

Media Movie Dalam Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia Untuk Meningkatkan Nasionalisme Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang

Faizah Ulumi Firdausi, Ferdinan Bashofi

Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Humaniora, IKIP Budi Utomo Malang

Abstrak

Pembelajaran sejarah nasional Indonesia memuat kompetensi sebagai sarjana yang memiliki nilai-nilai keindonesiaan dan karakter nasionalisme. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi modal dasar demi keberhasilan kompetensi yang diharapkan. Media Movie atau film menjadi salah satu media yang dapat di gunakan dalam pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia. Di dalamnya memuat cerita-cerita sejarah yang dirangkum secara singkat dan efisien, tanpa mengurangi dan menambah alur cerita sesuai dengan pustaka yang ada. Media movie menjadi bagian dari multimedia interaktif, yang mana menjadi alternatif media berbasis movie. Mudah diakses dan digunakan mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang, oleh sebab menggunakan kecanggihan IT. Multimedia interaktif bisa menjadi media pembelajaran yang efektif, inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan kemajuan IPTEK. Multimedia interaktif berbasis movie dalam pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia diperuntukkan bagi mahasiswa Program Studi Sejarah dan Sosiologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan rasa nasionalisme mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang sebagai landasan nilai karakter bangsa demi melahirkan generasi bangsa yang nasionalis dan cinta tanah air. Pelaksanaan penelitian diawali dengan research and information, kemudian dilanjutkan dengan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat meningkatkan karakter nasionalisme mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang melalui media pembelajaran media movie yang dikembangkan. Hasil validasi para ahli materi dan media pengembangan masuk kategori layak untuk diterapkan. Selain itu media ini juga dapat meningkatkan jiwa nasionalisme.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Movie, Sejarah, Nasionalisme*

Pendahuluan

Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan

perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Pendidikan merupakan komponen utama dalam peningkatan kualitas suatu bangsa. Seiring berkembangnya teknologi, secara langsung menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan tersebut. Terutama dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga menciptakan

sumber daya manusia yang berkualitas. Mutu pendidikan bergantung pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah, ukurannya terlihat pada keberhasilan belajar siswa. Proses pembelajaran merupakan salah satu tahap menentukan keberhasilan belajar siswa. Maka dari itu, banyak upaya dari guru untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran.

Arsyad (2011) mengklasifikasi pengertian media dalam dua hal, yaitu pengertian fisik dan nonfisik. Sesuatu benda yang dapat di lihat, di dengar, atau di raba dengan indera disebut pengertian fisik. Sedangkan pengertian non-fisik yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras, yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu media harus meningkatkan motivasi pembelajar, penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar, dan media harus merangsang pembelajar, mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru.

Vaughan (2011) menyatakan suatu definisi multimedia adalah berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya. Multimedia sendiri

terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan *sekuensial* atau berurutan misalnya, televisi dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki dalam proses selanjutnya. Seperti multimedia interaktif pada aplikasi game dan CD interaktif.

Green & Brown (2002) menjelaskan karakteristik paling penting dari multimedia interaktif adalah pembelajaran tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan dituntut untuk berinteraksi selama pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktivitas. Sesuai dengan karakteristik, multimedia interaktif movie menjadi salah satu media pembelajaran di dalamnya.

Media movie adalah media yang memperlihatkan gambar bergerak diiringi dengan suara atau musik audio. Ratu Husmiati (2010) dalam penelitiannya menjelaskan media film sebagai media pembelajaran di jurusan sejarah yang banyak bertema sejarah, baik bersifat drama, dokudrama atau dokumenter.

Kelebihan media film mampu membuat perkuliahan menjadi bervariasi, menyenangkan, mudah dipahami, mampu merangsang imajinasi, mengkonkritkan peristiwa yang sebelumnya abstrak dalam waktu singkat dan dapat membawa mahasiswa menembus ruang dan waktu secara tidak langsung oleh media film, sesuai dengan materi, kebutuhan dan tujuan perkuliahan. Sehingga hal tersebut dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Hayyun Lathifaty Yasri & Endang Mulyani (2016) menjelaskan media film efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar ekonomi siswa, terbukti terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan media film dengan siswa yang tidak menggunakan media film. Film yang digunakan dalam pembelajaran dipilih guru berdasarkan kesesuaian film dengan tujuan dan materi pembelajaran. Mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia adalah mata kuliah yang khas dan wajib di Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi IKIP Budi Utomo Malang.

Luaran mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia adalah karakter nasionalisme. Hal ini sejalan dengan muatan materi di dalamnya, yang membahas sejarah perjuangan Indonesia. Mulai dari masa pra sejarah, penjajahan, orde lama, reformasi, orde baru sampai demokrasi. Melalui multimedia interaktif berbasis movie dalam pembelajaran

Sejarah Nasional Indonesia, bertujuan agar mahasiswa dapat memahami dengan mudah materi pembelajaran. Khususnya mahasiswa Program Studi Sejarah dan Sosiologi IKIP Budi Utomo Malang. Multimedia interaktif berbasis movie juga bisa mempermudah dalam mengevaluasi karakter nasionalis mahasiswa dari hasil pembelajaran nasionalisme. Multimedia interaktif berbasis movie dalam pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia, dilengkapi dengan materi dan alat evaluasi karakter yang efektif untuk mahasiswa dalam hasil pembelajaran.

Selanjutnya, tantangan pendidikan sekarang bagaimana membangun keterampilan generasi 4.0, terutama keterampilan *melek* teknologi informasi dan komunikasi (*information & communication technology literacy skill*) dan mampu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Proses belajar mengajar hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan.

Pesan, sumber pesan, media dan penerima pesan adalah komponen proses komunikasi. Mewujudkan pembelajaran berbasis movie bukan sekedar hanya meletakkan materi belajar pada movie yang kemudian diakses melalui komputer. Melainkan bagaimana media movie digunakan sebagai media alternatif pengganti kertas untuk menyimpan

berbagai dokumen atau informasi. Movie digunakan pula untuk mendapatkan sisi unggul yang tidak dimiliki kertas maupun yang lain. Pentingnya multimedia interaktif berbasis movie pada pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia mampu memberikan akses yang mudah bagi mahasiswa, baik untuk proses pembelajaran yang dilengkapi dengan alat evaluasi.

Multimedia interaktif berbasis movie dalam pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia menerapkan esensi materi dan alat evaluasi. Sehingga mampu membentuk karakter nasionalisme. Selain memberikan kontribusi pada pengetahuan dan kesadaran dalam menghadapi hegemoni budaya asing (Khoirul Huda, 2018). Tujuan artikel ini untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis movie dalam pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia guna meningkatkan karakter nasionalisme mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi IKIP Budi Utomo Malang.

Tinjauan Pustaka

A. Media Ajar

Menurut Sutikno (2013) mendefinisikan media pembelajaran sebagai suatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Selanjutnya Riyana (2009) mengartikan media pembelajaran sebagai pembawa informasi atau pesan

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sedangkan Aqip (2010) menjelaskan media pengajaran dapat dijelaskan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Rusman (2012) juga mengemukakan media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah, dan mengingatnya dalam waktu yang lama, dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu.

Dengan kata lain, media dapat mendukung proses pembelajaran. Penyampaian materi dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat Hujair H. Sanaky (2013) yang menyatakan media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran supaya dapat diterima siswa dengan lebih mudah. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut media pembelajaran dapat dimaknai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik. Sehingga bisa

mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Kegunaan media dalam pembelajaran adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan belajar. Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari proses komunikasi, yang mana informasi dari sumber belajar perlu disampaikan kepada penerima, yaitu siswa. Supaya siswa lebih memahami maka, komunikasi dalam bentuk audio visual lebih diutamakan. Selain alat bantu belajar juga mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dalam belajar.

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah utama yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media, Arief Sadiman, dkk, memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah, antara lain:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan intruksional dengan operasional dan khas.
3. Merumuskan butir materi terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan tes dan revisi.

Asyhar (2012) memberikan lima prinsip pemilihan media, diantaranya kesesuaian, kejelasan sajian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan, kualitas, ada alternatif, interaktif, organisasi, kebaruan dan berorientasi siswa. Jadi dalam membuat media pembelajaran yang baik dan efektif bagi mahasiswa, harus memperhatikan kriteria media yang baik dan memiliki prinsip. Kriteria yang perlu dipertimbangkan pendidik dalam memilih media pembelajaran sesuai yang dikemukakan Sudjana (1990), yaitu 1). ketepatan media dengan tujuan pengajaran, 2). dukungan terhadap isi bahan pelajaran, 3). kemudahan memperoleh media, 4). keterampilan guru dalam menggunakannya, 5). tersedia waktu untuk menggunakannya, serta 6). sesuai dengan taraf berfikir anak.

B. Multimedia Interaktif

Merujuk dari pendapat Ariesto Hadi Sutopo (2003) menyatakan multimedia interaktif adalah multimedia yang dapat menangani interaktif *user*, yang mana *user* dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan mendapat jawaban yang akan mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya.

Artinya, multimedia membutuhkan keterlibatan aktif dari pengguna. Pengguna yang menentukan jalannya program sesuai bahasa pemrogramannya. Selanjutnya,

Daryanto (2010) berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pernyataan ini menunjukkan bila salah satu ciri multimedia interaktif memiliki alat pengontrol. Alat pengontrol memungkinkan pengguna untuk menentukan proses sesuai keinginannya.

Lebih lanjut, Munir (2012) mengemukakan bilamana multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia yang dirancang, supaya mempunyai tampilan yang memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifnya dengan pengguna. Makna tersebut merujuk pada kemampuan multimedia interaktif dalam berkomunikasi dengan penggunanya. Tampilannya dirancang supaya pengguna dapat memperoleh informasi yang interaktif.

Multimedia sendiri diartikan pula oleh Russel (2014), *multimedia is the sequential or simultaneous of a variety of media in a presentation or self-study program. Computers are often involved in multimedia presentations that incorporate text, audio, and still or animated images.* Artinya, multimedia merupakan serangkaian beberapa macam media dalam presentasi atau program belajar mandiri. Komputer sering digunakan dalam

presentasi multimedia yang menyatukan teks, audio, dan gambar diam atau bergerak. Pernyataan tersebut menunjukkan makna multimedia sebagai bagian kesatuan berbagai media seperti teks, audio dan gambar. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia menggunakan komputer yang mengintegrasikan berbagai bentuk media, yang mana pengguna dapat belajar secara interaktif, oleh sebab dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program. Supaya pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki, dalam hal ini media yang berkonsep interaktif.

Selanjutnya, media movie adalah salah satu bentuk multimedia interaktif. Film *in the Classroom* (2011) menyebutkan bahwa siswa cenderung lebih banyak memahami beberapa hal yang terinterpretasikan dalam film dari pada buku teks. Disebutkan pula bahwa film mampu memberikan pengalaman belajar yang jarang di dapatkan siswa di dalam kelas. Oleh karena keterbatasan ruang dan waktu yang mereka miliki.

Hal ini juga dapat mengasah kemampuan analitis siswa terhadap film yang ditampilkan, berdasarkan teori dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, tingkat kehadiran siswa di dalam kelas dan perilaku turut meningkat (Council Lottary Fundee, UK Film, 2010).

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa film mampu mencapai ranah kognitif dan afektif siswa secara bersamaan (Champoux, 2007). Menurut Susilana (2009) menjelaskan bila media film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak. Sementara itu, Arsyad (2010) mengartikan film atau gambar hidup merupakan gambar dalam *frame* yang mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Pendapat yang lain seperti yang dikemukakan Trianto (2013) media film adalah alat penghubung yang berupa film, media masa alat komunikasi seperti radio, televisi, surat kabar, majalah yang memberikan penerangan kepada orang banyak dan mempengaruhi pikiran mereka.

C. Sejarah Nasional Indonesia

Mata kuliah ini merupakan kelompok mata kuliah Sejarah Nasional. Melalui pengalaman belajar yang dikembangkan dalam perkuliahan ini, mahasiswa calon guru Sejarah diharapkan memiliki *Pertama*, pemahaman dan wawasan mengenai perkembangan kehidupan sosial/politik di Indonesia pada abad XIX, *Kedua*, pemahaman dan wawasan nasionalisme dan perkembangannya serta kaitannya dengan perjuangan merebut kemerdekaan di Indonesia, *Ketiga*, Pemahaman dan kemampuan menganalisis serta mereview lahirnya pergerakan Budi Utomo sebagai awal munculnya pergerakan

nasional di Indonesia, *Keempat*, pemahaman dan kemampuan menganalisis pergerakan-pergerakan nasional yang bergerak dalam bidang politik, misalnya sarekat pekerja, keagamaan, wanita dan pemuda periode 1908-1920, *Kelima*, pemahaman dan kemampuan menganalisis pergerakan nasional yang bergerak dalam bidang politik diantaranya PKI, SI, BU, PI, PNI, PPPKI, dan pemuda pada masa 1920-1930, *Keenam*, pemahaman dan kemampuan menganalisis pergerakan nasional yang bergerak dalam bidang politik, seperti Pendidikan Nasional Indonesia Baru, Partindo, Gerindo, Parindra, PSII, Petisi Sutardjo dan Gapi masa 1930-1942,

Ketujuh, kemampuan mengkaji dan menganalisis perkembangan pergerakan nasional pada masa pendudukan Jepang di Indonesia tahun 1942-1945 dan *Kedelapan*, pemahaman dan kemampuan mengkaji berbagai peristiwa di sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia tahun 1945. Selanjutnya, nasionalisme adalah paham kebangsaan yang menempatkan loyalitas dan kesetiaan tertinggi seseorang terhadap negara. Nasionalisme dapat dimaknai sebagai rasa yang timbul akibat persamaan nasib dan pengorbanan masa lalu.

Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan Bachtiar (Kokom & Syaifullah, 2009) yang mengungkapkan bahwa Nasionalisme berhubungan dengan suatu jiwa dan azas spiritual. Keduanya

merupakan kesatuan solidaritas yang besar, tercipta oleh perasaan pengorbanan yang telah dibuat di masa lampau serta oleh manusia yang bersangkutan bersedia dibuat di masa depan. *Nasion* mempunyai masa lampau, tetapi kemudian melanjutkan dirinya pada masa kini. Melalui kenyataan yang jelas berupa kesepakatan dan keinginan yang dikemukakan dengan nyata untuk terus hidup bersama. Berdasarkan penjelasan tersebut jelas bahwa nasionalisme merupakan bagian penting dalam pertumbuhan Negara.

Oleh sebab akan berhubungan dengan keinginan untuk mencapai cita-cita bersama berdasarkan atas pengorbanan di masa lampau. Terdapat beberapa indikator yang mencerminkan jiwa nasionalisme. Berikut merupakan gambaran perilaku yang mencerminkan jiwa nasionalisme sesuai pendapat Iskandar (2010), yakni:

1. Bangga menjadi bangsa dan menjadi bagian dari masyarakat Indonesia.
2. Mengakui dan menghargai sepenuhnya keanekaragaman pada diri bangsa Indonesia.
3. Bersedia mempertahankan dan memajukan negara serta nama baik bangsa.
4. Senantiasa membangun rasa persaudaraan, solidaritas dan kedamaian antar kelompok masyarakat dengan semangat persatuan.
5. Menyadari sepenuhnya sebagai bagian dari bangsa lain untuk menciptakan

hubungan kerja sama saling menguntungkan.

6. Memiliki rasa cinta tanah air.
7. Menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan sendiri dan golongan atau kelompok.

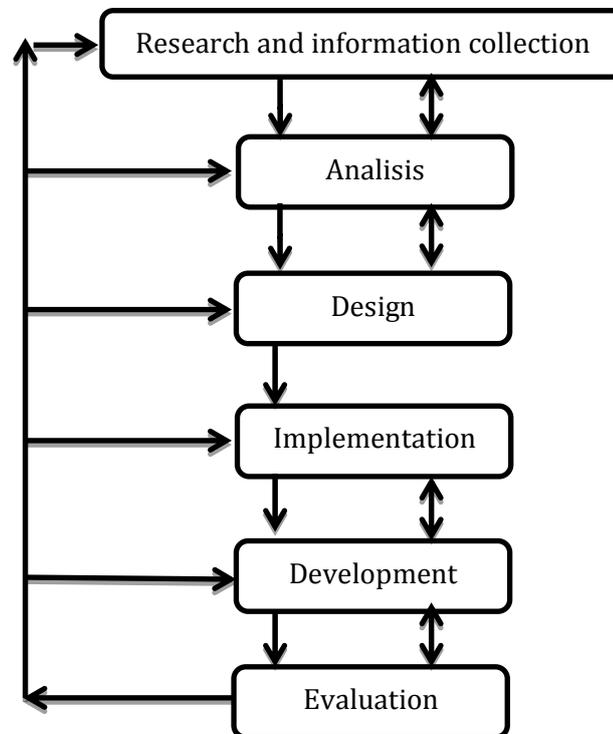
Jiwa nasionalisme dapat diwujudkan dari beberapa indikator, antara lain adanya rasa kebanggaan, penghargaan, kesediaan, solidaritas, persaudaraan dan kecintaan terhadap bangsa dan negara dalam individu. Nasionalisme Indonesia sudah ada jauh sebelum proklamasi kemerdekaan Indonesia. Mulai dari zaman kerajaan Sriwijaya dan Majapahit, terbentuknya gerakan nasionalis tahun 1905, sumpah pemuda tanggal 28 oktober 1928 sampai puncaknya proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan *Research And Development*. Model pengembangan yang menjadi rujukan adalah desain model Borg & Gall dan ADDIE. Model *research and development* ini dikombinasikan dengan alasan, disesuaikan dengan langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti. Desain model Borg & Gall, langkah-langkah yang dipergunakan adalah *research and information*. *Research and information* digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan bahan ajar dalam mata kuliah

Sejarah Nasionalisme Indonesia pada mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. Selanjutnya, pada model ADDIE langkah-

langkah yang digunakan melalui aspek Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.



Bagan 1. Desain kombinasi tahap pengembangan multimedia interaktif movie Borg & Gall dan ADDIE (Sugiyono, 2010)

Hasil dari tahap penelitian dan pengumpulan informasi serta analisis deskripsi pembelajaran, tugas yang harus dipelajari dan tujuan instruksional disajikan sebagai input pada tahap desain. Deskripsi dan tujuan tersebut diubah secara khusus untuk pembelajaran. Selanjutnya, kekhususan desain tersebut disajikan sebagai tahap input di tahap pengembangan. Kemudian akan digunakan untuk pedoman pada pembuatan materi serta kegiatan dalam pembelajaran. Tahap penerapan terlebih dahulu dilakukan uji coba produk setelah di validasi oleh *expert judgment* (ahli, guru, materi, kegiatan dan

mahasiswa). Kemudian disatukan untuk menggunakan produk yang diperoleh dari hasil pengembangan. Setelah produk digunakan dan diterapkan selanjutnya ada evaluasi untuk melihat apakah tujuan dapat tercapai, dan masalah yang seharusnya dapat diselesaikan. Jika produk membuat penggunaanya merasa kesulitan, maka proses pengembangannya harus berulang.

Selanjutnya, lokasi penelitian adalah di IKIP Budi Utomo Malang yang terletak di Jalan Citandui No. 26 Kota Malang. Pemilihan lokasi penelitian tersebut beralasan bahwa kampus tersebut mempunyai mata kuliah wajib Sejarah

Nasional Indonesia. Mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia memiliki luaran karakter nasionalisme yang harus melekat dalam mahasiswa. Pemilihan multimedia interaktif movie dalam pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia beralasan supaya mempermudah pembelajaran. Jenis data adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator dan koresponden uji coba. Teknik pengumpulan data dengan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik tersebut untuk mengolah data hasil validasi ahli materi, desain dan media pembelajaran.

Hasilnya berupa masukan saran dan kritik perbaikan yang terdapat dalam angket instrumen validasi serta analisis statistik deskriptif kualitatif. Digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam bentuk analisis presentase. Data yang telah dikumpulkan pada lembar validasi angket uji coba, merupakan data kualitatif. Ukuran setiap poin pernyataan dibagi dalam kategori tidak baik, kurang baik, baik dan sangat baik. Data terlebih dahulu diubah ke bentuk data kuantitatif sesuai dengan bobot skor. Pengubahan dilakukan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum (s \times \text{tertinggi} \times \text{jml responden})}{n \times \text{tertinggi}} \times 100$$

Keterangan:

P = persentase penilaian

n = jumlah seluruh item angket

Data hasil penilaian terhadap media ajar yang dikembangkan selanjutnya di

analisis secara deskriptif. Penentuan kriteria kelayakan dan revisi produk seperti yang ditunjukkan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria kelayakan produk

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81- 100	Sangat Baik	Tidak Revisi/ valid
61-80	Baik	Tidak Revisi/ Valid
41-60	Cukup	Revisi/ Tidak valid
21-40	Kurang	Revisi/ Tidak valid
0-20	Sangat Kurang	Revisi/ Tidak valid

(Adaptasi Siti Muriati, 2013)

Hasil Dan Pembahasan

Pada prinsipnya di dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan dengan menggunakan 3 (tiga) tahap utama, yaitu:

A. Tahap Pendahuluan

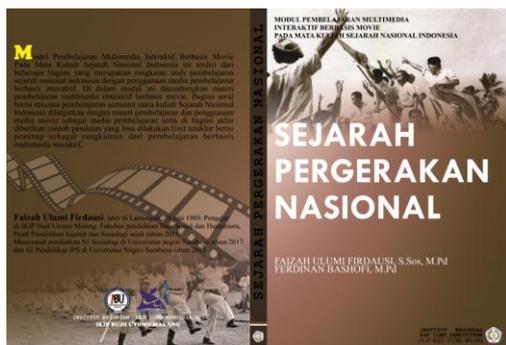
Pada tahap pendahuluan dilakukan studi literatur dengan mencari referensi maupun pustaka terkait mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia. Studi literatur dalam hal ini melakukan pemilihan video. Selanjutnya digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia yang disesuaikan dengan rencana pembelajaran semester mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia.

B. Tahap Desain

Data yang di dapat dari survei lapangan dan ditunjang dengan dasar-dasar teori dari hasil studi kepustakaan. Selanjutnya menyusun draft desain media

pembelajaran yang terdiri dari 3 (tiga) tahap, antara lain:

1. Penyusunan draft materi, naskah dan *skenario* movie. Penyusunan draft materi mengacu pada silabus sejarah nasional Indonesia.



Gambar 1. Cover modul pembelajaran multimedia interaktif berbasis movie (dokumen peneliti)

2. Setting lokasi pengambilan gambar

Proses pengambilan gambar dilakukan di halaman kampus IKIP Budi Utomo Malang sesuai dengan *skenario* movie.

3. Editing video

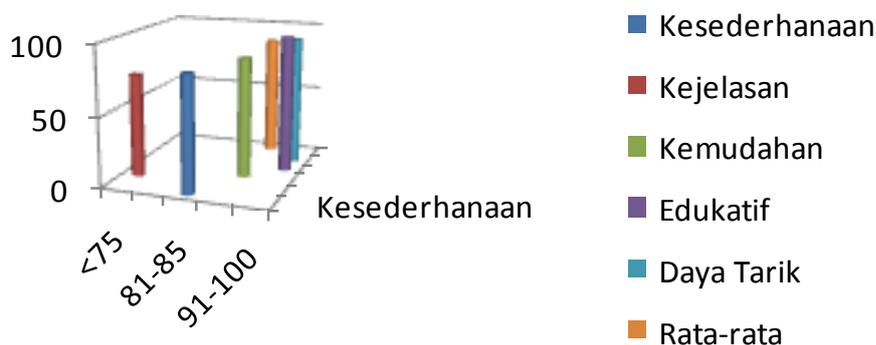
Proses *editing* movie menggunakan perangkat keras berupa *PC* dan perangkat lunak *xilisoft*. Pada tahap ini luaran yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbasis movie dalam bentuk *DVD*.

Selanjutnya, produk prototype tersebut dilakukan validasi ahli. Uji penilaian penelitian ini mengacu dari pendapat Sugiyono (2013) yang menyatakan bahwa segala instrumen yang dinyatakan valid, berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data guna mengukur tingkat validnya. Konsep valid itu berarti instrumen tersebut dapat

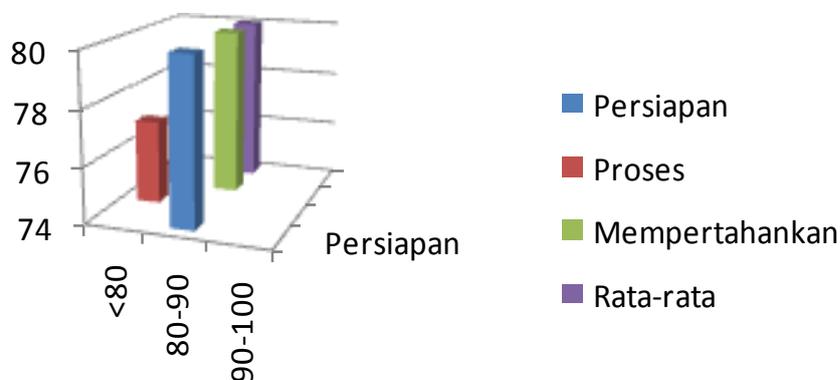
digunakan dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Penilaian media pembelajaran movie dilakukan oleh pakar atau praktisi melalui instrumen penilaian berdasarkan teori-teori yang sudah ada, kemudian dijadikan indikator dalam penilaian pakar. Pakar atau praktisi meliputi tiga ahli, yaitu pakar materi, pakar media dan pakar pembelajaran. Pakar materi yang menilai kelayakan media pembelajaran adalah dosen pengampu mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia III Septa Rahadian, M.Pd. Penyajian data hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi seperti ditunjukkan pada gambar 2.

Perhitungan persentase ahli materi yang ditinjau dari relevansi terhadap materi sejarah nasional Indonesia III, diantaranya: a). persiapan kemerdekaan Indonesia penilaian sebesar 80%, proses proklamasi sebesar 77%, upaya mempertahankan kemerdekaan Indonesia sebesar 80%, jika dirata-rata menjadi 80%, b). Pakar media yang menilai kelayakan media adalah dosen multimedia UM Malang Deny Setiawan.

Persentase data hasil penilaian ahli media seperti yang ditunjukkan pada gambar 3 berikut ini.



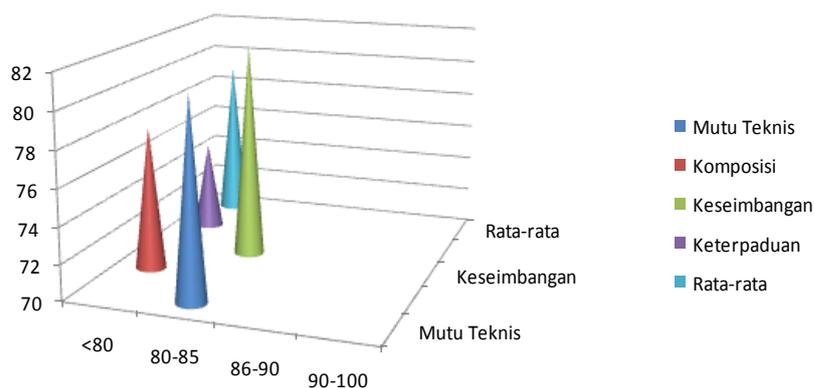
Gambar 2. Diagram Penilaian Ahli Materi (dokumen peneliti)



Gambar 3. Diagram Penilaian Ahli Media (dokumen peneliti)

Validasi penilaian oleh ahli media berisi 23 butir pertanyaan dengan indikator, antara lain mutu teknis, komposisi, keseimbangan dan keterpaduan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis movie pada mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia III. Dengan persentase penilaian sebagai berikut a). aspek mutu teknis sebesar 81%, b). aspek komposisi sebesar 78%, c). aspek keseimbangan sebesar 82%, dan d). keterpaduan sebesar 75%. Apabila di rata-rata tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis movie menurut penilaian ahli

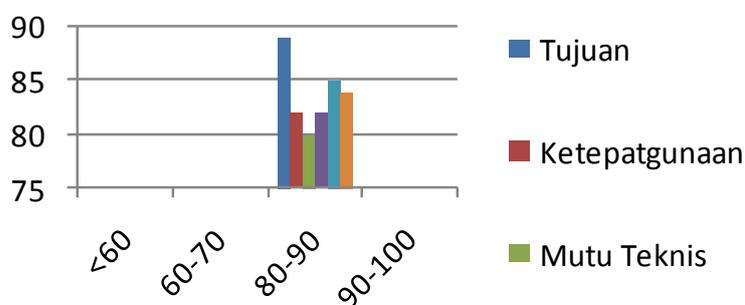
media sebesar 79%. Pakar pembelajaran yang menilai kelayakan media pembelajaran berbasis movie adalah Puspita Pebri Setiani, M.Pd. Gambar 4 menunjukkan nilai persentase hasil penilaian oleh ahli pembelajaran.



Gambar 4. Diagram Penilaian Ahli Pembelajaran (dokumen pribadi)

Penilaian kelayakan oleh ahli pembelajaran melalui validasi penilaian pakar pembelajaran berisi 25 butir pertanyaan. Indikator pertanyaan meliputi tujuan, ketepatangunaan, mutu teknis, tingkat kemampuan siswa dan manfaat. Dengan persentase hasil penilaian, yaitu a). aspek tujuan sebesar 89%, b). aspek ketepatangunaan sebesar 82%, c). aspek mutu teknis sebesar 80%, d). aspek tingkat kemampuan siswa sebesar 82% dan e). aspek manfaat sebesar 85%. Apabila dirata-rata penilaian ahli pembelajaran sebesar 84%. Selanjutnya, dilakukan proses penyusunan penilaian uji coba. Penilaian

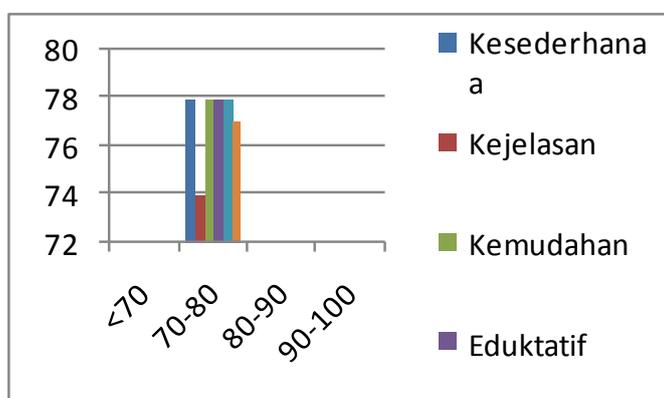
uji coba berupa validasi penilaian yang dilakukan pengguna media, yaitu mahasiswa. Lembar penilaian disusun berdasarkan indikator pemilihan media pembelajaran. Uji coba terbatas dilakukan dengan 3 responden dari mahasiswa kelas A Pendidikan Sejarah dan Sosiologi semester IV, yang mengambil mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia III. Guna menilai media pembelajaran yang telah dirancang dan telah melalui validasi dari para ahli. Mengenai data penilaian uji terbatas, seperti ditunjukkan pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Diagram Penilaian Uji Coba Terbatas (dokumen peneliti)

Indikator uji coba terbatas berhubungan dengan penilaian kesederhanaan, kejelasan, kemudahan, edukatif dan daya tarik dengan 23 butir pertanyaan yang diajukan. Persentase hasil penilaian adalah a). aspek kesederhanaan sebesar 83%, b). aspek kejelasan sebesar 74 %, c). aspek kemudahan sebesar 86 %, d). aspek edukatif sebesar 98% dan e). aspek daya tarik sebesar 93%. Uji coba terbatas media pembelajaran berbasis

movie diperoleh rata-rata sebesar 87%. Selanjutnya, media pembelajaran berbasis movie pada mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia III, maka dilakukan uji coba skala diperluas di kelas A Pendidikan Sejarah dan Sosiologi diikuti sebanyak 35 mahasiswa. Gambar 6 menunjukkan diagram perolehan persentase kelayakan.



Gambar 6. Diagram Penilaian Uji Coba Luas (dokumen peneliti)

Berdasarkan indikator berupa kesederhanaan, kejelasan, kemudahan, edukatif, dan daya tarik dengan 23 butir pertanyaan. Dengan persentase aspek penilaiannya, yakni a). aspek kesederhanaan sebesar 78%, b). aspek kejelasan sebesar 74%, c). aspek kemudahan sebesar 78%, d). aspek edukatif sebesar 78%, e). aspek daya tarik

sebesar 78%. Rerata penilaian pada uji coba luas 77%. Kelayakan media pembelajaran berbasis movie yang ditinjau ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran melalui validasi penilaian berupa instrumen, ditunjukkan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil validasi penilaian

No	Penilai	Hasil	Kelayakan
1	Ahli materi	80%	Layak
2	Ahli media	79%	Layak
3	Ahli pembelajaran	84%	Sangat Layak
4	Mahasiswa (Uji Coba Terbatas)	87%	Sangat Layak
5	Mahasiswa (Uji Coba Luas)	77%	Layak

(data peneliti, 2019)

C. Tahap Evaluasi

Model final merupakan bagian dari tahap evaluasi, setelah media pembelajaran movie di validasi penilaian oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dengan peran multimedia yang menghasilkan informasi berupa gambar, suara dan animasi. Sehingga peran multimedia sangat membantu dalam penyalur informasi. Menurut Oetomo (2002), secara umum multimedia dijelaskan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video.

Berbagai bentuk media tersebut digabungkan menjadi kesatuan kerja yang menghasilkan informasi. Tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat di dengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat serta memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam sajiannya. Ariani & Haryanto (2010) mengemukakan multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan interaktif.

Multimedia linier tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apa pun yang dapat dioperasikan pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan. Lebih lanjut, multimedia interaktif dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pengembangan media pembelajaran mata kuliah Sejarah Nasional

Indonesia mensinkronkan kategori multimedia interaktif. Yakni, media pembelajaran yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dikendalikan pengguna. Pengembangan multimedia interaktif berbasis movie dirancang dengan memadukan gambar, suara dan video dokumenter yang digabung menjadi satu kesatuan. Green & Brown (2002) mengemukakan karakteristik yang penting multimedia interaktif adalah pembelajaran tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan dituntut untuk berinteraksi selama pembelajaran.

Multimedia interaktif mensinergikan semua media, mulai dari teks, grafik, audio dan interaktivitas. Sesuai dengan karakteristik multimedia interaktif movie yang menjadi salah satu media pembelajaran di dalamnya. Media movie disebut sebagai media yang memperlihatkan gambar bergerak disertai dengan suara dan musik. Ratu Husmiati (2010) dalam hasil risetnya mengemukakan media film sebagai media pembelajaran di jurusan sejarah yang banyak bertema sejarah, baik berorientasi drama, dokudrama, atau dukumenter.

Kelebihannya membuat perkuliahan menjadi bervariasi, menyenangkan, mudah dipahami, mampu merangsang imajinasi, mengkonkritkan peristiwa yang sebelumnya abstrak dalam waktu singkat dan dapat membawa mahasiswa menembus ruang dan waktu

secara tidak langsung karena media film sesuai dengan materi, kebutuhan dan tujuan perkuliahan. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, hasil riset Hayyun Lathifaty Yasri & Endang Mulyani (2016) mengungkapkan media film efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Ekonomi siswa. Dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan media film dengan siswa yang tidak menggunakan media film.

Film yang digunakan dalam pembelajaran harus dipilih oleh guru berdasarkan kesesuaian film dengan tujuan dan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi uji kelompok kecil, kelayakan media pembelajaran berdasarkan pendapat 3 mahasiswa kelas B Pendidikan Sejarah dan Sosiologi angkatan 2017 yang mengambil mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia III diperoleh persentase sebesar 87 %, dan termasuk kategori sangat layak.

Kelayakan media pembelajaran berdasarkan pendapat 35 mahasiswa kelas B Pendidikan Sejarah dan Sosiologi angkatan 2017 diperoleh persentase sebesar 77 % termasuk kategori layak. Sehingga dapat dikatakan respon siswa terhadap perkuliahan yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Movie pada mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia memberikan hasil dampak yang positif.

Penutup

A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis movie, telah dilaksanakan melalui beberapa tahap model ADDIE. Terutama pengembangan, penerapan dan penilaian. Berdasarkan evaluasi oleh ahli materi, produk memperoleh kelayakan layak, meski masih ada revisi. Dari penilaian ahli media di nilai layak meski ada revisi. Di perlukan revisi terutama visualisasi gambar yang lebih terang dengan resolusi tinggi, dan perlunya pengurangan estimasi waktu pada sajian film yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penerapan uji coba kelompok kecil terhadap kelayakan media pembelajaran dinyatakan sangat layak. Begitu pula respon siswa terhadap perkuliahan yang menggunakan multimedia interaktif berbasis movie pada mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia memberikan pengaruh yang positif.

B. Saran

Sehubungan media yang dikembangkan berbasis multimedia interaktif, maka kemampuan pengguna dituntut aktif dalam pengoperasian sistem. Perlu dilakukan penelitian lanjutan terhadap pengembangan multimedia interaktif movie dengan software *xilisoft* yang memadukan dengan *Adobe Flash Player*, supaya hasil media pembelajaran semakin interaktif.

Daftar Pustaka

- Adiputra, I. N. (2014). *Pengembangan E-Media pada Materi Melakukan Instalasi Sistem Operasi Jaringan Berbasis GUI dan Text untuk Siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Singaraja*. Karmapati.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Dirjen Dikdasmen Direktorat Pembinaan SMK.
- Fausih, M., & Danang, T. (2015). *Pengembangan Media E-Media Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan Instalasi Jaringan Lan (Local Area)*. Teknologi Pendidikan.
- Gunadharma, A. (2011). *Pengembangan Media Elektronik Sebagai Sumber Belajar untuk Mata Kuliah Multimedia Design*. Skripsi: <http://www.slideshare.net/anandagunadharma/pengembangan-Media-elektronik-sebagai-sumber-belajar-untuk-mata-kuliah-multimedia-design-anandagunadharma-1215051060>.
- Huda, K. & Feriandi, Y. A. (2018). Pendidikan Konservasi Perspektif Warisan Budaya Untuk Membangun History For Life. *Aristo: Sosial Politik Humaniora*, 6(2), 329-343. doi: 10.24269/ars.v6i2.1026
- Jonias, H. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Media Terhadap Prestasi*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, (03), 03.
- Laili, J. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Movie Materi Sistem Pernapasan Kelas XII IPA SMA AL-RIFA'IE Gondanglegi- Malang*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Moleong, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ryberg, T. (2010). Implementation of scientific approach for activities laboratory. *Journal paedagogy*. (32).
- Salsabila, R. P. (2013). *Pengembangan Media Elektronik Fisika Sebagai Media Instruksional Pokok Bahasan Hukum Newton Pada Pembelajaran Fisika Di SMA* ([Http://Library.Unej.Ac.Id/Client/E_n_Us/Default/Search/Asset/567?Dt=List](http://Library.Unej.Ac.Id/Client/E_n_Us/Default/Search/Asset/567?Dt=List))
- Santyasa, I. W. (2009). *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Media*. Disajikan dalam Seminar Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMA, dan SMK: 12-14.
- Saputra, & Agustin. (2012). *Membangun Sistem Aplikasi E-Commerce dan SMS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). *Pengembangan E-Media Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*. Janapati.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdikarya Offest.
- Sudjana & Rifa'i, A., (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunuyeko, N. (2015). Nilai-Nilai Kebudayaan. Paper pada Penataran dan Lokakarya Bidang Penelitian bagi Dosen IKIP Budi Utomo Malang, 11-12 Februari 2015.
- Yuhefizar. (2009). *Cara Mudah Membangun Moviesite Interaktif Menggunakan Content Mangement System Joomla CMS*. Jakarta : PT Gramedia.