

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS APLIKASI *SWAY* PADA MATERI KERAJAAN HINDU BUDDHA DI INDONESIA**

Indah Milanda<sup>1</sup>, Liza Husnita<sup>2</sup>, Ranti Nazmi<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI  
Sumatera Barat

indahmilea09@gmail.com<sup>1</sup>, lizahusnita@yahoo.com<sup>2</sup>, ranti.nazmi@gmail.com<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang pengembangan, kelayakan serta praktikalitas media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi menggunakan program *sway* pada materi kerajaan hindu buddha di Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMAN 10 Tebo tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian ditemukan bahwa: 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan program *sway* ini di validasi oleh ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli IT. Data yang dikumpulkan kemudian di olah dan diperoleh hasil validasi 85% dengan kategori sangat valid. 2) Media pembelajaran berbass aplikasi menggunakan program *sway* ini dikatakan sangat layak, setelah diolah dengan total skor 60 dan persentase 100 % dengan kriteria sangat layak. 3) Media pembelajaran berbass aplikasi menggunakan program *sway* ini dikatakan sangat praktis, setelah diolah diperoleh skor total sebesar 772 dan persentase 92,34 % dengan kriteria sangat praktis.

**Kata Kunci :** Media, Sway, Sejarah

## PENDAHULUAN

Dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Agar peserta didik termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran maka, sangat diperlukan keterampilan-keterampilan guru dalam mengajar sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi pada 05 Februari 2022 sampai 13 Februari 2022, bahwa saat ini banyak guru di SMAN 10 Tebo masih menggunakan media pembelajaran berbasis power point sehingga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMAN 10 Kabupaten Tebo pada tanggal 05 Februari 2022 bersama Ibu LH, bahwa media yang dibutuhkan media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas X IPS SMAN 10 Kabupaten Tebo bahwa mata pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang materinya banyak sehingga sulit untuk dipahami.

Lembaga pendidikan sejatinya adalah organisasi yang berkewajiban dalam mentransfer ilmu (transfer of knowledge) dan transfer nilai (transfer of value). Salah satu tugas penting dari lembaga pendidikan beserta dengan pendidik bertanggung jawab dalam mengajarkan dan mentransfer nilai kepada peserta didik (Zulfa,dkk 2022:22). Tantangan guru dan peserta didik dalam perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat di khalayak masyarakat sehingga kebanyakan peserta didik sudah lebih mengetahui tentang teknologi dibandingkan guru. Dalam hal ini Peserta didik sangat merasa jenuh ketika masih belajar konvensional, sehingga banyak sekali keluhan dalam proses pembelajaran berlangsung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). Sugiyono (2015 : 407) menyatakan Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Menurut Thiagarajan dalam (Fredyana, 2017: 40–46) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: 1) define ; (2) design; (3) develop; dan (4) disseminate.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi**

Tahap pengembangan program ini meliputi empat tahap, sesuai dengan model yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu model 4D. Apun tahap-tahapnya adalah : tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan yang terakhir adalah tahap penyebaran (*disseminate*). Untuk penjelasan lebih lengkap sebagai berikut:

#### **a. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Tahap pendefinisian ini mencakup fakta dan serangkaian kebutuhan dan analisis materi dalam pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 10 Tebo.

##### **1) Analisis Kebutuhan**

Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan yakni dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan Guru mata pelajaran Sejarah. Wawancara dilakukan pada Tanggal 05 Februari 2022 yang menjadi narasumber Pertama Lesy Hanarista, S.Pd selaku Guru Sejarah mengatakan tentang media pembelajaran itu sangat penting, karena media adalah alat untuk mendukung kelancaran pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar. Selanjutnya media ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Apabila media yang digunakan efektif maka siswa akan memahami secara cepat apa yang diberikan.

Nurkholis,S.Pd Selaku kepala sekolah SMA Negeri 10 Tebo pada tanggal 05 Februari 2022 dalam hasil wawancara mengungkapkan bahwa dalam membuat media pembelajaran yang harus diperhatikan SOP medianya, harus mengetahui jalur media kemana arah dan tujuan. Sehingga lebih tersusun sempurna dan mudah dipahami sama siswa. Selanjutnya media pembelajaran tidak selalu berbasis teknologi dengan media manual pendidik juga bisa memberikan materinya, tergantung kondisi dan tempat berada. “bukan berarti media Konvensional tidak efektif dalam pembelejaran, menurut ibu semua media bisa digunakan, jadi kita melihat keperluan dan kepentingan dalam media tersebut,”. Dari hasil wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi yang dikembangkan sangat dibutuhkan dan perlu untuk digunakan. Karena memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

## 2) Analisis Materi

Pada tahap analisis materi ini penulis merumuskan dan menyesuaikan materi yang akan disampaikan atau ditampilkan dalam media yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penggunaan media yang dikembangkan penulis dalam membantu proses belajar mengajar dikelas implementasi. Berdasarkan hasil diskusi bersama guru mata pelajaran sejarah SMA N 10 Tebo, materi yang diambil berdasarkan ketentuan dari guru sejarah. Adapun materi yang diambil dalam penelitian ini adalah KD 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia dengan materi : 1)Kerajaan Kutai. 2)Kerajaan Tarumanegara. 3)Kerajaan Kalingga. 4)Kerajaan Sriwijaya. 5)Kerajaan Mataram Kuno. 6)Kerajaan Singasari. 7)Kerajaan Majapahi.

### b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan penyusunan *flowchart* dan validasi media. Konten diperoleh dari berbagai sumber dan diolah menjadi media pembelajaran berbasis Aplikasi.

### 1. Penyusunan *flowchart*

Pembuatan *Flowchart* merupakan alur proses pembelajaran yang akan dibuat. Beberapa konten yang terdapat dalam media Pengembangan antara lain: KD, Indikator pembelajaran, menu media berupa materi, Pembacaan Materi dan Pertanyaan yang sesuai dengan materi, daftar Pustaka dan profil peneliti.

### 2. Validasi Media

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi yang di buat dengan program *sway* memenuhi kualifikasi tingkat kevalidan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator. Penilaian dilakukan oleh dosen ahli media, dan dosen ahli pendidikan. Data hasil penilaian media pembelajaran yang dikembangkan disajikan pada Tabel kemudian dilakukan pengolahan data maka diperoleh hasil validasi dari ahli media dan ahli pendidikan seperti yang tertera pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Kesimpulan Angket Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Jumlah	Persentase	Kriteria
1	Aspek Media	30	93,75%	Valid
2	Aspek Materi	14	87,5%	Valid
3	Aspek Bahasa	11	91,66%	Valid
Jumlah		55	91,66%	Valid

*Sumber : Pengolahan Data Primer 2022*

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian media yang dilakukan dengan pengisian angket validasi oleh ahli materi diperoleh hasil tiap indikator penilaian media yang dikembangkan. Pada aspek media sebesar 93,75%, aspek materi 87,5% dan aspek bahasa 91,66%, sehingga diperoleh secara penilaian keseluruhan dari ahli materi dengan persentase sebesar 91,66% dengan kriteria “Sangat Valid”.

**Tabel 7. Kesimpulan Angket Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Jumlah	Persentase	Kriteria
1	Aspek Media	23	71,87%	Valid
2	Aspek Materi	12	75%	Valid
3	Aspek Bahasa	9	75%	Valid
Jumlah		44	73,33%	Valid

*Sumber : Pengolahan Data Primer 2022*

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian media yang dilakukan dengan pengisian angket validasi oleh ahli media diperoleh hasil tiap indikator penilaian media yang dikembangkan. Pada aspek media sebesar 71,87%, aspek materi 75% dan aspek bahasa 75%, sehingga diperoleh secara penilaian keseluruhan dari ahli media dengan persentase sebesar 73,33% dengan kriteria “Sangat Valid”.

**Tabel 8. Kesimpulan Angket Validasi Ahli Bahasa**

No	Indikator	Jumlah	Persentase	Kriteria
1	Aspek Media	29	90,62%	Sangat Valid
2	Aspek Materi	15	93,75%	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	10	83,33%	Sangat Valid
Jumlah		54	90%	Sangat Valid

*Sumber : Pengolahan Data Primer 2022*

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian media yang dilakukan dengan pengisian angket validasi oleh ahli bahasa diperoleh hasil tiap indikator penilaian media yang dikembangkan. Pada aspek media sebesar 90,62%, aspek materi 93,75% dan aspek bahasa 83,33%, sehingga diperoleh secara penilaian keseluruhan dari ahli bahasa dengan persentase sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Sehingga dari total penilaian semua ahli diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 9. Kesimpulan Keseluruhan Angket Validasi**

No	Validator	Jumlah	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	55	91,66%	Sangat Valid
2	Ahli Media	44	73,33%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	54	90%	Sangat Valid
Jumlah		153	85%	Sangat Valid

*Sumber : Pengolahan Data Primer 2022*

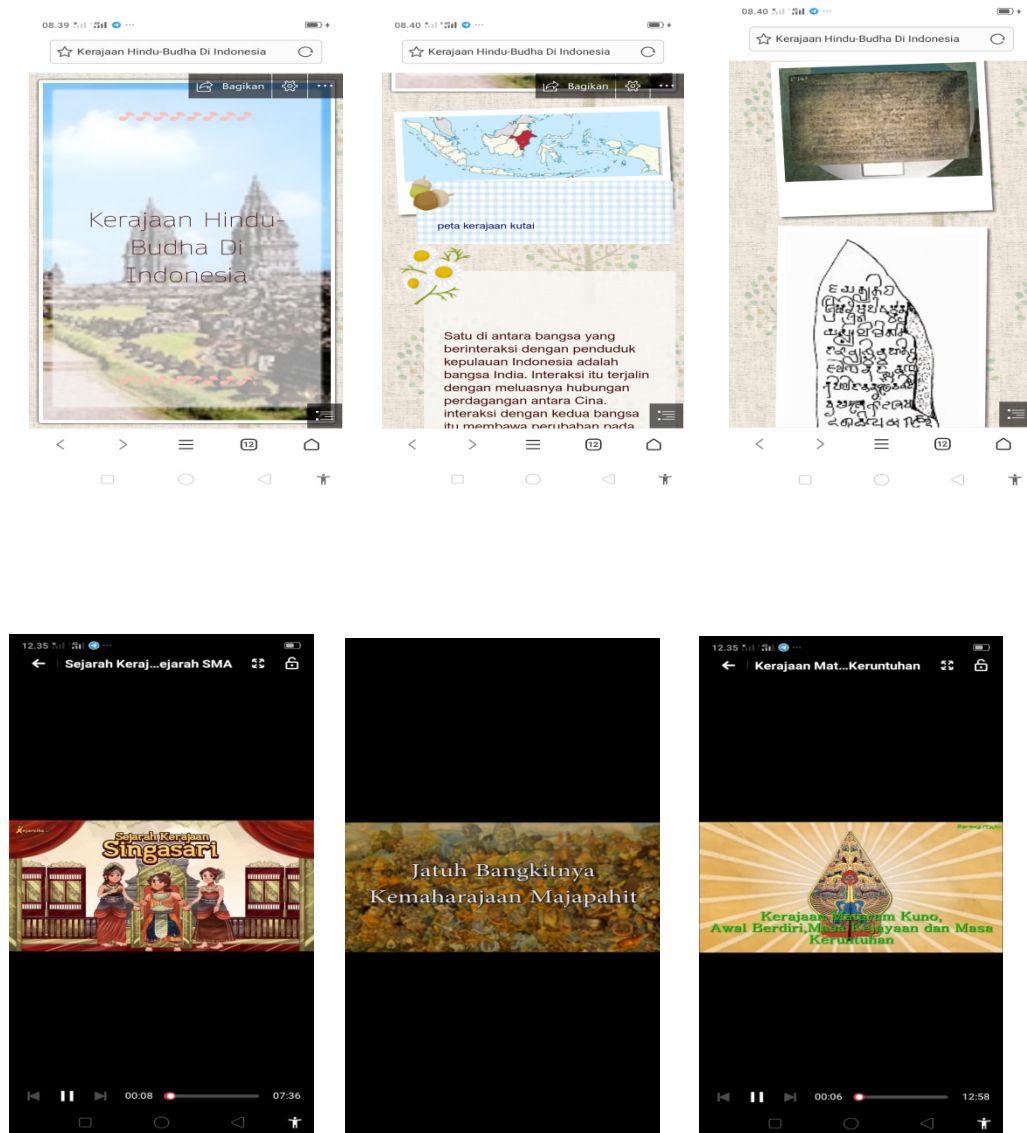
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian media yang dilakukan dengan pengisian angket validasi oleh ahli media, ahli pendidikan dan ahli bahasa diperoleh hasil tiap validator penilaian media yang dikembangkan. Pada ahli materi sebesar 91,66%, ahli media 73,33% dan ahli bahasa 90%, sehingga diperoleh secara penilaian keseluruhan dengan persentase sebesar 85% dengan

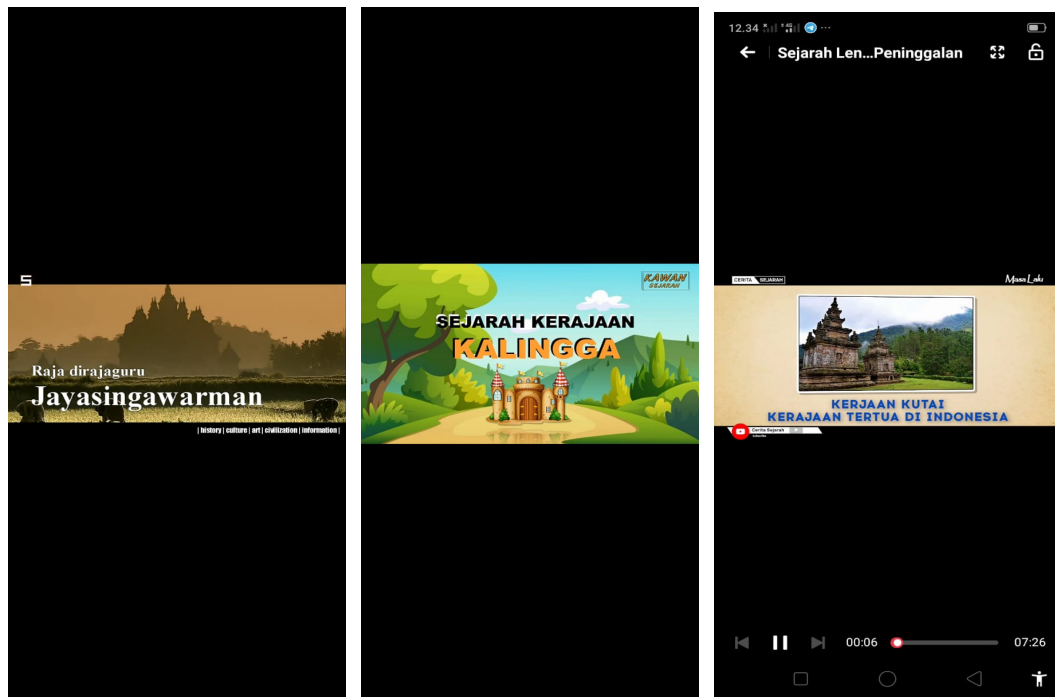
kriteria “Valid”. Artinya media pembelajaran yang peneliti kembangkan ini sudah valid dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media serta revisi pada beberapa tampilan media pembelajaran berbasis aplikasi yang digunakan. Pembuatan media pembelajaran ini dilakukan dengan Menggunakan program *sway* kemudian di *Convert* menjadi format apk dan di install pada *smartphone*. Berikut merupakan gambar dari media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi

**Media dan Materi yang sudah diperbaiki**





**Video Pembelajaran**

d. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Pada tahap ini dilakukan penyebaran produk media pembelajaran ke tahap yang lebih luas, yaitu dengan membagikan link download aplikasi ke siswa untuk di install pada smartphone.

**2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi**

Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan maka dilakukan uji kelayakan media, menggunakan angket, dan data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan Microsoft Excel sehingga di dapatkan hasil seperti yang tertera pada tabel di bawah ini.

**Tabel 10. Kesimpulan Indikator Kelayakan**

No	Indikator	$\Sigma$	Persentase	Kriteria
1	Aspek Media	32	100%	Sangat Layak
2	Aspek Materi	16	100%	Sangat Layak
3	Aspek Bahasa	12	100%	Sangat Layak
Jumlah		60	100%	Sangat Layak

*Sumber : Pengolahan Data Primer 2022*



Dari tabel responden diatas yang diukur menggunakan angket. Maka dapat disimpulkan rata-rata tingkat pencapaian responden perindikator adalah sebesar 100% dan termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Maka dapat disimpulkan, kelayakan aplikasi yang dikembangkan pada penelitian ini sangat layak untuk membantu proses pembelajaran Sejarah.

### 3. Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Untuk melihat tingkat kepraktisan media yang dikembangkan, diperlukan uji praktikalitas sebuah produk media pembelajaran. Seperti yang tertera pada tabel kesimpulan indkator uji praktikalitas dibawah ini.

**Tabel 11. Tabulasi Angket Praktikalitas**

Jumlah	772
Persentase	92,34%
Kategori	Sangat Praktis

*Sumber : Olah Data Primer 2022*

Dari tabel diatas yang terdiri dari 21 orang responden yang diukur menggunakan angket. Maka dapat disimpulkan rata-rata tingkat pencapaian responden perindikator adalah sebesar 92,34% dan termasuk dalam kategori sangat Praktis. Dengan demikian berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga membantu peserta didik lebih mudah untuk menggunakan aplikasi dan memahami materi sejarah.

### KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan program *sway* ini di validasi oleh ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli IT. Data yang dikumpulkan kemudian di olah dan diperoleh hasil validasi sebesar 85% dengan kriteria valid. Media pembelajaran berbass aplikasi menggunakan program *sway* ini dikatakan sangat layak, setelah diolah dengan total skor 60 dan

persentase 100% dengan kriteria sangat layak.

Media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan program *sway* ini dikatakan sangat praktis, setelah diolah diperoleh skor total sebesar 772 dan persentase 92,34 % dengan kriteria sangat praktis.

#### DAFTAR REFERENSI

- Parasianto, P., Nazmi, R., & Junaidi, J. K. (2022). Media Pembelajaran Snake And Ladders Aplikasi Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X Multimedia. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 11-16.
- Putri, R., Meldawati, M., & Junaidi, J. K. (2021). Gambaran motivasi belajar dalam penggunaan media pembelajaran whatsapp pada mata pembelajaran sejarah peminatan kelas XI IIS di SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal on Teacher Education*, 3(1), 77-84.
- Sandra H. K ,Tanamir M.D ,Afryansih N. (2022). Kelayakan Dan Praktikalitas Media Pembelajaran Thunkable Berbasis Android Pada Materi Ketahanan Pangan Industri Dan Energi Kelas XI IIS SMAN 1 PAINAN. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 2.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76-83.
- Sukardiyono, I. E. & T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*, Vol.2 No.
- Zulfa, Z., Junaidi, J. K., Husnita, L., & Nazmi, R. (2022). Bimbingan Teknis Pengembangan Materi Muatan Lokal Budaya Mentawai SDN 02 Matotonan Kabupaten Kepulauan Mentawai. *BIDIK: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 22-28.