

**DEVELOPMENT OF MEDIA THREE DIMENSIONAL BASED ON
MICROSOFT POWER POINT IN 2013 IN LEARNING HISTORY
SUBJECTS IN SENIOR HIGH SCHOOL**

Dezela Utamasari

Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI
dezela_us@yahoo.co.id

L.R Retno Susanti, Hudaidah

Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI

ABSTRACT

The research is titled "Development of Media Three Dimensional Based on Microsoft Power Point 2013 in Learning History Subjects in Senior High School". The development of Media Three Dimensional Based on Microsoft Power Point 2013 of learning history class in Senior High School number four Bengkulu. This research used development research design. Validating of this media was assessed by using expert review and field test. Expert review validation assessed by three experts, they are matter expert, design expert and media expert. Validity of the material was included in very valid category with mean score 4,44, validity of design was included in very valid category with mean score 4,26, and validity of media was included in valid category with mean score 3,87. However, the potential effect of history learning media revealed in the result of the test from field test section which the mean score of students pretest is 45,83 with very low category and the improvement was revealed in posttest with mean score 91,66 from 0% of the student were not reached the Minimum Achievement Criteria became 100% student reached the Minimum Achievement Criteria. This result showed that the using of media Tree Dimensional Based Microsoft Power Point 2013 the learning medium for history class in Eleven grade of Senior High School was valid and has a potential effect for the students. Finally, through this research the researcher has a suggestion for the other researcher to complete this learning media, so this media will be a good media in the future.

Keywords : Development, Three Dimensional, Microsoft Power Point, Learning History, Validity and effectif

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. Pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* di kelas XI Sekolah Menengah Atas telah dilakukan dan diterapkan di kelas XI IPS 4 di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Kevalidan media ini dinilai melalui evaluasi ahli (*expert review*) dan tahap uji coba (*field test*). Kevalidan melalui evaluasi ahli dinilai oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli desain dan ahli media. Kevalidan materi termasuk dalam kategori sangat valid dengan rerata nilai 4,44 , kevalidan desain termasuk dalam kategori sangat valid dengan rerata nilai 4,26 dan kevalidan media termasuk dalam kategori valid dengan rerata nilai 3,87. Sedangkan efek potensial media pembelajaran sejarah ini tampak dari tes hasil belajar dalam tahap uji coba lapangan (*field test*) yang diperoleh rerata nilai *pretest* peserta didik yaitu 45,83 dengan kategori sangat rendah dan terjadi peningkatan pada *posttest* dengan rerata nilai 91,66 dari 0% jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum menjadi 100% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI Sekolah Menengah Atas dinyatakan valid dan memiliki dampak potensial bagi peserta didik. Melalui hasil penelitian ini disarankan kepada peneliti lain dapat lebih menyempurnakan media pembelajaran ini agar menjadi media pembelajaran yang lebih kompleks.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Tiga Dimensi, Microsoft Power Point 2013, Pembelajaran Sejarah, kevalidan dan efektifitas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan salah satu unsur penting untuk membentuk pola pikir, akhlak dan perilaku manusia agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting sebagai wahana bagi para penerus bangsa dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu membentuk dan mengembangkan potensi bangsa.

Di dalam kegiatan pembelajaran proses penyampaian informasi kepada siswa yang hanya menggunakan bahasa verbal dapat menimbulkan keberagaman persepsi yang timbul pada pemikiran siswa. Untuk siswa dapat memahami suatu informasi perlu keterlibatan dari siswa itu sendiri baik keterlibatan fisik maupun psikis. Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale dapat dinyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapat. Sebaliknya jika semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman contohnya seperti yang telah disebutkan diatas yaitu hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin dikit pengalaman yang akan diperoleh oleh siswa. Namun untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukanlah hal yang mudah karena melihat ada beberapa kendala seperti dari segi waktu dan perencanaan (Sanjaya, 2008:199-200).

Guna mencapai proses penyampaian informasi yang

kongkret salah satu yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan di setiap mata pelajaran di sekolah, salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan media pembelajaran adalah mata pelajaran sejarah. Di dalam mata pelajaran sejarah seseperti yang kita ketahui bahwa banyak materi yang harus dipahami oleh siswa. Dengan banyaknya materi pelajaran tersebut sering kali guru mengalami kendala dalam menyampaikan informasi dan siswa mengalami kendala dalam proses pembelajaran dan pemahaman materi. Faktor yang menjadi permasalahan tersebut seperti kurangnya sarana yang menunjang kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran. Kreativitas guru sejarah sangat dibutuhkan dalam memecahkan permasalahan ini dan untuk menciptakan media pembelajaran supaya mampu mengaplikasikan pemahamannya kepada siswa. Dengan memunculkan peristiwa sejarah tersebut, sehingga pembelajaran sejarah lebih bermakna dan berpeluang mewujudkan pembelajaran sejarah yang dibutuhkan oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru sejarah pada tanggal 22 Oktober 2016 yang berlokasi di SMA Negeri 2 Inderalaya Utara diketahui bahwa dalam proses pembelajaran beliau menjelaskan materi sejarah memang jarang menggunakan media. Hal ini disebabkan karena kurangnya efisiensi waktu dari guru untuk mengajarkan materi secara mendalam ataupun memberikan

pengalaman langsung kepada siswa dengan mengunjungi tempat peninggalan sejarah dan guru mengajar lebih sering menggunakan buku-buku pegangan dengan menampilkan media *Microsoft Power Point* yang jarang berisi video suatu objek sebagai mana yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Salah satu media pembelajaran yang sangat mendukung dalam memberikan pengalaman langsung kepada siswa adalah media pembelajaran tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point*. Media tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang dapat menampilkan sebuah objek yang menyerupai objek aslinya kedalam kelas yang mungkin banyak keterbatasan jika langsung mengunjungi objek tersebut. Melalui media ini, siswa juga dapat secara langsung melaksanakan pengamatan, berpikir kritis serta mampu menarik kesimpulan dari hasil peninggalan sejarah yang ada.

Pembelajaran menggunakan program tiga dimensi ini pernah dibahas dalam penelitian saudara Herlina Ayu Ariyanti (2015) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indah nya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepahitan". Hasil dari penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan program tiga dimensi telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan media ini dapat menyajikan pesan dan , dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan dapat menciptakan kondisi pembelajaran

yang interaktif antara guru dan siswa. Hal ini terbukti dengan melihat hasil uji coba lapangan yang memperoleh skor rata – rata 3,77 dengan kategori Baik.

Berdasarkan hasil analisis guru di sekolah telah menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah namun media yang digunakan belum dibantu dengan video tiga dimensi objek peninggalan sejarah.

TINJAUAN PUSTAKA

Hakikat Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Rusman, 2011 : 1). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti, salah satu pertanda bahwa seorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Sadiman, 2010:2).

Hakikat Pembelajaran

Proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran

berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Aqib, 2013:66). Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan untuk memudahkan proses belajar antara guru dan peserta didik. Proses pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Ketika dalam proses pembelajaran yang utama adalah bagaimana cara siswa belajar dan dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru maka diperlukan alat bantu yang berupa media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi guru apabila dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik (Pribadi, 2009 :9).

Pembelajaran Sejarah

Sejarah dalam arti subjektif adalah suatu konstruk, adalah bangunan yang disusun penulis sebagai suatu uraian atau cerita. Uraian atau cerita itu merupakan suatu kesatuan atau unit yang mencakup fakta-fakta terangkai untuk menggambarkan suatu gejala sejarah, baik proses maupun strukturnya. Kesatuan itu menunjukkan koherensi, artinya berbagai unsur bertalian satu sama lain dan merupakan satu kesatuan. Fungsi unsur-unsur itu saling menopang dan saling tergantung satu sama lain (Tamburaka, 1997 : 2).

Pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan bidang kesejarahan baik itu sejarah lokal, nasional bahkan sejarah dunia. Selain untuk memiliki kemampuan pengetahuan terhadap kesejarahan tujuan dari pembelajaran

sejarah sendiri agar dapat mewujudkan sosok individu yang memiliki rasa kecintaan terhadap tanah air, sehingga dengan rasa cinta tersebut dapat diharapkan dapat membawa tanah air ini kearah yang lebih baik. Selain itu yang paling utama adalah bahwa pembelajaran sejarah dapat membantu peserta didik untuk memahami perilaku manusia pada masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang, jelas bahwa pelajaran sejarah menjadi wadah bagi peserta didik untuk belajar mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat serta menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai yang baik pada diri peserta didik (Wibowo, 2014: 29).

Teori Konstruktivisme

Menurut Jolliffe konsep utama dari konstruktivisme adalah bahwa peserta didik adalah aktif dan mencari untuk membuat pengertian tentang apa yang ia pahami, ini berarti belajar membutuhkan untuk focus pada scenario berbasis masalah, belajar berbasis proyek, simulasi dan penggunaan teknologi. Bagi peserta didik agar mereka benar – benar dapat memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus mencoba aktif dengan memecahkan masalah dan menemukan sesuatu untuk dirinya (Rusman, 2011:113). Konstruktivisme itu sendiri menganggap manusia mampu mengkonstruksi atau membangun pengetahuan setelah ia berinteraksi dengan lingkungannya. Poedjaji (2005:72) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran, guru perlu memotivasi siswa menggunakan

teknik-teknik yang kritis untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang bermakna bagi dirinya. Ini berarti belajar tidaklah terjadi dengan cara yang linier melainkan melalui serangkaian siklus yang berulang.

Teori Kognitif

Teori kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan yang memandang belajar sebagai sebuah proses belajar yang lebih mementingkan proses daripada hasil belajarnya. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan ; pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal) (Slameto, 2003 : 122).

Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan, informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya (Budiningsih, 2005: 34)

Teori Behavioristik

Teori behaviorisme adalah teori belajar yang lebih menekankan pada tingkah laku

manusia. Memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan. Pengalaman dan pemeliharaan akan membentuk perilaku mereka. Menurut teori belajar ini adalah perubahan tingkah laku, seseorang dianggap belajar sesuatu bila ada menunjukkan perubahan tingkah laku. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Suryabrata, 2012 : 266).

Ciri mendasar dari aliran behaviorisme ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan paradigma S-R (*Stimulus Respon*), yaitu suatu proses yang memberikan respon tertentu yang datang dari luar. Proses S-R ini terdiri dari beberapa unsur dorongan (*drive*) yaitu 1) seseorang merasakan adanya kebutuhan akan sesuatu dan terdorong untuk memenuhi kebutuhan tersebut; 2) rangsangan atau *stimulus*, kepada seseorang diberikan stimulus yang akan menyebabkan terjadinya respon; 3) respon, seseorang memberikan reaksi terhadap stimulus yang diterimanya dengan melakukan suatu tindakan yang dapat diamati; 4) unsur penguatan atau reinforcement, yang perlu diberikan kepada seseorang agar ia merasakan adanya kebutuhan untuk memberikan respon lagi (Aunurrahman, 2009).

Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:36) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar

dan biasanya pada individu yang mengajar. Sementara Sanjaya (2008: 13) menjelaskan hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dalam kegiatan ini tugas utama guru adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut K. Brahim (2007:39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hakikat Media

Kata media berasal dari bahasa Latin medium yang berarti perantara atau pengantar. Kegiatan pembelajaran selalu didukung dengan adanya media. Media merupakan sebuah perantara yang dapat menyampaikan informasi yang dibutuhkan siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, seperti pernyataan Lesle J. Briggs (Sanjaya, 2008: 204) media pembelajaran sebagai "the physical means of conveying instructional content.....book, film, videotapes, etc." Dari pernyataan ini, sebuah media pembelajaran dapat berupa alat fisik yang memiliki isi pelajaran untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar seperti buku, film, video, dan lainnya.

Sadiman, dkk. (2010: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media Tiga Dimensi

Media Tiga Dimensi menurut Setyosari dan Sihkabudden (Asyhar, 2012: 47) adalah "media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal, misalnya model, prototipe, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan alam sekitar."

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 156) menyatakan bahwa media tiga dimensi yang seringkali digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah model dan boneka. Selanjutnya, model adalah tiruan tiga dimensi dari suatu obyek dimana obyek asli tidak memungkinkan dibawa ke kelas karena ukurannya yang besar atau terlalu kecil.

Program Microsoft Power Point

Microsoft PowerPoint juga memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya pantas digunakan sebagai media belajar. Beberapa kelebihan tersebut antara lain :

- a. penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b. lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh

- informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c. pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
 - d. tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
 - e. dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang
 - f. dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket / Flashdisk), sehingga praktis untuk di bawa kemana-mana.

Model Pengembangan Hannafin dan Peck

Model Hannafin dan Peck merupakan salah satu dari model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran. Menurut Hannafin dan Peck model desain pembelajaran terdiri dari tiga fase, yaitu; (1) *Nedd Assessment* (Fase Analisis Kebutuhan); (2) *Design* (Fase Desain); dan (3) *Develop/Implement* (Fase Pengembangan dan Implementasi). Dalam model ini disetiap fase akan dilakukan penilaian dan pengulangan (Afandi dan Badarudin, 2011 :26).

Model desain ini memiliki kelebihan yaitu terlihat pada fase pengembangan dan implementasi dimana adanya penekanan proses penilaian dan pengulangan harus mengikut sertakan proses – proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga tahapan secara berkesinambungan dan di setiap fase tidal lupa

dilakukan penilaian terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya sehingga memudahkan kita mengetahui kesalahan pada setiap fase. Model desain ini merupakan model yang penyajiannya dilakukan secara sederhana sehingga tidak memakan waktu yang lama. Adapun kekurangannya yaitu model desain ini kurang cocok jika digunakan dalam pengembangan sistem pembelajaran melainkan lebih cocok untuk pengembangan yang menghasilkan produk dan lebih kaku karena fase – fasenya telah ditentukan.

Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan biasanya digunakan dalam suatu penelitian untuk mencari atau mengetahui persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan orang lain dengan penelitian yang sedang kita kerjakan, atau secara jelasnya hal ini dilakukan untuk merujuk penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya. Dengan adanya perbandingan tersebut sekiranya dapat dijadikan suatu pedoman ataupun acuan sebagai sumber pembelajaran yang akurat dan teratur.

Peneliti membandingkan penelitian yang dilakukan oleh Herlina Ayu Ariyanti (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepahitan”. Kemudian penelitian yang dilakukan Ria Agustine (2014) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesia Pada

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama”

Kerangka Berpikir

Menurut Uman Sekaran dalam Sugiyono (2011:60) mengemukakan bahwa, Kerangka Berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian maka kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman – pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*development research*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011 : 333). Menurut Borg dan Gall dalam Setyosari (2010:215) penelitian pengembangan adalah suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk pendidikan dapat berupa materi ajar, modul, instrument evaluasi atau model pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian akan dilakukan di Sekolah Menengah Atas yang ada di Kota Bengkulu yaitu

SMA N 4 Kota Bengkulu. Pemilihan lokasi ini berkaitan dengan materi media yang akan dikembangkan oleh peneliti mengenai Perkembangan Kolonialisme dan Imperialisme Inggris di Bengkulu. Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas. Adapun alasan memilih sekolah tersebut yang pertama karena lokasi sekolah yang berada di kota dan tidak terlalu jauh dari Benteng Marlborough, alasan kedua karena sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum 2013.

Subjek penelitian ini ditujukan kepada siswa Sekolah Menengah Atas yang ada di Kota Bengkulu.

Prosedur Penelitian

Menurut Hannafin dan Peck (Afandi dan Badarudin, 2011:26) model desain pembelajaran terdiri dari tiga fase yaitu *Need Assessment* (Fase AnalisisKebutuhan), *Design* (Fase Desain), dan *Develop/Implement* (Fase Pengembangan dan Implementasi). Dalam model ini di setiap fase akan dilakukan penilaian dan pengulangan, yang kemudian dievaluasi mengacu pada evaluasi formatif Tesser yang meliputi *self evaluation* (evaluasi pengembang), *expert review* (evaluasi ahli), serta *field test* (uji coba lapangan).

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini merupakan awal dari proses pengembangan media. Tahap ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif media

pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi, selanjutnya peneliti menjalankan penilaian terhadap hasil indentifikasi sebelum meneruskan ke tahap desain

Desain

Fase kedua adalah fase desain (*Design*). Didalam tahap ini informasi kebutuhan dipindahkan dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin dan Peck menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Dokumen tersebut dapat berupa story board.

Pengembangan dan Implementasi

Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan, penilaian dan pengujian dilaksanakan pada fase ini. Hasil dari proses penilaian dan pengujian ini akan digunakan dalam proses penyesuaian untuk mencapai kualitas media yang dikehendaki (Afandi dan Badarudin, 2011: 27-28)

Tahap Penilaian

Pada tahap penilaian digunakan untuk melihat kevalidan, keefektifan media miniatur yang telah dikembangkan. Prinsipnya yang pertama kali dilakukan adalah *self evaluation*, dilanjutkan tahap evaluasi berikutnya yaitu penilaian oleh para ahli *expert review* dan selanjutnya yaitu *field test*.

Tes

Tes merupakan prosedur sistematis dimana individu yang dipresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan kedalam angka (Sukardi, 2010: 138). Tes dapat digunakan untuk mengukur banyaknya pengetahuan yang diperoleh individu dari suatu bahanpelajaran yang terbatas pada tingkat tertentu. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013*. Tes ini dilakukan pada tahap uji lapangan. Efek potensial media media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran yang tercermin dari hasil belajar. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali, pertama *Pre-Test*, yang berguna untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap sub topik yang diajarkan. Kemudian diakhir proses pembelajaran akan dilakukan tes yang kedua yaitu *Post-Test*, yang bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar.

Analisis Data Walkthrough

Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* yang dikembangkan, maka dilakukan validasi para ahli. Setelah mempelajari desain media pembelajaran tersebut, para ahli memberikan komentar dan masukan mengenai media pembelajaran yang dikembangkan, data yang diperoleh berupa saran dari para ahli dijadikan

acuan untuk merevisi produk sehingga menghasilkan produk yang valid. Desain produk yang telah direvisi dinilai oleh para ahli dengan mengisi lembar validasi. System penskoran menggunakan skala penilaian dengan rentang nilai 1 sampai 5 (1 = sangat tidak baik, 2= tidak baik, 3= cukup, 4 = baik, 5= sangat baik).

Analisis Data Tes

Analisa data tes dilakukan dengan melihat presentase ketuntasan hasil peserta didik dengan berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) padapelajaran sejarah pada kegiatan tes akhir uji lapangan yaitu 75, persentasi ketuntasan (PK) dapat dihitung dengan rumus:

$$PK = \frac{\text{jumlah peserta didik yang bernilai} \geq 75}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Media pembelajaran dikatakan memiliki dampak efektifitas jika 75% peserta didik mendapat skor ≥ 75 . Teknik analisis terhadap data hasil tes menggunakan *N-gain score* ternormalisasi rata-rata, yaitu :

$$N - gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

(Hake, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini merupakan tahap awal dari proses pengembangan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013*. Tahap ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan

dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, yaitu tujuan media pembelajaran dibuat, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Adapun hasil tahapan analisis kebutuhan adalah sebagai berikut:

1. pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan pertama kali yaitu wawancara pada peserta didik SMA N 4 Kota Bengkulu untuk mengetahui hambatan apa saja yang dihadapi dilapangan sehubungan dengan kegiatan pembelajaran Sejarah. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa tidak semua peserta didik yang mengetahui kapan masuknya Inggris ke Bengkulu dan sejarah dari Fort Marlborough. Peserta didik yang diwawancarai pernah mengunjungi Fort Marlborough tetapi tidak mengetahui sejarah dari benteng tersebut. Mereka lebih banyak mengetahui sejarah kolonialisme secara umum yang ada di Indonesia khususnya kolonialisme Bangsa Belanda. Peserta didik kurang mengetahui bahwa Bengkulu pernah diduduki oleh Bangsa Inggris dan Fort Marlborough adalah salah satu warisan peninggalan jaman Kolonial Inggris di Bengkulu, selain itu dengan mengetahui sejarah lokal dapat meningkatkan rasa cinta terhadap tanah air

khususnya terhadap daerahnya yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik karena telah memahami jasa para pahlawan yang telah memperjuangkan kemerdekaan yang ada saat ini dan juga menjadi upaya untuk tetap melestarikan potensi daerah Bengkulu di bidang kebudayaan;

2. menganalisis karakteristik peserta didik yang berguna untuk mengetahui karakteristik umum yang dimiliki peserta didik yaitu cara belajar peserta didik, ketertarikan peserta didik terhadap bahan bacaan. Diketahui bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang proses penyampaian materi tidak hanya dengan ceramah, dan peserta didik memiliki ketertarikan yang sangat tinggi terhadap bentuk Tiga Dimensi Fort Marlborough. Terdapat kesulitan peserta didik dalam menelaah mengenai peristiwa sejarah yang ada, peserta didik menginginkan media yang dapat membantu mereka dalam memahami peristiwa sejarah;
3. melakukan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran sejarah SMA N 4 Bengkulu untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dalam buku cetak,

ringkasan materi dan penyajian materi dalam bentuk *power point* yang hanya berisi materi dari pembelajaran. Kegiatan pembelajaran belum pernah menampilkan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013*;

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti melakukan penilaian terhadap hasil analisis kebutuhan yaitu dengan mereview kembali hasil dari indentifikasi/analisis kebutuhan yang telah diuraikan. (Affandi dan Badaruddin 2011:27) Hal-hal yang diperlukan pada tahap mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi (Hannafin dan Peck 1988) menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil itu sebelum meneruskan pembangunan ke fase desain.

Hasil Desain

Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti yaitu Media pembelajaran berbasis komputer berbentuk video yang dikembangkan oleh peneliti mengenai materi “Kolonialisme dan Imperialisme Inggris di Bengkulu”, untuk mendukung penyajian materi ini tidak hanya mengembangkan media Tiga Dimensi saja tetapi diintegrasikan dengan *Microsoft Power*

Point 2013 yang didalamnya terdapat kombinasi teks, animasi, sound dan video sesuai dengan materi agar dapat menimbulkan minat dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Media pembelajaran ini digambarkan dalam *flowchart* yang mempunyai urutan yaitu pembuka, isi yang disampaikan dan penutup.

Selanjutnya pengembangan media dijabarkan dalam *story board* yang memuat tampilan sebagai berikut :

a. Pembuka

Bagian pembuka ditampilkan lambang Unsri dan lambang Tut Wuri Handayani animasi gambar bergerak diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk menyimak materi yang akan dipelajari dan identitas penulis.

b. Halaman Judul Materi

Halaman judul ditampilkan Materi pembelajaran sejarah yang Kolonialisme dan Imperialisme Inggris di Bengkulu.

c. Halaman Utama

Halaman ini memuat semua menu yang terdapat pada media pembelajaran sejarah. Menu-menu yang terdapat pada halaman utama berupa Petunjuk Media, Kompetensi, Media Tiga Dimensi, Bahan ajar, Latihan, dan Daftar Pustaka. Masing-masing menu terhubung dengan *hiperlink* sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

d. Halaman Media Tiga Dimensi

Menampilkan media yang dikembangkan yaitu Program Tiga Dimensi dimana menjelaskan secara

detail cara membuat media Tiga Dimensi dari Fort Marlborough yang dibangun pada masa Kolonial Inggris di Bengkulu. Video yang diringi musik ceria sehingga peserta didik tertarik mengamati media sampai akhir. Di dalam media dipaparkan alat dan bahan, proses pembuatan media dan Hasil akhir dari media yang terlihat dari berbagai sisi, dari depan, sisi kiri, belakang, sisi kanan, dari atas dan bagian dalam Fort Marlborough.

Hasil Penilaian

Hasil Self Evaluation

Dalam langkah evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi sendiri terhadap media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* yang dikembangkan mengenai materi, desain, dan media yang digunakan didalam pengembangan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013*. Langkah ini dilakukan sebelum peneliti melakukan tahapan evaluasi selanjutnya yaitu evaluasi ahli (*expert review*).

Hasil Expert Review

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan desain media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* yang valid. Pada tahap ini disiapkan perangkat evaluasi diantaranya yaitu lembar angket validasi ahli terhadap materi, media dan desain pembelajaran.

Peneliti meminta pendapat dari Maryani, S.Pd untuk menilai aspek kelayakan isi, berupa kesesuaian materi pokok dengan Kompetensi Dasar, dan keakuratan materi, kelayakan isi

berupa teknik penyajian dan kelengkapan penyajian. Sebagai validator desain pembelajaran peneliti meminta pendapat dari Nevy Handayani, S.Pd. yang bertujuan untuk menguji kelayakan materi agar sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, bahasa, dan kelayakan penyajian agar kegiatan belajar tersusun secara sistematis, sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik. Sebagai validator media peneliti meminta pendapat dari Heri Suroyo, S.Si, M.Kom yang merupakan pakar dalam bidang media pembelajaran untuk menilai aspek media yaitu dari segi kegrafisan, kualitas gambar, ketepatan penggunaan font dan penempatan teks, serta pewarnaan.

Maryani, S.Pd. sebagai validator materi memberikan saran yaitu penambahan materi untuk fungsi dari bagian – bagian Fort Marlborough dan latar belakang mengapa Inggris ingin membangun benteng baru yang dikenal sebagai Fort Marlborough, diharapkan sumber yang digunakan benar-benar baik, perbaikan untuk angka tahun peristiwa yang tertulis dalam materi, serta disarankan menambah sumber dari buku yang berada di Perpustakaan Daerah Bengkulu. Pada validasi materi ini validator memberikan penilaian bahwa media Program Tiga Dimensi layak uji coba selanjutnya peneliti melakukan revisi berdasarkan saran-saran dari validator sehingga menghasilkan

media yang lebih baik lagi hingga valid. Berikut perbaikan yang dilakukan setelah mendapatkan saran dari validator.

Nevy Handayani, S.Pd sebagai validator desain pembelajaran memberikan saran yaitu, perbaikan pada perumusan indikator yang sesuai dengan alur materi, penyesuaian materi pembelajaran sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran, perbaikan penggunaan kata dalam penulisan soal tes pilihan ganda yang tepat sehingga bisa benar-benar mengukur kemampuan hasil belajar dengan jelas, perbaikan kalimat-kalimat yang terdapat dalam indikator dan tujuan pembelajaran agar tujuan yang ingin dicapai jelas, pada validasi desain pembelajaran, validator memberikan penilaian bahwa media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* layak uji coba dengan revisi peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dari validator sehingga menghasilkan desain pembelajaran yang valid.

Heri Suroyo, S.Si, M.Kom sebagai validator media yang merupakan pakar dalam bidang media pembelajaran memberikan saran yaitu, mengurangi gerak animasi yang terkesan terlalu ramai, mengurangi ukuran menu yang terlalu besar sehingga membuat ruang untuk materi menjadi sempit, untuk menambah daya tarik peserta didik perlu ditambahkan narasi, validator memberikan penilaian bahwa

media telah layak uji coba dengan revisi.

Evaluasi tahap ini telah disiapkan perangkat evaluasi berupa lembar validasi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar validasi terhadap materi dan lembar validasi terhadap produksi media. Perangkat evaluasi yang digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pembimbing, kemudian divalidasi oleh ahli yang meliputi ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli desain media. Setelah media yang dikembangkan oleh peneliti di validasi oleh tim ahli (*expert*). Maka peneliti memperoleh skor sebagai pertimbangan kevalidan media yang dikembangkan.

Hasil rata-rata *expert review* yang didapat menunjukkan bahwa bentuk aspek media (*Layout*) didapatkan nilai 3,87 dengan kategori valid, untuk aspek materi (*Content*) didapatkan nilai 4,44 dengan kategori sangat valid dan untuk aspek desain pembelajaran (*Construct*) didapatkan nilai 3,26 dengan kategori valid.

Hasil Field Test (Uji Lapangan)

Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 5 Februari 2018 di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 4 Bengkulu. Pelaksanaannya dilakukan selama 3 x 45 menit pada jam ke 5, ke 6 dan ke 7 (10.00 – 12.15 WIB). Tahap ini diawali dengan memberikan tes awal pada peserta didik dengan tujuan mengetahui pengetahuan dan

pemahaman awal yang dimiliki siswa. Format soal yang diujikan ke siswa yaitu soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Tabel tersebut menunjukkan bahwa semua siswa mendapatkan nilai dibawah Ketercapaian Kompetensi Minimal (KKM) yaitu 75. Apabila diambil rata-rata hasil tes awal ini didapatkan nilai 40,3 yang dikategorikan rendah.

Langkah berikutnya adalah melakukan proses pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sejarah. Untuk mengetahui berbagai aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran sejarah Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Bengkulu yaitu bapak Fauzun. S.Sos. nilai rata-rata yang dicapai peserta didik pada *pretest* adalah 45,83 dengan kategori sangat rendah, sementara hasil *posttest* siswa pada field tes menggunakan media pembelajaran sejarah materi Kolonialisme dan Imperialisme Inggris di Bengkulu didapatkan rata-rata pada *pretest* yaitu 91,66 terdapat peningkatan sebesar 45,83.

Untuk mencari nilai *N-gain* skor diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Ngain &= \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}} \\ &= \frac{91,66 - 45,83}{100 - 45,83} \\ &= \frac{45,83}{54,17} \\ &= 0,84 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan didapatkan $N\text{-gain}$ sebesar 0,84. Jika $0,84 \geq 0,7$ nilai dikategorikan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah yang dikembangkan mempunyai dampak efektifitas yang baik dengan meningkatnya kemampuan siswa diakhir proses pembelajaran. Demikian pula dengan ketercapaian siswa mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 30 orang dengan presentase 100%.

Mengembangkan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* yang Valid

Setelah melewati semua tahap, penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran sejarah menggunakan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* dengan materi Kolonialisme dan Imperialisme bangsa Inggris Di Bengkulu. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik dapat lebih tertarik untuk memahami dan mencari tahu lebih dalam lagi mengenai sejarah yang ada di kota Bengkulu.

Pada tahap prosedur penelitian, peneliti menggunakan model pengembangan oleh Hannafin and Peck. Dalam prosedur model pengembangan Hannafin and Peck ini terdapat 3 fase yang harus dijalankan secara sistematis yaitu, pada tahap awal dilakukan yaitu, fase analisis, yang dilanjutkan dengan fase desain dan yang terakhir fase pengembangan dan implementasi. Pada fase analisis ini dilakukan analisis kebutuhan terhadap

karakteristik siswa yang akan belajar tujuannya adalah agar tujuan dalam penyampaian data atau informasi dapat berjalan dengan mudah. Peneliti melakukan wawancara awal baik dengan guru dan dengan siswa untuk mengidentifikasi masalah dan tujuan. Tahap analisis karakteristik siswa melalui wawancara dengan siswa / siswi Sekolah Menengah Atas di SMA N 2 Indralaya Utara peneliti mengamati bahwa kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah yang bersifat konvensional. Para siswa merasa kurang tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Disisi lain terdapat kesenjangan antara porsi sejarah daerah dalam hal ini sejarah lokal yang menjadi bagian dari sejarah nasional. Tidak jarang buku-buku yang dibuat oleh penerbit ataupun buku proyek dari pemerintah hanya mengupas sebagian kecil dari sejarah daerah.

Oleh karena itu perlu dilakukan langkah-langkah strategis, agar terjadi perubahan cara belajar dan pemahaman siswa dengan mendesain sebuah media pembelajaran yang selama ini belum optimal diterapkan oleh peneliti dengan mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis sejarah lokal dengan menggunakan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013*. Melalui studi pendahuluan terdapat masalah, maka langkah selanjutnya adalah Penyesuaian Teoritis (*theoretical embedding*) setelah dilakukan analisis masalah dan tujuan maka

dirancanglah media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran program tiga dimensi yang berbentuk gambar dan video. Hasil tahap desain ini dituangkan dalam bentuk *paper based* meliputi *flowchart* dan *storyboard*.

Flowchart (alur program) dibuat mulai dari pembuka, isi dan penutup program, halaman menu utama menyajikan menu-menu antara lain, kompetensi, media Tiga Dimensi, bahan ajar, dan latihan. Siswa dapat memilih menu-menu tersebut sesuai dengan apa yang dikehendaki untuk dipelajari terlebih dahulu. Masing-masing menu dibuat *hyperlink* kehalaman masing-masing isi dari menu.

Dalam mengembangkan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* agar memiliki unsur validitas dan dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran yang benar, maka dibutuhkan penilaian serta saran-saran dari para ahli sesuai dengan bidangnya masing-masing. Dalam hal ini peneliti meminta ahli dalam bidang materi, media dan desain pembelajaran untuk melihat kelemahan terhadap produk media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* yang dikembangkan.

Sebelum melakukan tahap evaluasi ahli, peneliti melakukan *selfevaluation* (evaluasi pengembang) pada langkah evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* mengenai materi,

desain, bahasa yang digunakan didalam media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013*. Selanjutnya adalah tahap evaluasi ahli, yang dilakukan pertama kali dengan ahli pada bidang materi pembelajaran yaitu Maryani, S.Pd, dalam tahap ini peneliti mengharapkan agar materi yang terdapat didalam media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* dapat dijadikan sumber belajar yang benar, hasil dari evaluasi didapat bahwa media layak diujicoba tanpa revisi. Validasi selanjutnya dilakukan pada ahli media pembelajaran yaitu Heri Suroyo, S.Si, M.Kom, pada tahap ini peneliti mengharapkan agar desain media dapat menarik minat peserta didik sebagai penerima data dan informasi, hasil dari evaluasi didapat bahwa media layak ujjicoba dengan Revisi.

Validasi ahli desain pembelajaran peneliti dilakukan pada ahli desain pembelajaran yaitu Nevi Handayani, S.Pd, pada tahap ini peneliti mengharapkan bahwa materi didalam media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* telah benar-benar sesuai dengan desain pembelajaran dan kurikulum yang ada, hasil pada tahap ini yaitu media layak diujicoba dengan revisi. Dari hasil validasi dan saran-saran yang diberikan oleh validator maka dilakukan revisi atau perbaikan sesuai saran. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran-saran yang diberikan oleh para ahli, selanjutnya para ahli memberikan penilaian kevalidan terhadap media yang dikembangkan, secara keseluruhan rerata hasil lembar validasi yaitu

4,19 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Mengembangkan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* yang Memiliki Dampak Efektifitas

Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan (*field test*). Media pembelajaran sejarah ini diuji cobakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Bengkulu pada hari Senin tanggal 5 Februari 2018 di kelas XI IPS 4. Tahap *field test* ini diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman awal peserta didik. Hasil dari *pretest* peserta didik menunjukkan rerata nilai 40,33 dengan kategori sangat rendah. Selanjutnya yaitu melakukan proses pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sejarah dengan penerapan kurikulum 2013. Setelah proses pembelajaran dilakukan maka peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui dampak efektifitas setelah diterapkannya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran sejarah ini. Hasil *posttest* peserta didik menunjukkan rerata nilai 92,67. Sudjana dan Rivai (2013 : 2) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Pada kenyataannya dilapangan dalam penelitian ini pendapat sudjana dan rivai terbukti bahwa penggunaan media dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana didapatkan data setelah peserta didik mengikuti

proses pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest*.

Hasil analisis validasi yang telah diubah berdasarkan saran dari validator dan juga hasil analisis dari tahap uji coba lapangan (*field test*) yang menunjukkan ada peningkatan nilai yang diperoleh dari *pretest* ke *posttest* peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas ini dinyatakan valid dan memiliki dampak efektifitas. Langkah terakhir pada tahap perancangan ini yaitu Proses dan hasil dokumentasi, analisis dan refleksi. Setelah semua tahap telah dilakukan dan media yang dikembangkan telah dinyatakan valid maka langkah terakhir pada tahap perancangan ini yaitu mengintegrasikan media yang telah dibuat ke dalam bentuk CD (*compact disc*).

Media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* memiliki beberapa kelebihan yang dapat meminimalisir kekurangan dalam proses pembelajaran yaitu, mudah digunakan dan dapat dibawa kemana-mana, dapat menarik minat peserta didik untuk belajar sejarah karena menampilkan objek di dalam kelas, dapat memanfaatkan waktu dibanding harus mengunjungi objek sejarah secara langsung, lebih mudah dipahami karena siswa di bawa untuk melihat objek berupa tiga dimensinya. Namun, media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* juga memiliki beberapa

kekurangan yaitu membutuhkan biaya yang banyak untuk proses pembuatan terutama untuk alat dan bahan, memerlukan waktu yang cukup lama dalam pengerjaan jika objek berupa tempat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas dapat disimpulkan :

1. media pembelajaran menggunakan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan peneliti telah valid setelah melalui tahap evaluasi ahli (*expert review*) dan uji coba lapangan (*field test*). Hasil evaluasi ahli (*expert Review*) yang diperoleh untuk aspek materi (*content*) yaitu 4,44 dengan kategori sangat valid, untuk aspek desain pembelajaran (*construt*) mendapat rerata nilai 4,26 dengan kategori sangat valid dan aspek media (*lay out*) mendapat rerata nilai 3,87 dengan kategori valid. Analisis hasil validasi ahli menyatakan media pembelajaran ini valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sejarah materi Kolonialisme dan Imperialisme di Kota Bengkulu sebagai penunjang pembelajaran sejarah pada pelaksanaan kurikulum 2013.
2. hasil uji coba lapangan (*field test*) juga menunjukkan adanya

dampak efektifitas pembelajaran menggunakan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan peneliti. Diperoleh rerata nilai *pretest* peserta didik yaitu 40,33 dengan kategori sangat rendah dan terjadi peningkatan pada *posttest* dengan rerata nilai 92,67 dari 0% jumlah siswa yang mencapai KKM menjadi 100% siswa mencapai KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas ini mempunyai dampak efektifitas yang baik terhadap antusiasme dan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad dan Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Anurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung :Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi*

- Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: YramaWidya.
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta :RinekaCipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Poedjaji, dkk. 2005. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Pribadi, Benny A. 2009. *Langkah – Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PT Dian Rakyat.
- Rohani , Ahmad. 2014. *Media instruksional edukatif*. Jakarta :RinekaCipta,
- Rusman. 2011. *Model – Model Pembelajaran :Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, mengembangkan profesional Guru Abad 21*. Bandung :Alfabeta.
- Sadiman, Arief, dkk.2010.*Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2008. *PERENCANAAN & DESAIN Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.Jakarta : Kencana.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana., dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. SinarBaru.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- Suryabrata, sumadi. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Tamburaka, Rustam E. 1997. *Pengantar Ilmu Sejarah Teori Filsafat Sejarah dan I ptek*.Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Wibowo, Noli. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Piranti Lunak Presentasi Berbasis Sejarah Lokal Di Sekolah Menengah Atas*.Tesis. Palembang: PPS Teknologi Pendidikan Unsri