu sangat layak digunakan namun dilakukan revisi media. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media, yaitu:

- 1) Perbaiki pewarnaan latar (*Background*).
- 2) Ukuran tulisan dan warna lebih dikontraskan.
- 3) Materi lebih disederhanakan.
- 4) Audio diberi garis-garis besar materi yang dijabarkan.

b) Validasi Tahap Kedua

1) Validasi Ahli Materi

Penilaian tahap kedua yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan mendapatkan nilai akhir 95 dari nilai jawaban tertinggi 100 dengan persentase nilai 95% serta kategori sangat layak digunakan tanpa dilakukan revisi media. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran interaktif ini berhasil mencapai tujuan dari penelitian yaitu validasi produk akhir dari ahli materi.

2) Validasi Ahli Media

Penilaian tahap kedua yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan mendapatkan nilai akhir 111 dari nilai jawaban tertinggi 116 dengan persentase nilai 95,68% serta kategori sangat layak digunakan tanpa dilakukan revisi media. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran interaktif ini berhasil mencapai tujuan dari penelitian yaitu validasi produk akhir dari ahli media.

4. Tahap IV: Uji Coba Produk

Setelah produk telah dinyatakan layak dan baik untuk digunakan, maka selanjutnya juga perlu dilakukan uji coba produk kepada siswa. Dilakukannya uji

coba produk ini untuk melihat dan mengetahui respon atau tanggapan siswa dalam hadirnya media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Dalam Model Pengembangan Lima Tahap (Mantap) oleh Sumarni, uji coba produk ini dilakukan dua tahap, yaitu uji coba kelompok terbatas, dan uji coba kelompok luas. Adapun hasil uji coba produk, yaitu sebagai berikut:

1) Uji Coba Produk Pada Kelompok Terbatas

Uji coba produk terlebih dahulu diujikan kepada kelompok terbatas. Uji coba produk pada kelompok terbatas ini dilakukan kepada 10 siswa yang bukan berasal dari kelas sampel penelitian. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4, XI IPS 5, dan XI IPS 6 yang masing-masing perkelasnya diwakilkan oleh dua orang siswa. Pada tahap ini siswa memberikan tanggapan atau respon penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan berdasarkan aspek isi/materi, aspek media, kebahasaan dan manfaat.

Berdasarkan penilaian kelompok terbatas terhadap media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan yang dikembangkan menghasilkan keseluruhan skor penilaian sebesar 3,58 dari skor maksimal 4,00. Dari tabel tersebut juga dapat dilihat hasil respon siswa terhadap tiap aspek penilaian, yaitu aspek isi/materi sebesar 89,16% dengan kategori "sangat layak", aspek media sebesar 90,41% dengan kategori "sangat layak", aspek kebahasaan sebesar 90%

dengan kategori “sangat layak”, dan aspek manfaat sebesar 88,75% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan persentase tiap aspek ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan nilai persentase keseluruhannya sebesar 89,79% dengan kategori sangat layak.

Dari hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, dengan persentase nilai keseluruhan sebesar 89,79%, maka media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak lagi dilakukan revisi produk.

2) Uji Coba Produk Pada Kelompok Luas

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal telah diperbaiki (revisi) dan divalidasi kembali oleh ahli materi, ahli media, dan juga telah dilakukan uji coba produk pada kelompok terbatas, maka selanjutnya media pembelajaran interaktif ini di uji coba produk kembali pada proses pembelajaran Sejarah Indonesia dikelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Bandar dengan jumlah 36 siswa. Masing-masing siswa memberikan respon penilaian berdasarkan aspek isi/materi, aspek media, kebahasaan dan manfaat terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan pada pembelajaran sejarah. Namun, penelitian terhadap siswa kelas XI IPS 1 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, dikarenakan adanya peraturan proses pembelajaran selama pandemi Covid-19.

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan penelitian kepada guru dan siswa.
- 2) Bertukar informasi dan pengetahuan tentang tokoh-tokoh daerah yang berasal dari Sumatera Utara yang telah memperjuangkan kemerdekaan.
- 3) Menyampaikan pentingnya untuk mengetahui dan menghargai perjuangan yang telah dilakukan oleh tokoh-tokoh lokal.
- 4) Mensosialisasikan dan menjelaskan cara penggunaan dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sejarah Lokal Materi Tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Asal Sumatera Utara.
- 5) Memberikan link akses media pembelajaran interaktif yang nantinya akan diakses melalui ppt web dengan handphone.
Link:<https://1drv.ms/p/s!AgAcqKbidk0QhUwcA8dGAe9J1xqS?e=0IRPUj>
- 6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan mengerjakan kuis interaktif dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal.
- 7) Setelah itu, meminta perwakilan dari siswa untuk mengemukakan apa yang telah dipahami dan dipelajari dari media tersebut.
- 8) Langkah terakhir pada penelitian ini yaitu meminta siswa untuk mengisi instrumen penelitian (angket uji coba produk) yang telah disediakan. Angket berbentuk kertas pada saat penelitian luar jaringan (luring) dan angket melalui google form saat penelitian dalam jaringan (daring).

Berdasarkan data penilaian yang dihasilkan melalui uji coba pemakaian

produk kepada kelompok luas (kelas XI IPS 1) diperoleh berdasarkan angket yang telah memperoleh keseluruhan skor penilaian 3,71 dari skor maksimal 4,00 dengan persentase 91,37% serta kategori “sangat layak”. Adapun penilaian tiap aspek yang diperoleh, yaitu aspek isi/materi memperoleh persentase 90,50% dengan kategori “sangat layak”, aspek media memperoleh persentase 89,58% dengan kategori “sangat layak”, aspek kebahasaan memperoleh persentase 96,52% dengan kategori “sangat layak”, dan aspek manfaat memperoleh persentase 95,48% dengan kategori “sangat layak”.

Dari hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, dengan persentase nilai keseluruhan sebesar 91,37%, maka media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah sangat layak digunakan sebagai sebuah media pembelajaran sejarah dikelas dan tidak lagi dilakukan revisi produk.

5. Tahap V: Diseminasi

Setelah produk telah berhasil dikembangkan, divalidasi oleh ahli, dan juga telah diuji coba produk terhadap siswa, maka selanjutnya yaitu melakukan tahap diseminasi yang menjadi tahap akhir dari penelitian ini. Pada penelitian ini dilakukan diseminasi ataupun sosialisasi kepada seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Medan Stambuk 2019. Diseminasi ini dilakukan pada tanggal 25 Maret 2022 di ruang kuliah Jurusan Pendidikan Sejarah Unimed. Adapun tujuan dilakukannya diseminasi ini yaitu memperkenalkan, menginformasikan, dan melakukan sosialisasi tentang

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan asal Sumatera Utara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan kelas XI SMA Negeri 1 Bandar yang didesain dengan berbantuan pada aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Pada penelitian ini menggunakan jenis dari Model Pengembangan Lima Tahap (Mantap) yang dikembangkan oleh Sumarni yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu tahap I: Penelitian Pendahuluan, tahap II: Pengembangan Produk, tahap III: Uji Validitas Produk, tahap IV: Uji Coba Produk, dan tahap V: Diseminasi. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini berisikan materi tentang tokoh-tokoh nasional dan daerah yang berasal dari Sumatera Utara yang terdiri atas biografi tokoh, peran dan strategi perlawanan yang dilakukan terhadap penjajah, dan keteladanan dari tokoh. Materi dalam produk ini tentu telah disesuaikan terlebih dahulu terhadap kompetensi dasar dan materi pokok dari silabus dan RPP mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI semester 2 yang

digunakan oleh guru. Selanjutnya, media yang dikembangkan ini memuat materi yang tersaji dalam bentuk gambar, audio, dan video serta terdapat kuis interaktif yang berfungsi sebagai umpan balik bagi siswa setelah mempelajari materi.

2. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk kelas XI SMA Negeri 1 Bandar yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran sejarah. Pada validasi materi tahap pertama memperoleh persentase nilai 75% dengan kategori layak dan revisi produk, dan validasi materi tahap kedua setelah revisi produk mendapatkan persentase nilai yang meningkat yaitu sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Kemudian, validasi media tahap pertama memperoleh persentase nilai 81,89% dengan kategori sangat layak namun harus melakukan revisi produk. Setelah itu, validasi media tahap kedua setelah revisi produk menghasilkan persentase nilai yang meningkat yaitu sebesar 95,68% dengan kategori sangat layak. Uji coba produk pada kelompok terbatas memperoleh persentase nilai 89,79% dengan kategori sangat layak, dan uji coba produk pada kelompok luas memperoleh 91,37% dengan kategori sangat layak. Setelah produk berhasil dikembangkan maka selanjutnya dilakukan diseminasi dengan cara presentasi kepada seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Sejarah Unimed Stambuk 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2020. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hasan, Hamid. 2012. *Pendidikan Sejarah Indonesia: Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. Bandung: Rizkqi Press.
- Kusnoto, dkk. 2017. *Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 4 (1), 125-137.
- Mudlofir, Ali, dkk. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Najuah, dkk. 2021. *Orientasi Pendidikan Masa Kini Pentingnya Mengembangkan Modul Elektronik di Era Digital*. Banten: CV. AA Rizky.
- Nugraheni, Tri Dewi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMKN 1 Kebumen*. Skripsi. Semarang: Unnes.
- Priyadi, Sugeng. 2019. *Sejarah Lokal: Konsep, Metode dan Tantangannya*. Yogyakarta: Ombak.
- Riduwan, A. 2007. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana S. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*.

- Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarni, Sri. 2019. *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Makalah. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, H. Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Zainiyati, Husniyatus S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.