



Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

<http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi Gua Peninggalan Jepang di Kupang Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa

Moses Kollo^a, Sanhedri Boimau^b

^{ab}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Persatuan Guru 1945 NTT,

moseskollo22@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 01 November 2019

Direvisi: 19 November 2019

Disetujui: 17 Januari 2020

Keywords:

media pembelajaran,
visualisasi, gua, peninggalan
jepang, kesadaran sejarah

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Penggunaan media dalam pembelajaran sejarah yang berlangsung selama ini di kelas XI SMA Sudirman Kupang selama ini; (2) Kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang; (3) Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Gua Jepang di Kupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang; dan (4) Efektivitas penerapan Media Visualisasi Gua Jepang di Kupang dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Sudirman Kupang. Penelitian ini dilakukan di SMA Sudirman Kupang. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau disebut dengan research and development (R & D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan media dalam pembelajaran sejarah yang berlangsung selama ini di kelas XI SMA Sudirman Kupang selama ini masih dikatakan minim; (2) setelah dilakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media visualisasi gua Jepang Kupang, siswa kelas XI di SMA Sudirman Kupang merasa penting untuk mengunjungi situs gua Jepang Kupang; (3) pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi gua Jepang di Kupang dilakukan melalui beberapatahap diantaranya (a) tahap pemilihan bahan yakni peneliti memilih pokok bahasan yang digunakan dalam kegiatan pengembangan; (b) desain pengembangan yakni menelaah referensi lain yang relevan dengan pokok materi penelitian; (c) memproduksi video pembelajaran, pada tahap ini, peneliti memanfaatkan software Adobe photo shop CC 2015, Vegas pro 13, Adobe After Affact dan Adobe Audition; (d) validasi produk. Setelah dilakukan validasi ahli baik materi maupun media, produk yang telah dihasilkan dinyatakan layak untuk diproduksi. (4) media pembelajaran berbasis visualisasi gua Jepang Kupang sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Abstract

The purpose of this study is to find out (1) The use of media in learning history that has been taking place in the XI class of Sudirman Kupang Senior High School so far; (2) historical awareness of class XI Sudirman Kupang high school students; (3) Development of historical learning media based on the Japanese Cave Visualization in Kupang to increase historical awareness of class XI students at Sudirman Kupang High School; and (4) Effectiveness of the application of the Japanese Cave Visualization Media in Kupang in history learning in class XI of Sudirman Kupang High School. This research was conducted at Sudirman Kupang High School. This research is a research or development called research and development (R & D). The results showed that (1) the use of media in history learning that took place so far in class XI of Sudirman Kupang high school was still said to be minimal; (2) after learning in the classroom using the Kupang Japan cave visualization media, class XI students at Sudirman Kupang High School felt it was important to visit the Kupang Japan cave site; (3) development of

historical learning media based on visualization of Japanese caves in Kupang was carried out through several stages including (a) the stage of material selection ie the researcher chooses the subject used in the development activity; c) producing a learning video, at this stage, the researcher utilizes Adobe photo shop CC 2015 software, Vegas pro 13, Adobe After Affact and Adobe Audition, (d) product validation. After validating the expert both material and media, the resulting product is declared (4) learning media based on Kupang Japan cave visualization is very effective in increasing the historical awareness of class XI students of Sudirman Kupang High School.

✉ Alamat korespondensi:
Kampus FKIP, Jl. Perintis Kemerdekaan III/40, Kota Kupang
E-mail: fkip.j3p@gmail.com

p-ISSN: 2621-3087
e-ISSN: 2621-5721

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk membelajarkan orang lain dalam rangka mengetahui segala sesuatu yang semula belum diketahuinya. Pendidikan bukanlah suatu peristiwa, tetapi suatu proses inkuiri yang berkelanjutan, artinya pembelajaran dicapai ketika orang-orang datang bersama untuk saling bertukar gagasan, mengartikulasi masalah dari perspektif bersama, dan mengkonstruksi makna supaya memahami bersama. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya menjadi bilateral bukan unilateral (Dami, 2019).

Berbicara tentang pendidikan, maka seseorang cenderung berpikir ke arah pendidikan formal di sekolah yakni guru sebagai pendidik yang dianggap menguasai bidang ilmu yang dimilikinya untuk membagikannya kepada siswanya sebagai orang yang belum mengetahuinya.

Dalam praktek pendidikan formal di sekolah, guru sering mengalami kendala dalam menginternalisasikan ilmu pengetahuan kepada siswa yang dididiknya. Kendala yang familiar dialami oleh kebanyakan guru di Indonesia adalah berkaitan dengan pemilihan metode dan media yang tidak tepat sehingga menyebabkan siswa merasa bosan atau tidak tertarik dalam mengikuti materi ajar yang diajarkan oleh guru.

Salah satu materi yang dianggap rumit oleh siswa dalam memahaminya dan bosan

dalam mengikutinya adalah materi pelajaran sejarah. Di mana ada stigma yang sudah tertanam dalam benak siswa bahwa belajar sejarah hanya belajar terkait dengan waktu terjadinya sebuah peristiwa pada hari kemarin, hari ini dan yang akan datang. Hal ini yang menyebabkan siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran sejarah di kelas.

Permasalahan sebagaimana yang disebutkan, juga dialami oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Sejarah di SMA Sudirman Kupang. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan data bawa pembelajaran sejarah di sekolah tersebut sudah berjalan baik namun guru masih sulit dalam penggunaan media pembelajaran. Guru nampak hanya berceramah dan memberikan tugas diskusi kepada siswa, sehingga siswa kurang bersemangat atau tidak aktif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian pengembangan. Adapun judul penelitian yang diusulkan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi Gua Peninggalan Jepang di Kupang Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI SMA Sudirman Kupang”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah adalah (1) Bagaimana penggunaan media dalam pembelajaran sejarah yang berlangsung

selama ini di kelas XI SMA Sudirman Kupang; (2) Bagaimana kesadaran sejarah siswa kelas XI di SMA Sudirman Kupang; (3) Bagaimana Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang; dan (4) Bagaimana efektivitas penerapan Media Visualisasi Gua Jepang Kupang dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk: (1) Mendeskripsikan penggunaan media dalam pembelajaran sejarah yang berlangsung selama ini di kelas XI SMA Sudirman Kupang selama ini; (2) Mengetahui kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang; (3) Mengetahui Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Gua Jepang di Kupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang; dan (4) Mengetahui efektivitas penerapan Media Visualisasi Gua Jepang di Kupang dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Sudirman Kupang.

KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan Model ADDIE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang. Pengembangan model ADDIE merupakan model pengembangan yang sifatnya berjenjang yakni tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti hasilnya sebagai acuan dalam melakukan tahapan selanjutnya. Adapun tahapan pengembangan model ADDIE menurut Ibrahim (2011) adalah: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi.

Berikut ini adalah rangkuman pengembangan model ADDIE menurut

Molenda (2008) menurut masing-masing tahap adalah:

1. Tahap Analisis
 - a) Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.
 - b) Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran.
 - c) Mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
2. Tahap Design
 - a) Merancang konsep produk baru di atas kertas
 - b) Merancang perangkat pengembangan produk di atas kertas
 - c) Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci
3. Develop
 - a) Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan
 - b) Pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan dan alat) yang sesuai dengan struktur model.
 - c) Membuat instrument untuk mengukur kinerja produk
4. Implementasi
 - a) Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata
 - b) Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi
5. Evaluation
 - a) Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis
 - b) Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk

- c) Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran
- d) Mencari informasi apa saja yang dapat di buat

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti suatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat (Anitah, 2009). Senada dengan itu, Smaldino (2011) mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti sesuatu yang terletak di tengah-tengah/prantara, merupakan sarana komunikasi. Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima pesan.

Sedangkan Asyhar (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Pembelajaran Sejarah

Kollo (2016) mengatakan bahwa pembelajaran sejarah memiliki peranan yang sangat penting dalam menjaga keutuhan bangsa dan negara. Di mana dalam pembelajaran sejarah guru diharapkan tidak hanya sekedar mengajarkan peserta didiknya untuk mengetahui dan melihat kembali pengalaman masa lalunya, namun lebih dari pada itu guru berusaha untuk menginternalisasikan nilai-nilai sejarah kedalam pribadi peserta didik yang secara tidak langsung membimbing dan membentuk watak anak agar menjunjung tinggi kebersamaan dan mengaplikasikan nilai-nilai toleransi dalam keseharian hidupnya. Dengan sebuah harapan agar dapat tercipta suasana

tentram dan damai sejahtera antar sesama anak bangsa.

Pembelajaran sejarah juga merupakan cara untuk membentuk sikap sosial. Mempelajari sejarah terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia berarti berusaha memahami bahwa negara ini terbentuk karena adanya sikap sosial yang baik dari para pendiri bangsa. Sikap sosial tersebut antara lain; saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi, dan kesediaan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme. Kesatuan yang terbentuk di atas perbedaan dalam proses kebangkitan nasional pada hakekatnya merupakan sikap sosial yang sangat patut diteladani (Susanto, 2014; Agung & Wahyuni, 2013).

Kesadaran Sejarah

Kesadaran sejarah merupakan hasil dari sebuah pemahaman akan sejarah yang hanya melaluinya dapat membentuk karakter setiap anak bangsa untuk berjiwa toleran dalam rangkaih memperkokoh toleransi di negara yang beragam kultur seperti Indonesia. Sebab, jika seseorang memahami akan pengetahuan tentang sejarah perjuangan suatu bangsa namun tidak rela menerima keberagaman yang dimiliki oleh bangsa tersebut maka akan menyebabkan disintegrasi. Citra anak bangsa yang demikian merupakan hasil dari ketidaksadaran sejarah. Hal senada diungkapkan oleh Aman (2011) bahwa kesadaran sejarah tidak lain daripada kondisi kejiwaan yang menunjukkan tingkat penghayatan pada makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sumber sejarah merupakan sumber yang dianggap paling pokok dalam memberikan sejumlah pengetahuan akan masa lalu suatu bangsa kepada generasi berikutnya, sehingga darinya akan membentuk dan melahirkan sosok anak bangsa yang sadar akan sejarah

bangsanya yang kemudian akan dijadikan kesadaran sejarah itu sebagai penunjuk arah dalam merawat segala komponen termasuk keberagaman yang dimiliki bangsa tersebut.

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Sudirman Kupang pada siswa kelas XI. Alasan pemilihan lokasi tersebut dilandasi argumentasi bahwa SMA Sudirman Kupang merupakan salah satu sekolah swasta yang berada di wilayah Kota Kupang sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau disebut *research and development* (R & D). *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Terdapat tiga tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini yakni tahap I, studi pendahuluan; tahap II, pengembangan model; dan tahap III, evaluasi model.

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, desain penelitian diadopsi dari model ADDIE. Di mana terdapat lima tahap dalam model ADDIE yakni; 1) Analysis; 2) design; 3) development; 4) implementation; dan 5) valuation (Putra, 2012).

Dengan mengacu pada model ADDIE, maka dalam penelitian ini telah didahului dengan melakukan analisis kebutuhan belajar terhadap siswa kelas XI dan guru sejarah di SMA Sudirman Kupang. Sehingga menemukan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang sebagai salah satu solusi

dalam meningkatkan kesadaran sejarah siswa di sekolah tersebut.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, ketigatahap ini dijelaskan sebagai berikut:

Tahap I: Studi Pendahuluan

Pada tahapan ini, peneliti melakukan survei di sekolah dengan cara observasi langsung terhadap proses pembelajaran sejarah di kelas XI dan melakukan wawancara terhadap guru dan siswa, dengan memetakan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Media yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran sejarah;
2. Pengembangan media yang dilakukan oleh guru sejarah;
3. Proses pembelajaran sejarah; dan
4. Hambatan penggunaan media pembelajaran.

Tahap II: Pengembangan Media

Untuk membuat media pembelajaran ada beberapa langkah yang harus dilalui:

1. Studi Pustaka
Dilakukan untuk menemukan teori dalam memayungi penelitian yang ingin dilakukan.
2. Studi Lapangan
 - a) Di SMA Sudirman Kupang
Sumber data yang digunakan dalam studi di SMA Sudirman Kupang adalah guru sejarah, siswa kelas XI dan analisis dokumen. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah (1) kuisisioner, diisi oleh siswa; (2) wawancara terhadap guru; dan (3) Observasi di kelas untuk melihat dan mengetahui permasalahan yang dialami baik siswa dan guru.
 - b) Di Gua Jepang Kupang
Melakukan wawancara terhadap informan yang mengetahui tentang sejarah Gua Jepang di Kupang.

3. Pembuatan Media Pembelajaran

Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran adalah (a) Desain, menetapkan kompetensi dasar, merumuskan tujuan pembelajaran dan validasi desain; (b) development, pada tahap ini peneliti meminta tim ahli untuk memvalidasi media yang telah disiapkan; (c) implementasi media, Namun sebelum dikonsumsi secara komersial, maka diujicobakan baik ujicoba pada siswa maupun ujicoba pada guru. Ujicoba pada siswa dilakukan baik satu-satu, kelompok kecil dan kelompok besar untuk mendapat masukan dari siswa. sedangkan ujicoba pada guru untuk mendapat masukan dari guru terkait media pembelajaran yang diproduksi.

Tahap III: Evaluasi dan Revisi

Pada tahap ini, peneliti akan menguji efektivitas dari produk yakni media pembelajaran berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang untuk melihat apakah media ini dapat meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang atau tidak. Oleh karenanya, maka peneliti akan memisahkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika media pembelajaran yang telah disiapkan ternyata tidak meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang maka akan direvisi kembali.

HASIL PENELITIAN

Adapun hasil penelitian dari pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis visualisasi gua Jepang dikupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Yang Berlangsung Selama Ini di Kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Pembelajaran sejarah yang terjadi di kelas XI SMA Sudirman Kupang masih

bersifat konvensional, dimana guru dalam melaksanakan tugasnya di kelas hanya berceramah sepanjang jam pelajaran, sedangkan siswa tidak diberi kesempatan untuk bertanya terkait kesulitan yang dialami dalam memahami materi pelajaran tersebut. Guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menarik, bahan ajar yang digunakannya hanya buku paket dan menyuruh siswa untuk mencatat. Sedangkan media yang digunakan adalah papan tulis.

Yang menjadi kendala bagi guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran disebabkan oleh beberapa kendala yaitu waktu serta biaya. Waktu dalam hal ini menyangkut kesempatan untuk membuat media yang mampu meningkatkan minat belajar dan keterbatasan anggaran berkaitan dengan penyediaan sarana pendukung dalam memproduksi sebuah media pembelajaran. Berikut ini adalah pernyataan guru bidang studi sejarah tentang kendala penggunaan media pembelajaran:

... yang menjadi kendala bagi saya dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah yang relevan dengan konteks zaman adalah keterbatasan waktu dan ketidakterediaan anggaran....

Sedangkan wawancara dengan siswa dan juga memberikan gambaran tentang media pengembangan sejarah yang digunakan siswa selama ini. Saat disinggung mengenai media pembelajaran sejarah yang digunakan hampir beberapa siswa yang dijadikan informan memberikan jawaban yang sama. Berikut ini adalah rangkuman pernyataan dari beberapa siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang:

Media pembelajaran yang biasanya ibu gunakan hanyalah buku, papan tulis... ibu memakai media papan tulis dan menyuruh kami untuk mencatat apa yang ibu suruh...tidak ada lagi yang ibu gunakan...

2. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Pengembangan media pembelajaran berbasis visualisasi Gua Pertahanan Jepang di Kupang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

- a) Pemilihan dan Pengumpulan Bahan
Langkah pertama yang dilakukan pada tahap awal pengembangan produk adalah memilih materi yang akan dimasukkan ke media. Penentuan materi berdasarkan konsultasi dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI. Dari hasil konsultasi tersebut maka kompetensi dasar yang dipilih yaitu KD 3.5 tentang “Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia”.
- b) Desain Pengembangan
Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi materi “Menganalisis Proses Kedatangan Bangsa Jepang Ke Indonesia” yaitu merangkum beragam materi terutama Gua Pertahanan Jepang di Kupang dari buku-buku teks dan berbagai tulisan untuk memperoleh gambaran hal apa saja yang akan dicantumkan dalam VCD pembelajaran, kemudian dilakukan penyusunan desain produk media pembelajaran menggunakan audio visual dengan cara membuat software sampai pada membuat naskah video. Penelitian selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto, audio, animasi. Langkah selanjutnya yaitu pengumpulan bahan yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Peneliti mengumpulkan bahan dari materi buku ajar dan buku pendamping yang relevan serta data dari hasil wawancara informan.

c) Produksi Video

Setelah semua bahan unuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan audio visual berupa sebuah video terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan penyusunan naskah dengan memanfaatkan *software Adobe photo shop CC 2015, Vegas pro 13, Adobe After Affact dan Adobe Audition*. Berikut ini adalah langka-langkah pembuatan media (video) pembelajaran berbasis visualisasi gua peninggalan Jepang Kupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang:

- 1) Persiapkan dokumen photo dan video
 - Photo: JPEG (hasil photo lapangan)
 - Video resolusi 760x526 (Hasil shoting di lapangan)
 - Video animasi
 - Audio rekording dan audio MP3
- 2) Edit master audio recording
- 3) Edit photo 2x master memakai *adobe photo shop cc 2015*.
- 4) Edit animasi video memakai *adobe affter affect*.
- 5) Input dokumen ke *software vegas pro 13*. Sebagai master edit gunakan *adobe photoshop dan affter affect* sebagai software pendukung.
- 6) Edit master video dan photo pada ke-3 *software* tersebut.
- 7) Kemudian, dikoreksi dengan cara menonton kembali hasil editan.
- 8) Pendering to MP3 (760x526), (penggabungan frame deri frame pada software utama).
- 9) Uji Coba Produk
Bagian ini, diperlihatkan data uji coba baik dari ahli materi maupun ahli media. Berdasarkan data uji coba ahli materi menunjukkan bahwa jumlah total nilai hasil validasi dari ahli materi berjumlah 55 dan rerata menjadi 4, 23 Kemudian bila dikonversikan berdasarkan skala 5

maka secara keseluruhan dinyatakan “Baik”. Oleh karena itu video layak untuk diterapkan. Demikian pula hasil validasi dari ahli media, media pembelajaran ini mempunyai jumlah total nilai 57. Kemudian bila direrata menjadi 4,38 dan bila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan “Baik” sehingga layak diterapkan di dalam proses pembelajaran dengan revisi sesuai saran ahli media.

3. Efektivitas penerapan Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi Gua Jepang Kupang Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Sikap kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang dapat dikatakan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti

kepada beberapa siswa. Berikut ini adalah pernyataan siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang:

...senang, jika pembelajaran sejarah dikaitkan langsung dengan gua pertahanan Jepang di Kupang....agar kita dapat lebih kenal lagi dengan gua Jepang...Perasaan saya sangat senang saat mendengar pelajaran..situs Gua Jepang di Kupang.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa, para siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang memiliki kesadaran sejarah yang mumpuni, namun perlu adanya gebrakan dari pihak sekolah melalui guru bidang studi sejarah untuk memfasilitasi para siswa sehingga dapat mengunjungi situs-situs bersejarah di kota Kupang, salah satunya adalah gua pertahanan tentara Jepang di Kupang.

Tabel 1. Hasil Uji Kompetensi

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	Andreas Oematan	85	1	Agustini Mantolas	60
2	Ance Y. Tmeon	85	2	Arista Fatbanu	55
3	Aris A. Silla	100	3	Desi Benu	90
4	Dai Namleni	100	4	Elsiana Sayona	60
5	Fianti Natonis	90	5	Godi L. Fobia	30
6	Fita M. Lake	75	6	Jonri W. Nome	50
7	Juanda N. Missa	80	7	Maria T. Wogo	40
8	Once E. Nenotek	95	8	Loria K. Lanmani	95
9	Marianus Nongo	95	9	Maria G. Klaran	80
10	Maria Y. Kefi	70	10	Marthina P. Nowinriani	50
11	Maria Grisilia Lipat	75	11	Milka S. Benu	75
12	Melinda H. Naben	100	12	Nofra A. Leobisa	95
13	Melkisedek Nenometa	80	13	Osa R. Selan	80
14	Mendi Tamonob	80	14	Teodorus Z. Rumpung	85
15	Sara A. Maleno	85	15	Titrianti Y. Benu	90
16	Timon Wuarlela	90	16	Viktor E. Tafuli	30
17	Nyofersel Nenobota	70	17	Yetri I. Liufeto	40
18	Yunita Takaeb	85	18	Yohana S. Yunus	55
19	Yonike E. Ta's	85	19	Sarlince Taopan	70
20	Derven Sakan	90	20	Ferdinan Lakapu	80

Berdasarkan data uji kompetensi siswa terkait penggunaan media pembelajaran berbasis visualisasi gua peninggalan Jepang di Kupang dapat diketahui bahwa rata-rata skor uji kompetensi kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran yang dikembangkan) yang dilakukan terhadap 27 siswa kelas XI IPS adalah 85,37. Nilai yang diperoleh peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar termasuk dalam kategori "baik". Sedangkan rata-rata skor uji kelas kontrol yang dilakukan terhadap siswa kelas XI IPA adalah 62,03 dan juga mencapai ketuntasan belajar. Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan untuk mencapai efektifitas belajar.

PEMBAHASAN

Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran sejarah sering mengungkapkan peristiwa-peristiwa nasional, nama-nama tokoh dan tahun-tahun peristiwa penting. Hal ini yang menjadi penyebab siswa menghafal materi pelajaran. Guru pun tentunya memiliki keterbatasan waktu dan menemui kesulitan dalam mentransferkan materi sejarah yang sangat sarat dengan berbagai peristiwa dan berpuluh-puluh tahun tersebut. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran diyakini membantu baik guru maupun siswa dalam pembelajaran sejarah. Asyhar (2012) bahwa, media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian pendahuluan mengungkapkan bahwa, guru memiliki keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menstimulus semangat belajar peserta didik, namun ditemui beberapa kendala yakni keterbatasan

waktu dan ketiadaan anggaran. Uno (2010) mengatakan bahwa tidak dimanfaatkan media dalam pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh beberapa alasan diantaranya waktu, persiapan mengajar terbatas, biaya tidak tersedia atau alasan lain.

Adapun hasil dari wawancara terkait metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru diperoleh data bahwa guru hanya menggunakan buku teks dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Sedangkan hasil pengamatan terhadap aktifitas pembelajaran di kelas memperlihatkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dimana peserta didik nampak saling mengganggu antarsesama teman dengan berbagai kesibukannya saat pelajaran berlangsung. Dengan kondisi pembelajaran demikian, dapat dikatakan bahwa guru sejarah di SMA Sudirman Kupang kurang kreatif dalam menggunakan berbagai metode mengajar yang sesuai yang mampu memotivasi semangat belajar peserta didik. Senada dengan itu, Sagala (2012) mengatakan bahwa motivasi dalam belajar dilakukan dengan mengatur situasi dan atmosfer pembelajaran yang kondusif. Peran guru dalam memotivasi siswa adalah tanggung jawab guru. Tanggung jawab yang bersifat mutualitas, tetapi sebaliknya tanggung jawab yang bersifat asimetris (Dami, et al., 2019).

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Gua Jepang di Kupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa

Berdasarkan hasil studi terdahulu, hasil wawancara dan juga hasil pengamatan yang mengungkapkan minimnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga kurang memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah, maka dipandang penting untuk mengembangkan sebuah media

pembelajaran untuk mengkonduksifkan suasana belajar di kelas.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran berbasis visualisasi gua Jepang di Kupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang, langkah pertama yang harus dilakukan adalah pemilihan bahan yakni menentukan materi berdasarkan konsultasi dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI untuk kegiatan pengembangan. Dari hasil konsultasi, memilih KD 3.5 tentang “Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia”. Menentukan desain pembelajaran, mengumpulkan materi yang berasal dari kajian iterator yang relevan, mengumpulkan bahan seperti foto-foto gua pertahanan Jepang baik di Gua Jepang Liliba dan gua Jepang Nunbaun Dela Kota Kupang. Selanjutnya adalah produksi media pembelajaran yakni pengembangan media pembelajaran berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang dapat disusun dengan menggunakan software *Adobe photoshop CC 2015*, *Vegas pro 13*, *Adobe After Affact* dan *Adobe Audition*.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa jumlah total nilai hasil validasi dari ahli materi berjumlah 55 dan rerata menjadi 4, 23. Kemudian apabila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan “Baik”. Oleh karena itu video layak untuk diterapkan. Demikian pula hasil validasi dari ahli media, media pembelajaran ini mempunyai jumlah total nilai 57. Kemudian bila direrata menjadi 4,38 dan bila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan “Baik” sehingga layak untuk di produksi dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Efektifitas penerapan Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi Gua Jepang Kupang Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah

Sikap kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang dapat dikatakan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa siswa yang mengatakan bahwa perasaan peserta didik merasa sangat senang terutama saat mendengar pembelajaran sejarah dikaitkan langsung dengan gua pertahanan Jepang di Kupang. Hal ini tentunya baik agar peserta didik lebih kenal dengan Gua Jepang yang berada di sekitarnya khususnya di Kota Kupang.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa, para siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang memiliki kesadaran sejarah yang mumpuni, namun perlu adanya gebrakan dari pihak sekolah melalui guru bidang studi sejarah untuk memfasilitasi para siswa sehingga dapat mengunjungi situs-situs bersejarah di kota Kupang salah satunya adalah gua pertahanan tentara Jepang di Kupang.

Hal tersebut di atas, dapat dibuktikan lagi melalui uji kompetensi yang dilakukan terhadap 27 siswa di kelas eksperimen yang diterapkan pada kelas XI IPS dan 27 siswa pada kelas control yang dilakukan pada kelas XI IPA. Hasil dari ujikompetensi kesadaran sejarah siswa kelas XI di SMA Sudirman Kupang menunjukkan bahwa rata-rata skor uji kompetensi kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran yang dikembangkan) yang dilakukan terhadap 27 siswa kelas XI IPS adalah 85, 37. Nilai yang diperoleh peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar termasuk dalam kategori “baik”. Sedangkan rata-rata skor uji kelas kontrol yang dilakukan terhadap siswa kelas XI IPA adalah 62,03 dan juga mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian dikatakan terjadinya interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik belajar

peserta didik. (Asyhar, 2012) mengatakan bahwa memaparkan dari aspek empiris, menampilkan bahwa ada interaksi antara pengguna media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Gua Pertahanan Jepang di Kupang sangat efektif untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI di SMA Sudirman Kupang.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pembelajaran sejarah di SMA Sudirman Kupang selama ini masih berlangsung secara konvensional baik dari segi metode maupun media yang digunakan; (2) Guru sejarah di SMA Sudirman Kupang memiliki semangat untuk mengembangkan media pembelajaran, namun dihantui dengan beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, ketidaktersediaan anggaran dan jarak antara sekolah dan lokasi gua Jepang Kupang; (3) Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang dapat dilakukan melalui tahap pengumpulan bahan, desain pengembangan dan tahap terakhir adalah produksi video pembelajaran. Produksi video pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan software *Adobe photoshop CC 2015*, *Vegas pro 13*, *Adobe After Affect* dan *Adobe Audition*; dan (4) Video pembelajaran hasil pengembangan dengan memvisualisasi gua Jepang di Kupang, kemudian diterapkan di dalam pembelajaran dipandang efektif untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang.

SARAN

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas, maka saran yang diberikan adalah guru seyogyanya lebih memusatkan

perhatiannya pada tugas utama yakni dengan memperkaya diri dengan berbagai metode dan media pembelajaran yang berimplikasi pada meningkatnya partisipasi dan kesadaran sejarah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Surakarta: Inti Media.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Agung, Leo S. & Wahyuni, Sri. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Dami, Z.A. (2019). Pedagogi Shalom: Analisis Kritis Terhadap Pedagogi Kritis Henry A. Giroux dan relevansinya bagi Pendidikan Kristen di Indonesia. *Jurnal Filsafat*, Vol. 29, No. 1, 134-165. doi: 10.22146/jf.42315
- Dami, Z. A., I. Pandu, E. Anakotta, & A. Sahureka. 2019. "The Contribution of Levinas' Conception of Responsibility to the Ethical Encounter Counselor-Counselee". *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(2): 71-83. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v3n2.291>
- Kollo, M. (2016). *Integrasi Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Kasus Pada SMA Kristen Mercusuar Kupang)*. Tesis: FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A definition with commentary*. New York: Lawrence Earlbaum Associates.
- Putra, Nusa. (2012). *Research & Developmnt: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.

- Susanto, Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, Sharon, E., & Deborah, L. Lawther. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar (Edisi 9)*.
- Theodore, G. (1996). *Bisnis dan Managemen Buku Petunjuk bagi Manajer alih Bahasa Hadyana cetakan pertama*. Jakarta: Arcan.