

Optimalisasi Media Interaktif Sejarah Indonesia untuk Menunjang Pembelajaran di Sekolah Dasar

^{1*}Akhmad Dahlan, ²Mulia Sulistiyono, ³Pantra Rizal

Universitas Amikom Yogyakarta

*Email: alland@amikom.ac.id

ABSTRAK

Seiring waktu berjalan perkembangan produk teknologi informasi di dunia pendidikan berkembang sangat cepat, tetapi pemanfaatannya masih tergolong sedikit. Peran media pembelajaran dalam pendidikan menjadi sangat variatif dan efektif untuk membantu peserta didik dalam belajar serta guru dalam menyampaikan materi. Produk media pembelajaran tersebut diantaranya melalui animasi dua dimensi berbasis multimedia. Pembelajaran materi sejarah Indonesia dengan dipadukan dengan animasi dua dimensi diharapkan dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran seperti disampaikan diatas. Mitra kegiatan ini yaitu SD Negeri Bumijo Yogyakarta. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan pengenalan multimedia dan pengembangan video pembelajaran tentang pelajaran sejarah Indonesia terutama di kelas lima Sekolah Dasar. Berdasarkan tingkat kelayakan hasil validasi ahli media dan ahli pembelajaran berturut-turut dengan hasil persentase 82.6% dan 85%. Dengan demikian media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran materi sejarah Indonesia saat penjajahan Belanda sehingga selain menunjang peserta didik dalam memahami materi sejarah juga membantu guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan optimal.

Kata kunci : Video Animasi, Media Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

As time goes by, the development of information technology products in education is increasing, but its use is still relatively small. The role of learning media in education is very varied and influential in assisting students in learning and teachers in delivering material. The learning media products include multimedia-based two-dimensional animation. Learning Indonesian history materials combined with two-dimensional animation is expected to support the achievement of learning objectives as stated above. The partner of this community service activity is SD Negeri Bumijo Yogyakarta. The results of this community service activity are in the form of multimedia introduction training and the development of learning videos about Indonesian history lessons, especially in the fifth grade of elementary school. Based on the feasibility level of the validation results of media experts and learning experts, respectively, the percentage results are 82.6% and 85%. Thus, this media is appropriate to be used as a medium for learning material on Indonesian history during the Dutch colonial period that is expected to not only support students in understanding historical material but also help teachers in the teaching and learning process by using learning media to be more interactive and optimal

Key words: *Animated Video, History Learning Media*

PENDAHULUAN

Salah satu langkah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yaitu dengan pendidikan. Implementasi mencerdaskan bangsa dapat dilakukan dengan beberapa langkah, diantaranya dengan penjabaran kurikulum, penyediaan guru melalui preservice education, pengajaran kebijakan dalam pengkajian di kelas.

Pendidikan merupakan komponen penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan manusia dan perkembangan kepribadian manusia, yang meliputi: Pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan membantu mencapai kepribadian yang lebih baik. Menurut Trianto (2010:1-2), Pendidikan merupakan suatu bentuk perwujudan yang dinamis dan penuh perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan merupakan hal yang harus terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan dalam pendidikan Indonesia. Perubahan kurikulum yang merupakan salah satu komponen pembelajaran akan memberikan keluasan bagi sekolah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Untuk menciptakan iklim belajar yang inovatif dan kreatif, terdapat komponen-komponen: Lain lagi adalah guru sebagai komponen pendidikan yang berinteraksi langsung dengan siswa.

Menjadikan siswa interaktif dan inovatif membutuhkan guru yang lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan materi, penilaian, dan metode penyampaian yang menyenangkan dengan memperhatikan kesiapan psikologis siswa sebelum pembelajaran (Utomo, 2015: 137). Menurut Basyirudin (2002:1), keberhasilan guru dalam menyampaikan materi tergantung pada kelancaran komunikasi antar guru dan Murid. Kurangnya komunikasi antara guru dan siswa akan menghasilkan pesan yang disampaikan guru tidak dapat diserap dengan baik.

Merujuk pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 disebutkan bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikis peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran harus diselenggarakan dengan prinsip, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilakukan dengan menggunakan prinsip, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Terdapat empat jenis media pembelajaran diantaranya media visual, media audio, media audio visual, serta multimedia. animasi berbasis video masuk didalam kategori multimedia yang memiliki elemen lengkap seperti suara, grafis, dan teks. Media video dapat mengilustrasikan objek bergerak bersama suara alami maupun buatan, memberikan informasi tanpa batas apapun, menjelaskan konsep secara sederhana, keterampilan, menginformasikan suatu proses, menjalankan dan memperpendek waktu, serta dapat mempengaruhi perilaku.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dianggap sangat relevan untuk menambah minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran sejarah terutama selama masa pandemi covid-19. Proses belajar mengajar yang dialihkan di rumah masing – masing dan keterbatasan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, menyebabkan tidak semua orang tua siswa memiliki cara yang sama dalam memberikan pengajaran dan pendamping anak dalam belajar. Sehingga diperlukan media pembelajaran berupa

video animasi dua dimensi yang dapat mendampingi siswa memahami materi.

Disamping itu penggunaan kurikulum 2013 dan kurikulum 2013 covid menjadi relevan dalam pembentukan materi animasi sejarah Indonesia ketika kolonialisme oleh Belanda, mulai dari saat pertama Belanda datang di Indonesia, tokoh yang berpengaruh dalam kolonialisme tersebut, dan akibat dari kolonialisme. Bahan referensi yang digunakan oleh yaitu buku "Peristiwa dalam Kehidupan, Tematik Tema 7 Kurikulum 2013"

Media pembelajaran interaktif yang akan disampaikan dalam pelatihan ini memiliki kelebihan diantaranya alur video yang jeas, serta materi dan tampilan lebih menarik serta jelas tentang sejarah di Indonesia sehingga siswa merasakan seolah-olah seperti pembelajaran luring saat melihat video tersebut.

Diharapkan dengan pelatihan multimedia dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini siswa SD Negeri Bumijo Yogyakarta dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan selanjutnya prestasi belajar siswa dapat meningkat.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan mitra beserta solusi yang ingin dicapai seperti terdapat pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Analisis Situasi

No	Permasalahan	Solusi
1	SD Negeri Bumijo Yogyakarta tidak memiliki guru khusus untuk TIK atau guru yang spesifikasi dari bidang multimedia.	Pelatihan penyuluhan dan pelatihan mitra
2	SD Negeri Bumijo Yogyakarta di harapkan agar mengembangkan media pembelajaran yang interaktif karena siswa nya belajar daring di rumah.	Memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara interaktif yang membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran sejarah.

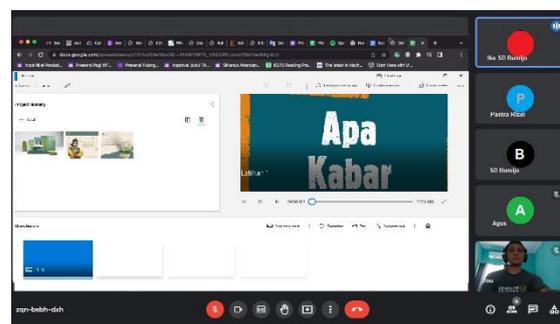
METODE

Pola yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu dengan metode pendekatan, yaitu dalam bentuk pelatihan terhadap mitra, serta simulasi ipteks dengan mengembangkan pembuatan sebuah media pembelajaran secara interaktif berbasis video dua dimensi yang membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran sejarah

PEMBAHASAN

Dalam proses pengerjaan materi kegiatan pengabdian masyarakat ini terdapat berbagai macam kebutuhan yang harus dipenuhi. Diantaranya berupa pembuatan materi pelatihan multimedia berupa materi multimedia dasar yaitu pengenalan software editing untuk foto dan video serta kebutuhan Fungsional untuk pengembangan media ajar meliputi mengilustrasikan materi mengenai sejarah Indonesia, menyajikan animasi berbasis video yang akhirnya siswa dapat tertarik untuk belajar sejarah, dan video ini mampu memberikan pesan dan dapat diakses oleh siapapun.

Setelah pembuatan materi pelatihan multimedia dasar selesai dilanjutkan dengan pelatihan berupa pengenalan software editing video menggunakan video editor yang ada di Microsoft windows seperti yang terdapat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 Pelatihan video editor secara online.

Pada pelatihan ini dilaksanakan secara daring dikarenakan pandemic covid gelombang ketiga yang berlangsung di Yogyakarta sehingga di sekolah belum dilaksanakan pertemuan tatap muka. Evaluasi kegiatan ini berupa guru dapat

membuat video pembelajaran sederhana berbasis multimedia.

Tahapan kegiatan berikutnya yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran sejarah di Indonesia dimana tahap kegiatan berupa :

1. Perancangan konsep untuk visualisasi materi dalam bentuk animasi,
2. Perancangan naskah untuk mewujudkan konsistensi dari tema yang telah dirancang
3. Perancangan story board.
4. Penciptaan bahan grafis yang dibutuhkan dan sesuai dengan storyboard



Gambar 2 proses pewarnaan di tahapan pembuatan objek grafis.

5. Pembuatan implementasi video animasi



Gambar 3 Hasil Video animasi dua dimensi yang dibuat

Hasil akhir video memiliki format Mp4 dengan kualitas video adalah H 264. Evaluasi dari proses pengembangan ini dilakukan penilaian menggunakan kuisioner untuk menguji tingkat kelayakan agar media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran materi sejarah Indonesia saat penjajahan Belanda. Hasil akhir kuisioner setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli pembelajaran berturut-turut dengan hasil persentase 82.6% dan 85%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pentingnya pengetahuan guru dalam membuat video pembelajaran sederhana menjadi sebuah keharusan untuk menjawab tantangan zaman. Selain itu pengembangan media pembelajaran yang interaktif terutama pembelajaran sejarah di Indonesia berhasil dilakukan setelah dilakukannya proses analisis kebutuhan fungsional, dan setelah dilakukan uji validasi materi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri Bumijo Yogyakarta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada SD Negeri Bumijo Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penyelenggaraan kegiatan pengabdian masyarakat. Terimakasih juga kepada Universitas Amikom Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI. Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan (Edisi Revisi 2016). Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.

Ainun Munawar, Andy Suryadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga". Indonesian Journal of History Education, 7 (2), 2019: p. 174-184 E-ISSN: 2549-0354; P-ISSN: 2252-6641

Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Basyirudin A. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press.

Utomo, Cahyo Budi. (2015). Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sejarah Berorientasi Metakognitif Jenjang SMA. Dalam Paramita Historical Studies Journal. Vol. 25. No. 1. Hal. 135-144.

U. Wuryanti and B. Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar," Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, vol. 6, no. 2, pp. 232-245, 2016.

Pamungkas, P.R., Sulistiyono, M., (2021). Media Pembelajaran Sejarah di Indonesia untuk Sekolah Dasar di Yogyakarta. Jurnal Teknologi Informasi, Vol. XVI Nomor 3 November 2021

Y. A. Efendi, E. P. Adi and Sulthoni, "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang," Jinotep (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran), vol. 6, no. 1, pp. 9-19, 2018.

Peraturan Pemerintah

Permendikbud No. 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah