

## Pengembangan media historiografis interaktif berbasis Adobe Flash tentang Candi Surawana untuk kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang

Erlika Nila Anggraini<sup>1</sup>, Slamet Sujud Purnawan Jati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, erlikanila44@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, slamet.sujud.fis@um.ac.id

### **Abstract**

*Study atmosphere and learning process must arranged that student potential can't touched so that it can grow and useful in the future. In historical learning the still one in material lesson student worksheet actually still not meet effectiveness that can convey the meaning of the material. This research done with the aim of developing media historiography interactive use assistance software Adobe Flash about Surawana Temple in clas X SMK Diponegoro Tumpang Regency Malang. Types of research used is research R&D (Research and Development). Researcher try to make new media infographic interactive packaged in shape application that can be installed at smartphone each student. Validation result by material experts show result 90,0% (very valid) while validation media product show result 92,5% (very valid). For testing small group show percentange as large as 79,5% (effective) while the large group trial show percentange result 86,9% (verry effective). The result can draw that use media historiography interactive based on Adobe Flash about Surawana temple is very proper used learning history at SMK Diponegoro Tumpang regency Malang.*

### **Keywords**

*Historiography; Adobe Flash; Surawana Temple.*

### **Abstrak**

Suasana belajar dan proses pembelajaran harus disusun agar potensi siswa dapat tersentuh sehingga dapat berkembang dan bermanfaat di masa yang akan datang. Dalam pelajaran sejarah yang masih berpacu pada bahan ajar lembar kerja siswa sesungguhnya masih belum menemui keefektifan yang dapat menyampaikan maksud daripada materi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media historiografis interaktif memanfaatkan bantuan software Adobe Flash tentang materi Candi Surawana pada kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (Research and Development). Peneliti mencoba membuat media baru berupa infographic interaktif yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang bisa diinstal di smartphone masing-masing siswa. Hasil validasi produk oleh ahli materi menunjukkan hasil 90,0% (sangat valid) sedangkan validasi ahli media menunjukkan hasil 92,5% (sangat valid). Untuk hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 79,5% (efektif) sedangkan uji coba kelompok besar menunjukkan persentase sebesar 86,9% (sangat efektif). Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media historiografis interaktif berbasis Adobe Flash tentang Candi Surawana sangat layak untuk dipakai dalam pembelajaran sejarah di SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang.

### **Kata kunci**

Historiografis; *Adobe Flash*; Candi Surawana.

\*Received: 26 December 2022

\*Accepted: 30 January 2023

\*Revised: 13 January 2023

\*Published: 31 January 2023

## **PENDAHULUAN**

Pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok. Pertama bagaimana orang melakukan tindakan perubahan laku melalui kegiatan belajar, kedua bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Demikian makna pembelajaran merupakan kondisi eksternal kegiatan belajar yang antara lain dilakukan oleh guru dalam mengondisikan seseorang untuk belajar (Majid, 2017).

Salah satu kendala yang dialami pelaku pendidikan dalam pembelajaran adalah kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut memiliki indikasi siswa cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, tidak menyukai dan senang pada saat pembelajaran berlangsung, tidak merasa bangga dan puas dengan pembelajaran yang diikuti, tidak tertarik mengikuti kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran, dan tidak berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran (Mansur & Rafiudin, 2020). Pembelajaran yang inovatif haruslah dimiliki oleh semua guru, termasuk guru mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu diperhatikan, khusus dalam menentukan bentuk media pembelajaran yang akan digunakan. Menurut (Saidillah, 2018) melalui pengajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fadhilatul Hidayah S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran sejarah kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang pada tanggal 19 Juli 2022 beliau menyatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk para siswanya. Dalam kegiatan pembelajaran siswa hanya berpegang pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket yang dipinjam dari sekolah. Proses pembelajaran hanya berorientasi pada materi yang sudah ada di buku LKS dan buku paket siswa. Selain itu Ibu Fadhilatul Hidayah S.Pd juga mengatakan masih menggunakan metode ceramah saat melakukan proses pembelajaran, dalam memanfaatkan media beliau juga menuturkan bahwa hanya menggunakan *PowerPoint* (PPT) dan beberapa film dokumenter.

Adanya perubahan dalam bidang teknologi khususnya Teknologi Informasi (TI) membawa paradigma baru pada *learning material* dan *learning method*. Produk TI

dewasa ini telah memberikan alternatif berupa bahan ajar yang dapat digunakan dan alternatif berupa bahan ajar yang dapat diakses oleh siswa yang tidak dalam bentuk kertas, tetapi dalam bentuk CD, DVD, *Flashdisk*, dan lain-lain. Inti dari bahan tersebut adalah berupa program/*software* yang dapat dimanfaatkan apakah sekedar mengambil data, membaca, *download* bahkan sampai berinteraksi antara program dengan guru dan siswa (Darmawan, 2012).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah adalah historiografis interaktif berbasis *Adobe Flash* tentang Candi Surawana. Historiografis merupakan sebuah informasi grafis (infografis) yang memuat tentang materi sejarah. Lebih jelas lagi media ini berupa infografis tentang Candi Surawana yang dikemas secara komunikatif dalam bentuk gambar, dan suara yang dapat menciptakan sebuah pembelajaran mandiri dan juga interaksi langsung dengan siswa. Siswa diharapkan mampu memberikan respons dengan memunculkan sebuah pertanyaan mengenai Candi Surawana.

*Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah hasil akuisisi yang dilakukan oleh *Macromedia*, salah satu perangkat lunak komputer yang berguna untuk membuat program animasi dan diproduksi oleh perusahaan piranti lunak dari Amerika Serikat yaitu *Adobe system Incorporated*. Program ini sangat andal dan terkenal di kalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur terbaru telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunaannya (Nurtantio & Syarif, 2013). Sedangkan menurut (Lee, 2018) *Adobe Flash* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap, dan multimedia interaktif. Alasan peneliti menggunakan *Adobe Flash* untuk pembuatan media pembelajaran historiografis interaktif adalah ukuran *file* dari hasil media yang lebih kecil, sehingga tidak memakan ruang penyimpanan yang banyak di komputer maupun *smartphone*.

Alasan peneliti memilih media Historiografis Interaktif karena dengan mengombinasikan sebuah informasi dan gambar yang mudah diakses akan memudahkan para siswa untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan. Media Historiografis interaktif yang menarik, secara tidak langsung akan menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa memberikan respons awal terhadap proses pembelajaran. Media Historiografis Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran akan diingat lebih lama oleh siswa karena bentuknya yang menarik.

Masih kurangnya penelitian pengembangan Historiografis Interaktif dalam dunia pendidikan terutama di SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang. SMK ini merupakan satu-satunya sekolah kejuruan yang ada di Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang, sekolah ini sudah terakreditasi A, juga termasuk sekolah favorit di Kecamatan Tumpang, sehingga banyak yang bersekolah disini. Hal ini dapat dibuktikan melalui situs resmi sekolah yang memuat latar belakang siswanya. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media berbentuk Historiografis Interaktif

sebagai penunjang pembelajaran sejarah di SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang.

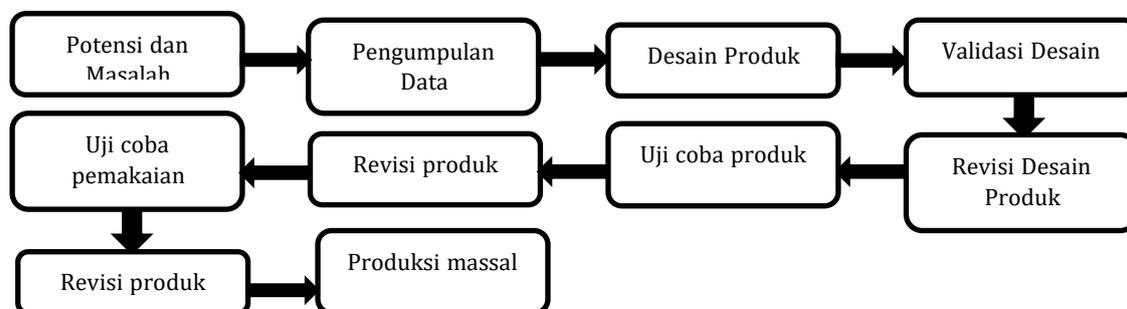
Candi Surawana terletak di Desa Cangu, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Dalam kitab *Negarakertagama*, Candi Surawana merupakan *pendharmaan* dari penguasa Wengker bernama Wijayarajasa yang merupakan paman dari Raja Hayam Wuruk. Candi Surawana berbentuk bujursangkar berukuran 7,80m dan Candi ini menghadap ke arah barat. Penampil sisi barat berupa empat tangga candi yang berukuran besar sehingga denah candi seakan-akan tidak berdenah bujursangkar. Relief di Candi Surawana menunjukkan gambaran kehidupan keseharian, adegan lucu-lucu, dan relief binatang (*Tantri*) yang dipahatkan pada dinding lapik Candi (Sedyawati et al., 2013). Alasan peneliti mengambil Candi Surawana sebagai materi di dalam media Historiografis Interaktif adalah agar siswa kelas X SMK Diponegoro mengetahui tentang bukti peninggalan Kerajaan Majapahit yang terdapat di daerah lain, tepatnya di daerah Kediri Jawa Timur, dan juga memudahkan para siswa mengetahui sejarah tentang Candi Surawana tanpa datang ke lokasi Candi secara langsung.

Penelitian yang sama namun dengan fokus berbeda pernah dilakukan oleh Handoko (2018) dengan judul “Pengembangan Media Infografis untuk Pembelajaran berbasis Sejarah Daerah Menampilkan Eksistensi Candi Songgoriti di SMK Ardjuna 2 Malang”. Pada penelitian tersebut Handoko mencoba membuat media cetak yang praktis dan efisien dengan materi tentang Candi Songgoriti dan kemudahan di ujikan kepada siswanya. Senada dengan penelitian tersebut Aldila (2016) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Indonesia Berbentuk Infografis Materi Sejarah Kerajaan Islam di Jawa dan Akulturasi untuk Kelas X MIIA Tahun Ajaran 2015/2016 di SMAN 2 Kudus”. Hasil penelitian menunjukkan perubahan nilai yang lebih baik untuk kelas eksperimen. Meskipun demikian terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni kajian yang membahas Candi Surawana, dan produk media yang dihasilkan. Berdasarkan pemaparan data di atas, maka penulis artikel ini bertujuan menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan media pembelajaran Historiografis Interaktif berbasis *Adobe Flash* tentang Candi Surawana untuk Kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah model penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2016) meliputi 10 langkah-langkah pengembangan. Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji keefektifan, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Langkah-langkah

penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono dapat di lihat pada bagan 1 di bawah ini.



**Bagan 1.Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan (R&D)**

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Dalam penelitian dan pengembangan berawal dari adanya potensi dan masalah, langkah awal yang peneliti lakukan adalah melakukan kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan juga siswa SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang, peneliti menemukan beberapa masalah ketika melakukan observasi di antaranya adalah guru mengajar menggunakan LKS dan buku paket yang dipinjami oleh pihak sekolah, guru juga mengatakan masih menggunakan metode ceramah saat mengajar, dalam pemanfaatan media beliau menuturkan bahwa hanya menggunakan Ppt saat mengajar dan beberapa film dokumenter. Selain melakukan kegiatan observasi dan wawancara, peneliti juga melakukan kegiatan pengumpulan data yakni dengan melakukan kajian literatur serta menambah referensi mengenai media yang akan dikembangkan, peneliti juga melakukan kajian literatur pembahasan materi tentang Candi Surawana. Data-data yang diperoleh dari pengumpulan data selanjutnya akan digunakan untuk penyusunan produk pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data validitas dan keefektifan dengan cara membagikan angket kepada validator dan siswa. Terdapat dua jenis angket yang dibagikan kepada validator yaitu berupa angket validasi materi dan angket validasi media, sedangkan angket yang ditujukan kepada siswa merupakan angket respon siswa setelah diberi media Historiografis Interaktif dan digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan produk tersebut.

Desain produk merupakan bagian yang penting dalam penelitian dan pengembangan. Secara garis besar desain produk yang ingin peneliti kembangkan ialah sebuah infografis interaktif yang dikemas dalam bentuk aplikasi di *smartphone*. Kemudian produk yang dibuat divalidasi oleh pihak yang berkompetensi dalam

bidang yang berhubungan dengan materi dan media Historiografis Interaktif. Produk Historiografis Interaktif kemudian secara langsung diujikan kepada siswa kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang dengan dua tahapan, pertama peneliti melakukan uji coba dengan kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang siswa, kemudian peneliti melakukan uji coba dengan kelompok besar yang terdiri dari 25 orang siswa. Selanjutnya data yang dihasilkan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis dalam penggunaan data kuantitatif dapat diperoleh dari lembar validasi ahli materi, dan ahli media, juga lembar penilaian siswa yang berupa angket dengan menggunakan skala *Likert* pada skor 1, 2, 3, dan 4. Berikutnya data yang telah diperoleh akan dianalisis melalui perhitungan dari aspek keseluruhan dengan perhitungan menurut Akbar (2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Produk Awal Media Historiografis Interaktif

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media Historiografis Interaktif berbasis *Adobe Flash* tentang Candi Surawana. Media ini nantinya digunakan sebagai media dalam pembelajaran matapelajaran sejarah kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang, materi yang ada di dalam media mengacu pada kurikulum Merdeka dan termasuk ke dalam KD 3.3 yaitu peserta didik dapat menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (pemerintah, budaya). Media yang dikembangkan berupa aplikasi dengan menggunakan bantuan *software Adobe Flash* yang dapat dipakai dalam telepon genggam *android/IOS* dan komputer dan bentuknya dimuat dalam sebuah link <https://tinyurl.com/histocandisurawana> yang langsung terintegrasi menuju media.

Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan menurut Darmawan (2012) media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja.

Media Historiografis Interaktif memiliki beberapa program tombol navigasi sebagai menu dalam penggunaan bahan ajar tersebut. Beberapa menu tersebut adalah petunjuk penggunaan media, kompetensi dasar, materi tentang Candi Surawana, dan profil singkat peneliti. Tampilan Media Historiografis Interaktif dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



**Gambar 1. Tampilan Produk Awal**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022.

Selanjutnya akan diberi opsi menu untuk melihat petunjuk penggunaan, materi pengembang dari produk yang bisa dipilih dengan mengarahkan kursor ke salah satu opsi atau bisa langsung ditekan jika menggunakan *smartphone android/IOS*. Tampilan menu media Historiografis Interaktif dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



**Gambar 2. Menu Media Historiografis Interaktif**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022.

Materi tentang Candi Surawana akan muncul setelah dipilih menu materi, di dalamnya akan ada penggambaran tentang Candi Surawana dengan bentuk gambar, keterangan, audio penjelasan (pilih tombol putar audio apabila ingin mendengarkan penjelasan materi tentang Candi Surawana). Penjelasan materi mulai dari sejarah Candi Surawana. Arsitektur Candi Surawana, dan Ikonografi Candi Surawana. Total halaman yang terdapat di dalam media Historiografis Interaktif adalah sebanyak 17 halaman. Tampilan menu materi tentang Candi Surawana di media Historiografis Interaktif dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



**Gambar 3. Tampilan Materi Tentang Candi Surawana**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022.

### **Hasil Validasi Ahli Materi**

Setelah proses pembuatan media Historiografis Interaktif selesai, maka tahapan selanjutnya adalah uji validasi materi. Uji validasi materi dilakukan oleh dosen Departemen Sejarah UM yaitu Bapak Dr. Deny Yudo Wahyudi S.Pd, M.Hum. Validasi materi dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2022. Data hasil validasi materi diperoleh dari lembar validasi ahli materi yang memuat 10 aspek indikator yang disusun pada angket serta penilaian dengan skala *Likert* pada rentan skor 1-4. Jumlah total skor yang diperoleh pada validasi ahli materi adalah sebesar 36. Nilai ideal untuk setiap pertanyaan adalah 4. Sehingga jumlah skor maksimal yang didapatkan untuk keseluruhan adalah 40. Hasil perhitungan persentase yang di peroleh dari validasi ahli materi adalah sebesar 90,0%. Hasil validator materi tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran tentang Candi Surawana dinyatakan sangat valid berdasarkan rumus Akbar (2017) sehingga layak untuk digunakan sebagai materi ajar di SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang.

Adapun saran yang diberikan validator materi kepada peneliti adalah *"sebaiknya materi tentang Candi Surawana ini kamu sederhanakan, agar tidak membuat bingung para siswa nantinya, dan agar mudah dipahami, samakan materi yang kamu buat di salam mediamu saja"*. Selain itu validator juga memberi catatan di bagian komentar yang berbunyi *"sudah bagus, sistematika dibenahi agar runtut, Pemaparan terkait sejarah, fungsi, arsitektur dan ikonografi tentang Candi Surawana"*.

### **Hasil Validasi Ahli Media**

Kemudian setelah melakukan uji validasi materi, peneliti melakukan validasi media. Uji validasi media dilakukan oleh dosen Departemen Sejarah UM yaitu Bapak Wahyu Djoko Sulistyio S.Pd, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 30 November 2022. Data hasil validasi media diperoleh dari lembar validasi ahli media yang memuat 10

aspek indikator yang disusun pada angket serta penilaian dengan skala *Likert* pada rentan skor 1-4. Jumlah skor yang diperoleh dari validasi ahli media adalah sebesar 37. Nilai ideal untuk setiap pertanyaan adalah 4, sehingga skor maksimal yang diperoleh dari validasi ahli media adalah sebesar 92,5%. Hasil validator media tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Historiografis Interaktif dinyatakan sangat valid berdasarkan rumus Akbar (2017) sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang. Adapun saran yang diberikan validator media kepada peneliti adalah "*media sudah bagus, namun perlu ditambahi gambar lagi, perbanyak gambar yang menyangkut tentang Candi Surawan*". Selain itu validator media memberi catatan di bagian komentar yang berbunyi "*Tambahkan gambar*".

### **Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah tahap validasi materi dan media selesai, tahapan selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba dilakukan di kelas X jurusan DKV SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang. Langkah awal yang peneliti lakukan adalah membagikan *link* media Historiografis Interaktif kepada siswa agar mereka bisa menginstal aplikasi Historiografis Interaktif di *smartphone* mereka masing-masing. Selanjutnya para siswa diberikan angket yang berisi 10 indikator penilaian. Adapun komentar yang diberikan sebgaiannya siswa ketika peneliti melakukan uji coba adalah "*medianya bagus, tetapi saya mengalami sedikit kesulitan ketika proses penginstalan*". Berdasarkan perhitungan persentase uji keefektifan diperoleh persentase sebesar 79,5%. Hal ini menunjukkan bahwa produk media Historiografis Interaktif memiliki kriteria efektif berdasarkan rumus Akbar (2017) sehingga media layak digunakan untuk proses pembelajaran sejarah di kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang.

### **Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Setelah selesai melakukan uji coba kelompok kecil, peneliti kemudian melakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan di kelas X jurusan Perhotelan SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang dengan siswa sebanyak 25 orang. Langkah awal yang peneliti lakukan adalah membagikan *link* media Historiografis Interaktif kepada siswa, kemudian para siswa menginstal media Historiografis Interaktif di *smartphone*. Selanjutnya para siswa diberikan angket yang berisi 10 indikator penilaian. Adapun komentar beberapa siswa tentang media Historiografis Interaktif saat peneliti melakukan uji coba adalah "*saya jadi mudah memahami materi tentang Candi Surawana, karena materinya dikemas secara menarik di dalam media Historiografis Interaktif*". Berdasarkan perhitungan persentase uji coba keefektifan diperoleh persentase sebesar 86,9%. Hal ini menunjukkan bahwa produk media Historiografis Interaktif memiliki kriteria sangat efektif berdasarkan rumus Akbar (2017) sehingga media Historiografis Interaktif

sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran sejarah di kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang.

## **Pembahasan**

Pembelajaran merupakan kegiatan membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif. Sedangkan menurut Sagala (2017) Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Menurut Masdul (2018) pembelajaran adalah proses interaksi edukatif untuk membuat peserta didik aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengalaman belajar.

Pembelajaran sejarah sangatlah penting dalam dunia pendidikan di Indonesia karena melalui pembelajaran sejarah dapat menumbuhkan sikap berbangsa dan bertanah air. Selain itu pembelajaran sejarah mempunyai tugas pokok yaitu membentuk karakter dari setiap peserta didik. Menurut Aman (2011) pembelajaran sejarah akan membangkitkan sikap simpati dan toleransi terhadap orang lain yang disertai kemampuan mental sosial untuk mengembangkan imajinasi, sikap kreatif, inovatif, dan partisipatif. Pembelajaran sejarah juga akan lebih optimal jika dilakukan melalui lingkungan belajar siswa yang memuat nilai historis (Sayono, 2013). Menurut Widja (2018) lebih dari itu pembelajaran sejarah juga dianggap sebagai sumber edukasi nilai yang mengatur atau mengikat kelakuan kelompok untuk menjamin kelangsungan integrasi bangsa. Pembelajaran sejarah juga memberikan makna edukatif dari masa lampau, bagi generasi penerus bangsa tanpa adanya pengajaran sejarah kemungkinan dapat kehilangan suatu identitas dan jati diri akan bangsanya di masa depan selanjutnya (Jantari & Bain, 2019).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa karena penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dari proses pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum (2017) media yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan merangsang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran cenderung dikelompokkan ke dalam bentuk grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, menyusun, kembali informasi visual atau verbal. Menurut Abdullah (2017) media pembelajaran adalah alat untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman cepat kepada siswa, dengan kata lain bahwa media adalah alat bantu yang dapat membantu guru untuk menjelaskan maksud dari pembahasan pembelajaran yang disampaikan.

Pada pengembangan media Historiografis Interaktif peneliti mengadopsi model pengembangan oleh Sugiyono (2016). Diantara tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan validasi mengenai materi dan media dengan beberapa dosen untuk menilai produk media yang peneliti buat. Dari hasil validasi materi yang peneliti

lakukan peneliti memperoleh persentase sebesar 90,0% dan 92,5% dari validasi ahli media. Berdasarkan hasil perolehan persentase yang dihasilkan dari uji validasi materi dan uji validasi media mendapatkan kriteria sangat valid, hal tersebut dapat dikatakan sangat valid merujuk dari kriteria menurut Akbar (2017).

Tahapan selanjutnya adalah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok ini dilakukan secara langsung di sekolah SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang pada tanggal 1 Desember 2022. Hal ini dilakukan untuk menguji keefektifan produk media Historiografis Interaktif dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas X jurusan DKV dengan jumlah siswa 10 orang, dan hasil yang diperoleh dari pemberian angket kepada siswa adalah sebesar 79,5% berdasarkan perolehan persentase kriteria keefektifan produk tergolong efektif. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar pada kelas X jurusan Perhotelan dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang dan hasil yang diperoleh dari pemberian angket kepada siswa adalah sebesar 86,9% berdasarkan perolehan persentase kriteria keefektifan produk tergolong sangat efektif dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran Historiografis Interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dalam penggunaannya dapat diakses melalui *smartphone android/IOS*. Media Historiografis Interaktif berisi tentang materi sejarah mengenai Candi Surawana yang akan ditunjukkan kepada siswa kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang. Media Historiografis Interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat mengetahui objek Candi Surawana yang letaknya jauh dari daerah mereka tanpa harus mereka datang ke lokasi Candi secara langsung. Pada materi yang terdapat di media Historiografis Interaktif disertai gambar tentang Candi Surawana dan penjelasan dengan audio suara yang dapat membantu siswa belajar secara efektif untuk memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain itu, jika dilihat dari sudut pandang bentuknya media Historiografis Interaktif termasuk ke dalam bahan ajar yang interaktif. Pengertian interaktif menurut Warsita (2018) terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam media interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user/pengguna produk*) dan komputer (*software/aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD*). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/timbal balik antara *software/aplikasi* dengan penggunaannya. Interaktifitas dalam media diberikan batasan seperti pengguna media dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasinya, dan aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan informasi tanpa harus melahap semuanya.

Historiografis Interaktif adalah media yang melibatkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa sehingga apabila menggunakan media ini sebagai alat untuk

pembelajaran, siswa akan lebih menangkap materi yang disampaikan. Karena di dalam media Historiografis Interaktif ini selain memuat materi tentang sejarah juga ditampilkan visualisasi dari kumpulan foto tentang Candi Surawana yang dikemas secara komunikatif yang memberikan suatu proses pembelajaran dalam bentuk gambar, suara dan menciptakan interaksi antara guru dan siswanya. Sehingga memudahkan para siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan baik. Sejalan dengan pendapat (Efendi et al., 2018) pembelajaran sejarah saat ini hendaknya dikembangkan dengan lebih baik, menggunakan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Materi pembelajaran sejarah yang berupa pesan atau informasi perlu kiranya dibuatkan alat bantu berupa media yang dapat membantu peserta didik dalam kegiatan proses belajar.

Sebagai produk media pembelajaran Historiografis Interaktif memiliki beberapa keunggulan di antaranya adalah: (1) media Historiografis Interaktif ini mudah untuk diakses tanpa perlu mendaftar atau *log in* terlebih dahulu, (2) media Historiografis Interaktif bisa digunakan siswa saat belajar di sekolah, juga bisa digunakan di rumah sebagai media pembelajaran tambahan selain LKS dan buku paket, (3) media Historiografis Interaktif dapat dijadikan alternatif media pembelajaran guru di sekolah. Selain terdapat keunggulan, media Historiografis Interaktif juga memiliki beberapa kelemahan di antaranya adalah: (1) pembuatan media Historiografis Interaktif memakan waktu yang cukup lama, (2) media Historiografis Interaktif hanya berisi materi tentang Candi Surawana saja, media ini tidak berisi materi sejarah lain.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pemaparan data penelitian di atas mengenai pengembangan media Historiografis Interaktif termasuk pada kriteria valid dan sangat efektif sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang. Media Historiografis Interaktif berbasis *Adobe Flash* memuat materi tentang Candi Surawana. Materi tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal di *smartphone android/IOS* siswa, sehingga materi tentang Candi Surawana dapat dipelajari sewaktu-waktu, selain materi tentang Candi Surawana di dalam media Historiografis Interaktif juga di lengkapi dengan gambar dan audio suara yang akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Produk media Historiografis Interaktif memperoleh persentase 90,0% dari validasi ahli materi dan tergolong kriteria sangat valid, dan memperoleh persentase 92.5% dari validasi materi dan tergolong dalam kriteria sangat valid. Hasil yang didapatkan ketika peneliti melakukan uji coba kelompok kecil adalah 79,5% termasuk dalam kategori efektif, sedangkan pada uji coba kelompok besar memperoleh 86,9% termasuk dalam kategori sangat efektif. Perolehan dari hasil tersebut bahwa produk media Historiografis Interaktif berbasis *Adobe Flash* dengan materi tentang Candi Surawana sangat layak sebagai media pembelajaran di SMK Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Aldila, T. H. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Indonesia Berbentuk Infografis Materi Sejarah Kerajaan Islam di Jawa dan Akulturasi Kelas X MIIA Tahun Ajaran 2015/2016 di SMA Negeri 2 Kudus. 4(1), 55–61.
- Aman, M. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Efendi, M. Y., Lutfi, I., Utami, I. W. P., & Jati, S. S. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi–Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 176–187. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p176>
- Handoko, M. T. (2018). *Pengembangan Media Infografis untuk Pembelajaran berbasis Sejarah Daerah Menampilkan Eksistensi Candi Songgoriti di SMK Ardjuna 2 Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Jantari, K. H., & Bain, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Handout Materi KH. Ahmad Rifa'i dalam Pembelajaran Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia di SMA Negeri 1 Bandar. *Indonesian Journal of History Education*, 7(1), 40–49.
- Lee, C. (2018). *Belajar visualisasi data dengan grafis dan infografis step-by-step*. PT. Elex Media Komputindo.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9. <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259/1335>
- Nurtantio, P., & Syarif, A. M. (2013). *Kreasikan animasi-mu dengan adobe flash dalam membuat sistem multimedia interaktif*. Andi Offset.
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan makna pembelajaran : untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*. Penerbit Alfabeta.
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214–235. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p214>
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9–17. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe%0APENGARUH>
- Sedyawati, E., Santiko, H., Djafar, H., Maulana, R., Ramelan, W. D. S., & Ashari, C. (2013). *Candi Indonesia : Seri Jawa*. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan

- Permuseuman. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2016). *etode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi pembelajaran : teori dan aplikasi*. Ar-Ruzz Media.
- Warsita, B. (2018). *Teknologi pembelajaran : Landasan dan aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Widja, I. G. (2018). Pembelajaran Sejarah Yang Mencerdaskan Suatu Alternatif Menghadapi Tantangan dan Tuntutan Jaman yang Berubah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 117-134.  
<https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p117>