

PENGEMBANGAN *ATLIT DUDA* (ATLAS INTERAKTIF HINDU BUDHA) DI NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN JIWA NASIONALISME PADA SISWA SMP KOTA MADIUN

Novi Triana Habsari
Prodi Pendidikan Sejarah IKIP PGRI MADIUN
Email: trianahabsari86@gmail.com

Abstak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan jiwa nasionalisme pada siswa SMP Negeri 6 Kota Madiun melalui media *Atlit Duda* di Nusantara. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan menggunakan tahapan pengembangan produk, validasi, uji coba produk hingga uji coba pada kelas yang lebih besar. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII B yang berjumlah 25 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi dan lembar observasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, *pertama* pada SMPN 6 Kota Madiun, proses belajar mengajar ips-sejarah belum maksimal. guru masih mengacu pada metode konvensional dan penggunaan media pembelajaran IPS belum maksimal. *kedua* hasil uji terbatas dan uji skala luas mendapatkan hasil yang cukup signifikan sebelum dan sesudah diterapkan media *atlit duda* (atlas interaktif hindu budha) di nusantara. terbukti dengan perolehan nilai rata-rata kelas 75,28 meningkat menjadi 82,73 dengan nilai signifikannya 0,05. apabila perhitungan $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga ada peningkatan yang signifikan antara nilai ips-sejarah sebelum dan setelah diterapkannya media *atlit duda* (Atlas Interaktif Hindu Budha) di nusantara. jiwa nasionalisme pada siswa setelah diterapkannya media *atlit duda* (atlas interaktif hindu budha) di Nusantara adalah 3,84 dengan kriteria sangat baik. dengan demikian, maka pengembangan *atlit duda* (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara dapat meningkatkan jiwa nasionalisme pada siswa SMP Kota Madiun.

Kata Kunci: *media pembelajaran, peta interaktif, nasionalisme*

Developing *ATLIT DUDA* (Interactive Map Of Hinduism And Buddhism) In Indonesia To Improve Students' Nationalism Spirit Of SMP N 6 MADIUN

Abstract

*The research aims to improve students' nationalism spirit of SMP N 6 Madiun, through media of *Atlit Duda* (Interactive Map of Hinduism and Buddhism) in Indonesia. The research was *Research and Development* (R & D). The research procedure was divided into developing product stage, validating, testing the product in the small scale, and testing the product in the larger scale. The research subject was the seventh grade students class B consisting of 25 students. Validation sheet and students' observation sheet became instruments to collect data. The results show that first, the teaching learning process of IPS (Social science)- History in SMP N 6 Madiun has not been optimum. The teachers still tend to operate conventional method and the use of teaching media for social science has also not optimum. Second, the results of preliminary field testing and main field testing show fairly significant in both treatment of before and after applying *Atlit Duda* in Indonesia Media. It shows that the average class score of 75.28 increases by 82.73 at the level of significance, 0.05. If the value is < 0.05 , H_0 will*

be rejected and H_1 will be accepted, there is, then a significant increase between the score of IPS-Sejarah (Social Science-History) before applying the media and the score after applying the Atlit Duda media. The students' nationalism spirit after applying the media is 3.84 at the very good criteria. In sum, developing media of Atlit Duda in Indonesia can improve the students' nationalism spirit of SMP N 6 Madiun.

Keywords: *learning media, Interactive map, nationalism*

Pendahuluan

Permasalahan yang dialami dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dialami oleh siswa meliputi hal-hal seperti; sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengolah bahan belajar, kemampuan menyimpan perolehan hasil belajar, kemampuan menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar dan cita-cita siswa. Faktor-faktor internal ini akan menjadi masalah sejauh siswa tidak dapat menghasilkan tindak belajar yang menghasilkan hasil belajar yang baik. (Dimiyati & Mudjiono, 2002).

Faktor eksternal meliputi hal-hal sebagai berikut; guru sebagai pembimbing belajar, prasarana dan sarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan siswa di sekolah, dan kurikulum sekolah. Dari sisi guru sebagai pembelajar maka peranan guru dalam mengatasi masalah-masalah eksternal belajar merupakan prasyarat terlaksanannya siswa dapat belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2002)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran di persekolahan, selayaknya disampaikan secara menarik dan penuh

makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran secara efektif. Selain itu, IPS sebagai disiplin ilmu yang memiliki sensitivitas tinggi terhadap dinamika perkembangan masyarakat. Dalam praktek pembelajarannya harus senantiasa memperhatikan konteks yang berkembang. Pendekatan-pendekatan pembelajaran efektif yang diambil dari teori pendidikan modern menjadi salah satu instrumen penting untuk diperhatikan agar pembelajaran tetap menarik bagi peserta didik serta senantiasa relevan dengan konteks yang berkembang. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Ditinjau dari segi bahasa, istilah media (jamak) medium (tunggal) mengandung arti perantara. Dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, media sering diartikan sebagai alat peraga. Dalam hubungannya dengan komunikasi, media diartikan sebagai alat komunikasi. Dalam hubungannya dengan pembelajaran, media diartikan sebagai "sarana fisik yang digunakan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa" Gagne & Reiser (dalam Gafur, 2012: 105)

Selain apa yang disebut diatas bahwa media adalah perantara, Smaldino, dkk (dalam Sri Anitah, 2008:2) mengatakan bahwa media adalah alat komunikasi dari sumber informasi. Berasal dari bahasa latin "medium" yang berarti "antara", media

menunjuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan. Dikatakan *media pembelajaran* bila segala sesuatu *membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran*.

Dari uraian tentang pengertian dan definisi mengenai media pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian mengenai Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber informasi ke penerima pesan dalam proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang mendefinisikan media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik, para ahli juga mengungkapkan beberapa fungsi media yang lebih spesifik.

Menurut Daryanto (2013: 32) media memiliki beberapa fungsi, yang antarlain :

1. Menghindari terjadinya verbalisme.
2. Membangkitkan Minat/Motivasi.
3. Menarik perhatian peserta.
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ruang.
5. Mengaktifkan peserta dalam kegiatan belajar.
6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar
7. Menambah pengertian nyata suatu informasi.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang fungsi media secara lebih spesifik, dapat ditarik kesimpulan bahwa media berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan mudah, kreatif dan menyenangkan dan dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar serta tidak cepat bosan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

Media Atlas Interaktif Hindu Budha (Atlit Duda) di Nusantara adalah media pembelajaran audio visual sederhana. Pembuatannya pun terbilang cukup mudah karena menggunakan power point. Power point ini nantinya berisikan peta Indonesia, kemudian membuat labirin di power point setelah itu pilih haiperling agar media terlihat lebih menarik. Ketika krusor pada laptop atau komputer diarahkan pada daerah tertentu yang telah diberi tanda dan di klik, maka akan muncul artikel singkat berisi penjelasan beserta gambar dan juga video tentang Hindu Budha di daerah tersebut.

Nasionalisme berasal dari kata latin 'natio' yang berarti lahir atau kelahiran. Dalam proses perkembangan kebudayaan dan peradaban bangsa-bangsa di dunia, kata natio dalam bahasa latin lalu berkembang kedalam sejumlah bahasa termasuk bahasa inggris dan diartikan dengan nation. seperti yang dikemukakan oleh Muhammad Imarah (dalam Aman, 2011:38) "cinta tanah air atau nasionalisme adalah fitrah asli manusia dan sama dengan kematian".

Anthony D. Smith (2003: 10) yang menyatakan bahwa "Nasionalisme adalah suatu ideologi yang meletakkan bangsa di pusat masalahnya dan berupaya mempertinggi keberadaanya". Sedangkan

Hans Kohn (dalam Aman, 2011:38) "*Nationalism is a state of mind in which the supreme loyalty of individual is felt to be due the nation state.*" Bahwa nasionalisme merupakan suatu paham yang memandang bahwa kesetiaan tertinggi individu harus diserahkan kepada negara kebangsaan. Sedangkan dalam konsepsi politik, terminologi nasionalisme sebagai ideologi yang mencakup prinsip kebebasan, kesatuan, kesamarataan, serta kepribadian selaku orientasi nilai kehidupan kolektif suatu kelompok dalam usahanya merealisasikan tujuan politik yakni pembentukan dan pelestarian negara nasional.

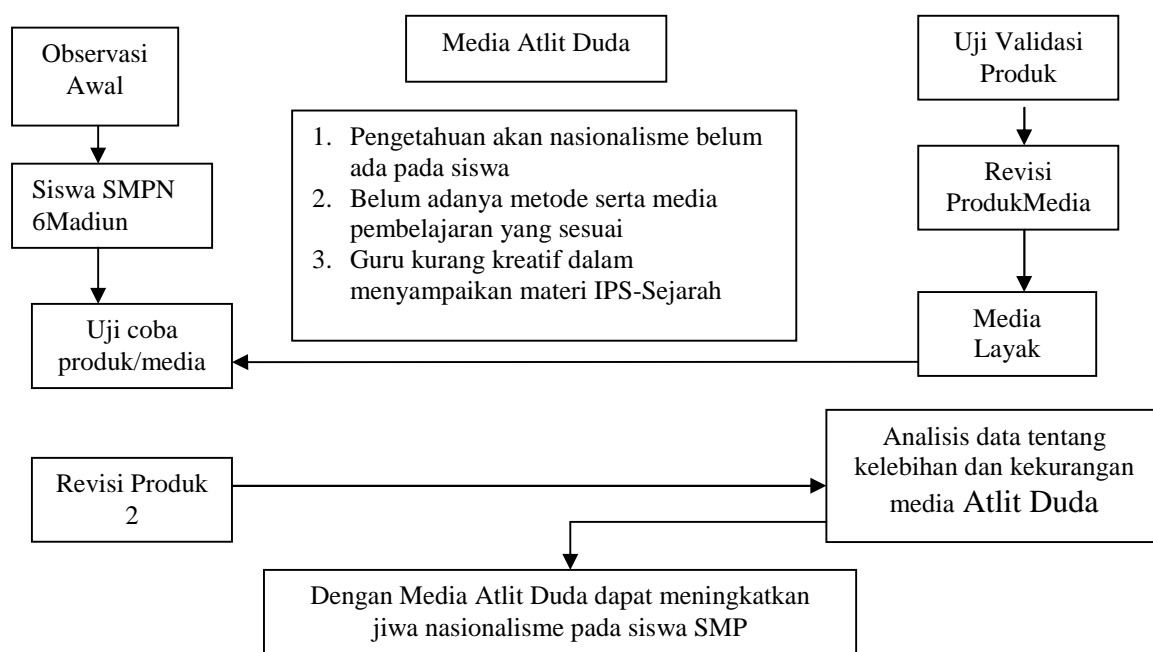
Pendapat lain dikemukakan oleh Sartono Kartodirjo (dalam team laboratorium Pancasila IKIP Malang, 2002: 6) menyatakan bahwa nasionalisme sebagai ideologi yang mencakup asas kebebasan, kesatuan, kesamarataan, dan kepribadian selalu berorientasi pada nilai kehidupan kolektif dari suatu kelompok dalam rangka merealisasikan tujuan politiknya yaitu pembentukan serta pelestarian nasional.

Dari telaah di atas nampak bahwa nasionalisme adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan rasa cinta tanah air dengan segala aktvitasnya guna memunculkan perasaan senasib sepenanggungan antar semua warga untuk mengangkat harkat dan martabat bangsa. Penerapan media Atlit Duda pada siswa SMP ini selain dapat meningkatkan minat

belajar IPS-sejarah juga dapat meningkatkan nasionalisme. Hal tersebut dikarenakan saat membuka media dan membaca artikel serta melihat video nya maka akan muncul rasa bangga terhadap sejarah masa lampaunya.

Dari kajian teoritik dan penelitian yang relevan di atas maka dapat disampaikan kerangka berpikir yaitu, media merupakan komponen yang sangat penting dan membantu seorang guru untuk dapat menyampaikan materi dengan menyenangkan, kreatif dan menghilangkan rasa bosan terhadap pelajaran pada para siswa. Sebagaimana fungsi media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang benar dengan penyampaian yang menarik dan kreatif oleh seorang guru dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi termotivasi untuk lebih mengenal budaya dan sejarah negaranya, dengan begitu nasionalisme akan mulai tumbuh pada diri siswa sejak dini. Media yang diciptakan oleh peneliti ini sangat bergantung pada cara penyampaian seorang guru, materi akan tersampaikan dengan baik dan dapat dengan mudah diterima siswa jika seorang guru dapat menyampaikan secara menarik dan komunikatif.

Untuk mempermudah dalam pemahaman, peneliti membuat kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Karena metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk berupa media Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu dan Budha) di Nusantara dan menguji keefektifan produk tertentu.

Menurut Sugiyono (2010: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini digunakan tahap-tahap penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Dalam prosedur pengembangan, peneliti menyebut sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam

pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antar komponen dalam sistem.

Langkah-langkah *Research and Development* (R&D) dalam pengembangan media pembelajaran (Sugiono, 2010:408) sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sebagai contoh, dalam bidang sosial dan pendidikan, misalnya kita punya potensi penduduk usia kerja yang cukup banyak, sehingga melalui model pembelajaran tertentu dapat diberdayakan sebagai tenaga kerja pertanian atau industri yang berbasis bahan mentah alam Indonesia.

Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Salah satu masalah yang muncul pada siswa SMPN 6 Kota Madiun adalah kurangnya pemahaman akan

budaya bangsa dan sikap nasionalisme. Masalah ini dapat diatasi melalui *Research and Development* (R&D) dengan cara meneliti sehingga ditemukan media pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan budaya bangsa dan nasionalisme dengan cara yang menyenangkan.

2. Mengumpulkan Informasi

Informasi yang telah terkumpul dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam tahap ini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

3. Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.

4. Validasi Desain

Validasi Desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji Coba Produk

Uji Coba Produk dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan metode mengajar yang lama atau yang lain.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan agar kreatifitas murid dalam belajar dapat meningkat pada gradasi yang tinggi. Setelah direvisi, maka perlu diujicobakan lagi kelas yang lebih luas.

8. Uji Coba Pemakaian

Produk yang berupa metode baru tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan yang luas. Dalam operasinya, metode baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji coba pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah metode mengajar.

10. Pembuatan Produk masal

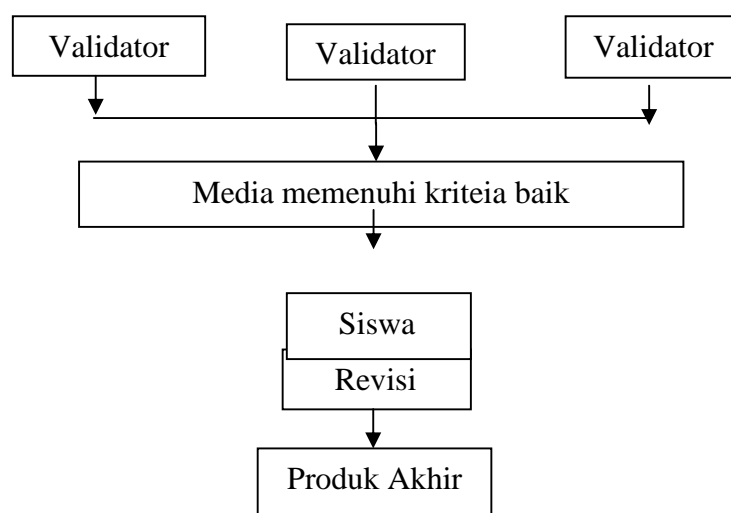
Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

Uji Coba Produk

1. Desain Produk

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan

disesuaikan dengan prosedur penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* menurut sugiyono, yang digambar sesuai diagram berikut:



Gambar 2. Desain Uji Coba

Setelah mendapat validasi dari validator maka dilakukann revisi sampai validator menyatakan media yang dibuat mempunyai kriteria baik. Selanjutnya media dapat diujicobakan kepada siswa sebagai *user*. Pada tahap ini siswa diminta tanggapan dan respon tentang produk yang telah dibuat.masukan yang diperoleh digunakan sebagai bahan untuk direvisi sampai produk akhir.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian pengembangan media ini mengambil subjek uji coba siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kota Madiun.

3. Jenis data

Jenis data yang dapat diambil dalam peneliian pengembangan ini adalah data yang berasal dari ketiga validator, data observasi terhadap penerapan media Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Media pembelajaran

Lembar validasi media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan pengujian langsung di kelas. Uji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ini dilakukan oleh validator, yang mana terdiri dari dosen pembimbing dan Guru IPS Kelas VII B SMPN 6 Kota Madiun.

Lembar validasi tersebut dibuat dengan menggunakan skala bertingkat. Skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat dengan interval nilai 1-5 yaitu:

5 = Sangat Baik, jika pernyataan dilaksanakan sangat baik dan sesuai fakta;

- 4 = Baik, jika pernyataan dilaksanakan dengan baik dan sesuai fakta; Lembar validasi media “Atlit Duda” (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara terdiri dari 6 item yang harus dinilai, jumlah skor maksimalnya adalah 30. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *centang* () pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian yang diberikan oleh validator. Kisi-kisi lembar jawaban media “Atlit Duda” (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara sebagai berikut
- 3 = Cukup Baik, jika pernyataan dilaksanakan dengan baik;
- 2 = Kurang Baik, jika pernyataan dilaksanakan kurang baik;
- 1 = Tidak Baik, jika pernyataan dilaksanakan tidak baik dan tidak sesuai fakta.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Validasi

No	Aspek yang dinilai
1	Media pembelajaran yang dikembangkan terbuat dari bahan dasar kardus.
2	Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan produk baru.
3	Media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi prinsip-prinsip pengembangan media.
4	Bentuk media pembelajaran menarik bagi siswa
5	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
6	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mengembangkan jiwa nasionalisme peserta didik

b. Lembar Observasi

Observasi dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian mengingat tidak setiap penelitian menggunakan alat pengumpul data demikian. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan (Joko Subagyo, 2004:63). Lembar observasi

ini digunakan untuk mengetahui reaksi para siswa terhadap media “Atlit Duda” (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara. Lembar observasi ini digunakan pada saat melakukan uji coba penerapan media pembelajaran kepada siswa. Lembar observasi ini terdiri dari 5 point yang harus dinilai dengan skor maksimal 20. Kisi-kisi lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai
1	Kedisiplinan
2	Semangat belajar
3	Keberanian siswa
4	Keaktifan siswa
5	Pemahaman siswa

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Validasi Media

Validasi media pembelajaran yang dibuat didasarkan pada data lembar kelayakan media yang berasal dari ketiga validator yang dipilih.

Validasi media diperlukan untuk menguji kevalidan media yang dibuat. Saifuddin Azwar (2013: 163) mengemukakan kriteria kevalidan modul dapat dirumuskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Norma rentang kriteria kevalidan media

No	Rentangan Nilai Presentase	Kriteria Kevalidan
1	$(M + 1,50 s) < X$	Valid
2	$(M + 0,50 s) < X$ $(M + 1,50 s)$	Cukup valid
3	$(M - 0,50 s) < X$ $(M + 0,50 s)$	Kurang valid
4	$(M - 1,50 s) < X$ $(M - 0,50 s)$	Tidak valid

Cara Penghitungan:

M = Rata-rata

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

S = Standart Deviasi

s =

$$s = \frac{\sqrt{\frac{\sum (x - M)^2}{n}}}{\text{ju k k}}$$

X = kriteria kevalidan

Berdasarkan perhitungan rumus di atas, dapat diperoleh kriteria valid/tidaknya modul berdasarkan nilai persentase yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria kevalidan Media berdasarkan persentase

No	Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
1	85 – 100	Valid
2	65 – 84	Cukup valid
3	45 – 64	Kurang valid
4	25 – 44	Tidak valid

Untuk memperoleh nilai dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{Skor yang dipeoleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

b. Analisis Lembar Observasi

Analisis lembar observasi digunakan untuk menghitung data hasil observasi peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Rumus

analisis lembar observasi yang digunakan sebagai berikut:

$$NA = Ni \times 4$$

Keterangan:

NA = Nilai akhir

Ni = Nilai yang didapat siswa

Hasil penilaian:

0-20 = Tidak baik

21-40 = Kurang baik

41-60 = Cukup baik

81-100 = Baik

81-100 = Sangat baik

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara ini dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2106 yang bertempat di SMP N 6 Kota Madiun. Dalam penelitian ini dilaksanakan uji coba produk kepada siswa yang menjadi subyek dari penelitian ini adalah para siswa kelas VII B dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Penerapan penelitian ini melalui dua tahap yaitu validasi produk ahli media dan penerapan uji coba dengan skala terbatas dan skala luas. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil Uji Validasi Ahli

Hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor 88,8. Dari skor tersebut menunjukkan kategori baik. Terbukti hasil sebaran data frekuensi yang ditinjau dari beberapa aspek sebagai berikut, *Pertama* aspek kedisiplinan nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 3,78. Jika dibulatkan maka nilainya adalah 3,8 dengan kriteria sangat baik. *Kedua* aspek semangat belajar nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4 dengan kriteria sangat baik. *Ketiga* aspek jiwa nasionalisme siswa diperoleh nilai rata-rata nya adalah 3,84, Jika dibulatkan maka nilainya adalah 3,8 dengan kriteria sangat baik. *Keempat* aspek keaktifan siswa nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4 dengan kriteria sangat baik. *Kelima* aspek pemahaman diperoleh nilai rata-rata 3,89, Jika dibulatkan maka nilainya adalah 3,9 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, hasil penilaian ahli terhadap draf

media Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara yang dikembangkan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS-Sejarah kelas VII.

Hasil Implementasi Ujicoba

Uji Coba Skala Terbatas

Uji terbatas diterapkan di satu sekolah, yaitu siswa kelas VII B SMPN 6 Kota Madiun dengan jumlah subyek sebanyak 25 siswa. Hasil dari uji coba terbatas dan berdasarkan angket yang telah disebar, didapatkan nilai rata-rata 88,8. Berdasarkan angka tersebut menunjukkan bahwa media Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara layak, menarik, dan dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS-Sejarah di SMP kelas VII.

Uji Coba Skala Luas

Uji coba skala luas dilakukan pada siswa kelas VII A SMP N 4 Kota Madiun dengan subyek sebanyak 30 siswa. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Terbukti dari nilai post test yang sebelumnya menunjukkan nilai rata-rata kelas 75,28 meningkat menjadi 82,73. Perolehan data tersebut kemudian dilakukan beberapa perhitungan dan diawali dengan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari sampel yang diambil dari suatu populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dianalisis dengan menggunakan rumus lilifors. Setelah melalui uji normalitas, maka dilanjutkan dengan perhitungan uji homogenitas. Pengujian homogenitas atas sampel data yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus seperti di bawah ini

$$F = \frac{v}{v} \frac{t_e}{t_e}$$

Dari Tabulasi Data untuk Perhitungan Varians Nilai Tes Hasil Belajar IPS-Sejarah (SMPN 4 Madiun) diperoleh varians 88,18. Sedangkan hasil Tabulasi Data untuk Perhitungan Varians Nilai Tes Hasil Belajar IPS-Sejarah (SMPN 6 Madiun) diperoleh varians sebesar 67,94. Berdasarkan perhitungan varians kedua kelas tersebut, dapat dilakukan uji homogenitas sebagai berikut

$$F_{hitung} = \frac{v}{v} \frac{t_i}{t_i} \\ = \frac{6,9}{8,1} \\ = 0,770$$

Kriteria pengujian homogenitas, data mempunyai varians yang homogen bila $F_{hitung} : 0,770 < F_{tabel} : 4,41$ ($F = 0,05$). Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $= 0,05$.

Dari nilai $F_{hitung} = 0,770$ dapat dilakukan penarikan kesimpulan dengan $= 0,05$, dari tabel F didapat $F_{tabel} = 4,41$. Karena F_{hitung} (0,770), F_{tabel} (4,41), maka dapat disimpulkan bahwa varians sampel kedua nilai tes prestasi belajar IPS-Sejarah dengan menggunakan Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara maupun tanpa menggunakan Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara bersifat homogen.

Penelitian yang telah dilakukan di SMA 3 Pati mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Komputer Dengan *Macromedia Flash 8* Untuk Sekolah Menengah Atas Pokok Bahasan Hukum Newton Tentang Gerak mendapat respon yang baik dari

siswa dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada pelajaran fisika.

Media Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara merupakan pengembangan media dengan konsep yang bisa dibilang sama dengan media Animasi Komputer Dengan *Macromedia Flash 8*, yaitu menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Meskipun memiliki konsep yang sama namun tujuannya tetaplah berbeda, media Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara bertujuan untuk mempermudah siswa menghafal tempat-tempat di Indonesia dengan menyenangkan dan juga menumbuhkan jiwa nasionalisme pada siswa melalui informasi yang terdapat pada Atlit Duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara ketika siswa meng-*klik* salah satu item pada atlas.

Kesimpulan dan Saran

Setelah melakukan pengembangan media pembelajaran atlit duda (atlas interaktif hindu budha) di nusantara untuk siswa SMP kelas VII, maka dapat disimpulkan sebagai berikut, *pertama* pada SMP N 6 Kota Madiun, proses belajar mengajar ips-sejarah belum maksimal. guru masih mengacu pada metode konvensional dan penggunaan media pembelajaran ips belum maksimal. *kedua* hasil uji terbatas dan uji skala luas mendapatkan hasil yang cukup signifikan sebelum dan sesudah diterapkan media atlit duda (atlas interaktif hindu budha) di nusantara. terbukti dengan perolehan nilai rata-rata kelas 75,28 meningkat menjadi 82,73 dengan nilai signifikannya 0,05. apabila perhitungan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga ada peningkatan

yang signifikan antara nilai ips-sejarah sebelum dan setelah diterapkannya media atlas duda (Atlas Interaktif Hindu Budha) di nusantara. jiwa nasionalisme pada siswa setelah diterapkannya media atlas duda (atlas interaktif hindu budha) di Nusantara adalah 3,84 dengan kriteria sangat baik. dengan demikian, maka pengembangan *atlit duda* (Atlas Interaktif Hindu Budha) di Nusantara dapat meningkatkan jiwa nasionalisme pada siswa SMP Kota Madiun.

Daftar Pustaka

Aman. (2011). *Model Evalausi Pembelaaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak

Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Lembaga pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press)

Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Daryanto. (2013). *Strategi dan Tahapan Mengejar: Bekal Ketrampilan*

Dasar Bagi Guru. Bandung: Yrama Widya.

Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasi Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak Dua

Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press

Smith, A.D. (2003). *Nasionalisme Teori, Ideologi, Sejarah*. Jakarta: Erlangga

Subagyo, J. (2004). *Metode penelitian dalam Teori dan Praktek*. Yogyakarta : Rineka Cipta.

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2013). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sutikno, M.S., (2013). *Belajar dan Pembelajaran “Upaya Kreatif dalam Mewujudan Pembelajaran yang Kreatif*. Lombok: Holistica Lombok

Tim Laboratorium Pancasila IKIP Malang. (2002). *Refleksi pancasila dalam*