

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS SEJARAH MELALUI APLIKASI SWAY BERKONTEN INDIS DI SMP NEGERI 8 MADIUN

Khoirul Huda

Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Madiun
khoirulhuda@unipma.ac.id

Abstrak

Pendidikan di Indonesiadilihat dari sudut pandang kekinianbanyak mengalami berbagai problema yang multikompleks. Peran pendidik dalam mendayagunakan kondisi pembelajaran melalui komposisi perangkat mengajar belum terberdaya. Minimnya dalam merancang model, strategi atau media yang kurang memadai. Kondisi ini sering terlihat di SMP Negeri 8 Madiun. Berdasarkan pengamatan menyebutkan Pertama, model pengajaran IPS Sejarah masih konvensional dengan metode ceramah. Pendidik belum memanfaatkan variasi media menarik dan interaktif sehingga menimbulkan kejenuhan. Kedua, keterbatasan pemanfaatan sumber ajar. Padahal sumber belajar lingkungan sekitar dapat digunakan untuk pembelajaran IPS Sejarah seperti bangunan Indis (Perumahan Karyawan KA, Gedung sekolah SMPN 1 Madiun, Balai Kota, PLTA Giringan, pabrik gula pagotan dan kawedanan Uteran atau kebun Kopi kandang). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Office Sway berkonten Indis sampai terbentuk draft prototype yang telah diuji. Jenis penelitian adalah Research and Development. Hasil penelitian adalah padauji terbatas di SMP Negeri 10 Madiun diperoleh skor rerata 4,23 menghasilkan skor sangat baik ($X = >4,21$) sehingga media dianggap layak. Uji skala diperluas di SMP Negeri 8 Madiun menunjukkan rerata 60,35 (*pre-test*) dan 94,46 (*post-test*), dan dilakukan uji statistik *Paired Samples T Test*. Hasil nilai signifikansi adalah 0.00, sehingga hasil hitung menunjukkan lebih kecil dari 0,05dan artinya H_0 ditolak sehingga telah terjadi peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: pengembangan, Sway, kebudayaan Indis

Abstract

*Education in Indonesia is seen from the perspective of the present field experiencing many multicomplex problems. The role of educators in utilizing learning conditions through the composition of teaching tools has not been powerless. Minimnya in designing models, strategies or media that are not adequate. This condition is often seen in SMP Negeri 8 Madiun. Based on the observations mention First, the teaching model of IPS History is still conventional with the lecture method. Educators have not taken advantage of interesting and interactive media variations leading to saturation. Second, the limitations of resource utilization. Whereas the surrounding environment learning source can be used for learning IPS History such as Indis building (Housing Employee KA, SMPN 1 Madiun School Building, City Hall, Giringan PLTA, pagotan sugar factory and kawedanan Uteran or Kandangan coffee garden). The purpose of this research is to develop the media office Sway berkonten Indis to form a draft prototype that has been tested. Research type is Research and Development. The result of this research is limited test at SMP Negeri 10 Madiun got average score 4.23produce very good score ($X => 4.21$) so media is considered feasible. The expanded scale test at SMP Negeri 8 Madiun shows the average of 60.35 (*pre-test*) and 94.46 (*post-test*), and statistic test of *Paired Samples T Test*. The result of significance value is 0.00, so the result shows less than 0.05 and H_0 means rejected so that there has been a significant increase.*

Keywords: development, Sway, Indie culture

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesiadilihat dari sudut pandang kekinianbanyak mengalami berbagai problema yang multikompleks, terutama sinerginitas

komponen pengajaran. Hal ini karena, peran pendidik dalam mendayagunakan kondisi pembelajaran melalui komposisi perangkat mengajar belum terberdaya. Minimnya pendidik dalam merancang

model, strategi atau media yang kurang memadai. Pendidik sering terjebak terhadap pusaran *konvensionalisme* dengan strategi belajar yang berorientasi pada model ceramah variatif yang hanya dipadukan dengan buku teks. Relasi yang dilakukan masih satu arah yaitu *teacher centered*, terutama pembelajaran IPS Sejarah. Paradigma tersebut kadang membuat bosan, tidak menarik dan membuat sasaran materi pelajaran kurang nampak.

Integrasi dalam memberdayakan komponen belajar dengan sistem teknologi juga mendukung untuk menghasilkan konsep mengajar yang baik. Berbagai terapan aplikasi dapat dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran yang menarik. Keberadaannya memberi peluang pendidik untuk merancang pembaharuan pengajaran yang bermakna. Masalah pengajaran IPS Sejarah adalah minimnya pemahaman materi yang berhubungan dengan wawasan kebangsaan. Wawasan kebangsaan yang dipunyai oleh generasi sekarang menunjukkan grafik menurun. Kehidupan pluralisme sebagai kekhasan bangsa tidak dapat makna secara prospektif.

Pada sisi lain, proses pembelajaran yang efektif perlu didorong ke desain yang konstruktif. Pendidik membangun kesadaran identitas melalui kekhasan hasil

kebudayaan masa lalu dalam pembelajaran IPS Sejarah. Pengembangan media dan kombinasinya dirasa berpeluang untuk mengembangkan pengajaran yang modern. Di era globalisasi dibutuhkan pula skema mengajar yang tidak hanya mementingkan hasil dimensi kognitif saja, melainkan diperlukan suatu formulasi pengajaran guna mencapai keterbangunan identitas kebangsaan (Novi Triana Habsari dan Khoirul Huda, 2015: 361). Untuk itu, diperlukan redesain media pembelajaran yang membantu menciptakan *meaningful learning* dan salah satunya adalah berbantu Office Sway. Aplikasi sway adalah pengembangan teknologi untuk pembelajaran secara online dengan sebagai sarana presentasi online. Budi Usodo, dkk (2016: 745) memberikan argumentasinya bahwa:

Aplikasi sway merupakan sarana presentasi yang dibuat dan diputar secara online pada laman sway.com. Hasil presentasi dapat dibagikan kepada penerima menggunakan link yang dibagikan. Di dalam laman sway.com, telah tersedia berbagai template design presentasi yang dapat dipilih oleh pembuat. Untuk menggunakan berbagai fitur pada sway.com, pengguna perlu membuat akun terlebih dahulu dan harus menggunakan email dengan outlook.com.

Senada dengan Kress dan Bezewr (dalam Diah Fakhmawati 2016: 3) bahwa

Sway merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. Sway juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks dimana berkombinasikan gambar dan bentuk tertentu. Sway termasuk kategori software sehingga dapat digunakan untuk membuat sebuah produk. Eko Lannueardy, 2015 dalam <http://id.news.qa1p.global.media.yahoo.com/sway-digital-storytelling-tool-dari-microsoft-kini-hadir-075940920.html>) menjelaskan bahwa cara kerja sway sama dengan power point, yang membedakan fitur pendukungnya yang lebih banyak, pilihan desain lebih lengkap dan template tersedia berbagai model dan dapat digabungkan dengan versi online sehingga menghasilkan tampilan variatif.

Berdasarkan kajian tersebut, pengembangan media yang diolah online dengan menggunakan office Sway tujuannya untuk menghasilkan media yang menarik. Penguatan desain pembelajaran berbantu aplikasi online diyakini dapat mengupayakan pembelajaran IPS Sejarah menjadi bermakna dan menyenangkan serta akan memberikan penyegaran pengetahuan berkaitan dengan wawasan kebangsaan

terutama kebudayaan Indis. Indis merupakan serapan dari bahasa Belanda yaitu *Nederlandsch Indie*. Suku kata ini umumnya dimaknai sebuah nama daerah jajahan Belanda diseberang lautan yang secara geografis meliputi kepulauan yang disebut *Nerlandsch oost indie* (Sukawi, 2009: 42). Rully Setiawan (2011: 15) berpendapat bahwa kebudayaan yang terbentuk sebagai akibat percampuran dari kebudayaan Eropa dan pribumi. Kebudayaan Indis adalah bagian sebuah akulturasi, sintesa atau asimilasi gaya budaya Belanda (eropa) yang masa itu akibat dari penjajahan bangsa Belanda di Indonesia. Selama itu pula mereka membangun relasi dengan penduduk sekitar. Bentuk interaksinya dapat melalui saluran perkawinan. Hal ini disebabkan persinggungan Indonesia dengan eropa berbeda dengan cina, arab, dan timur tengah yang terjadi melalui jalan damai, artinya persilangan budaya Indonesia dengan eropa melalui penjajahan dan orientalisme dalam praktik poskolonialisme (Dian Swandayani dkk, 2010). Kebudayaan Indis yang dimaksud adalah manifestasi beberapa bangunan kuno peninggalan Belanda. Terdapat pembagian bentuk gaya arsitektur dalam kebudayaan indis yang terperinci sebagaimana yang dijelaskan oleh Hadinoto (2010) seperti berikut ini:

Table 1. Elemen Denah Bangunan

Gaya indische empire (ages 18-19)	Gaya arsitektur transisi (1890-1915)	Gaya arsitektur kolonial modern (1915-1940)
Simetri	Simetri	Tidak simetri (bervariasi)
Central room	Teras mengelilingi	Tidak ada patio
Teras mengelilingi		Ada penahan sinar matahari

Table 2 Elemen Tampak Bangunan

Gaya indische empire (ages 18-19)	Gaya arsitektur transisi (1890-1915)	Gaya arsitektur kolonial modern (1915-1940)
Dominance of greek columns style	To eliminate the greek columns style	Unsymmetry
Front porch (voor galerij)	Gevel	Clean design
Rear terrace	Tower at the entrance	
Symmetry		

Tabel3. Elemen Material Bangunan

Gaya indische empire (ages 18-19)	Gaya arsitektur transisi (1890-1915)	Gaya arsitektur kolonial modern (1915-1940)
Batu bata	Batu bata	Batu bata
Menggunakan kayu pada kuda-kuda atap pintu dan jendela	Penggunaan dominan kayu pada rangka atap, pintu dan jendela	Penggunaan kaca minim terutama pada kaca jendela
Tidak banyak menggunakan kaca	Menggunakan kaca terbatas	

Table 4. Sistem Konstruksi

Gaya indische empire (ages 18-19)	Gaya arsitektur transisi (1890-1915)	Gaya arsitektur kolonial modern (1915-1940)
Dinding pemikul, kolom di depan dan belakang	Wall gevel-bearer with conspicuous front grevel	System konstruksi rangka
Using the column and beam construction sistem	Roofs: gable and shield shape by using a roof cover	Roof: still dominated by a gable roof cover material or shingles
Scute roof construction with roof cover	There are efforts to use additional construction as the vents on the roof	There are parts of the building using concrete construction, using the flat roof of the concrete material, which has never existed

Berdasarkan konsep itu, beberapa peninggalan budaya bangsa berpotensi sebagai kebudayaan indis. Misalnya, Rumah Kauman di Semarang (Sukawi, 2009), GKJW Mojowarno di Jombang (Grace Mulyono dan Yohana Mandasari, 2011), serta Bekas Bank Indonesia di Solo (Reka Seprina, 2014). Berdasarkan informasi dan observasi tahun 2016 di Madiun

menyebutkan *Pertama*, model pengajaran IPS Sejarah masih konvensional dengan metode ceramah. Pendidik terasa belum memanfaatkan variasi media yang menarik dan interaktif sehingga menimbulkan kejenuhan. *Kedua*, keterbatasan pemanfaatan sumber ajar. Sumber belajar lingkungan sekitar dapat digunakan untuk pembelajaran IPS

Sejarah seperti bangunan Indis (Perumahan Karyawan KA, Gedung sekolah SMPN 1 Madiun, Balai Kota, PLTA Giringan, pabrik gula pagotan dan kawedanan Uteran atau kebun Kopiandangan).

Dengan demikian, Sway berkonten Indis adalah media kompilasi presentasi yang dibuat online yang content materitentang kebudayaan Indis. Sintesa media Sway berkonten Indis sebagai bantuan media pembelajaran berbasis IT diyakini mampu menumbuhkan efektivitas siswa dalam aspek motivasi dan prestasi belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran IPS Sejarah berbantu office Sway dengan konten kebudayaan Indis. Pemilihan pengembangan media office sway berkonten indis, tujuan tak lain adalah sebagai konservasi dini peninggalan Indis sebagai bagian terbentuknya nilai sejarah peradaban bangsa.

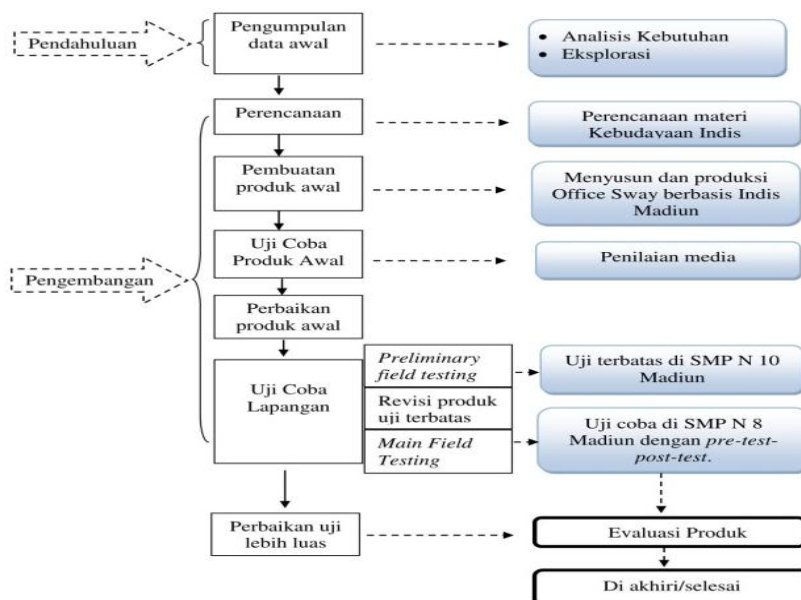
METODE

Model penelitian yang digunakan adalah bentuk *Research and Development (R&D)*, dengan langkah-langkah dari Borg and Gall. Sugiyono (2013: 297) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah model penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan.

Lebih lanjut, untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik, maka digunakan tahap eksperimen, dan kemudian setelah melalui berbagai tahapan uji coba produk, maka *output* dari produk itu bisa diterapkan di lapangan melalui diseminasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, evaluatif, dan eksperimental (I Gde Rasagama, 2011: 4). Tahap deskriptif digunakan untuk mengungkapkan dan menjelaskan temuan awal penelitian yang berada di lapangan, dan akan dinarasikan dalam bentuk catatan teks. Pemilihan metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi produk pengembangan melalui langkah uji coba. Metode evaluasi akan menggunakan teknik prosedural dengan menitikberatkan pada langkah-langkah yang memang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Metode eksperimen digunakan untuk mengukur kemampuan produk pengembangan. pengukuran ini terdapat kelompok kontrol sebagai pembanding terhadap kelompok eksperimen. Di dalam konteks tersebut sebagai kunci dalam pengembangan dari produk ini yaitu, bilamana belum ada suatu keputusan layak atau tidak pada produk tersebut, maka proses produksi belum dapat dilakukan. Produk harus melewati beberapa tahapan validasi dan perbaikan.

Prosedur pengembangan produk diimplementasikan pada tahapan penelitian yang telah dimodifikasi dari Borg and Gall yaitustudi pendahuluan dan tahap pengembangan. Kedua tahap ini meliputi persiapan, eksplorasi, dan

penyusunan produk awal (Nugraheni, Herman Waluyo, Budi Waluyo dan Atikah, 2010: 32). *Ketiga* tahap evaluasi media. Gambar 2. Merupakan proses adaptasi dari siklus Borg and Gall sebagai berikut:



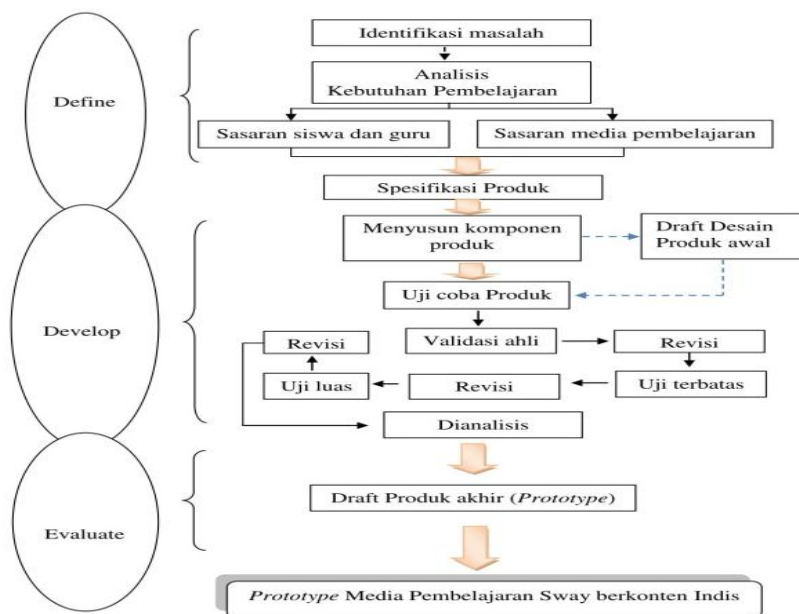
Gambar 1. Modifikasi dan adaptasi tahapan R&D Borg and Gall (Borg and Gall, 2007)

Selanjutnya pengembangan ini dibingkai melalui model hipotetik mengadopsi model “IDI” (*instructional development institute*), yaitu *define*, *develop*, dan *evaluate* (dalam Michael Molenda dan Elizabeth Boling, 2008: 106). Rancangan tahapan ini berjalan melalui tiga mekanisme, yaitu *define* (penerapan), pengembangan (*develop*), dan evaluasi produk (*evaluate*). Model *define* dilakukan identifikasi masalah meliputi uji analisis kebutuhan dengan sasaran siswa dan guru. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui teori *das sein* dan *das soll* dalam

proses pembelajaran IPS Sejarah. Model desain pengembangan (*develop*), secara konseptual terdapat kegiatan yang dilakukan dengan membuat rancangan produk yang sifat masih abstrak yang merupakan bentuk *prototype* (draft produk) dan masih memerlukan penilaian sampai uji coba skala terbatas dan skala diperluas. Evaluasi (*evaluate*) yaitu melakukan penilaian dengan menguji draft produk/*prototype* agar siap diterapkan.

Adapun bagan model IDI (*instructional development institute*) yang telah dimodifikasi untuk

pengembangan produk media adalah sebagai berikut:
pembelajaran Sway berkonten Indis



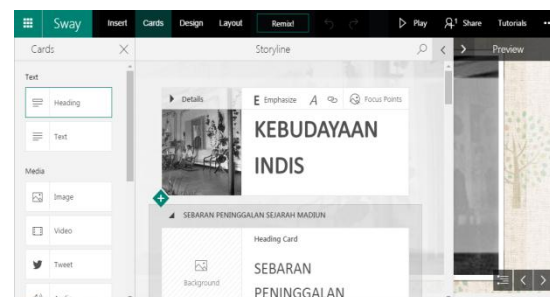
Gambar 2. Model Hipotetik Media Office Sway berkonten Indis modifikasi dari model *instructional development institute* (IDI) (Michael Molenda dan Elizabeth Boling, 2008: 106)

HASIL DAN PEMBAHASAN

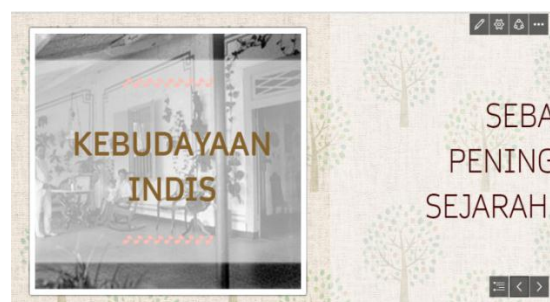
Konstelasi Produk Microsoft Office Sway berbasis Indis

Hakikatnya penggunaan office sway memiliki perbedaan dibandingkan dengan power point. Sway sedikit lebih baik untuk menampilkan kreasi sesuai kebutuhan. Hal ini dinyatakan dalam perbandingan dengan Microsoft power point mempunyai kelebihan seperti tampilan dan fitur-fitur template yang digunakan. Terlepas dari hal itu, maka sway berkonten kebudayaan Indis memberikan peluang untuk dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran IPS Sejarah. Adapun contoh tampilan penggunaan office sway

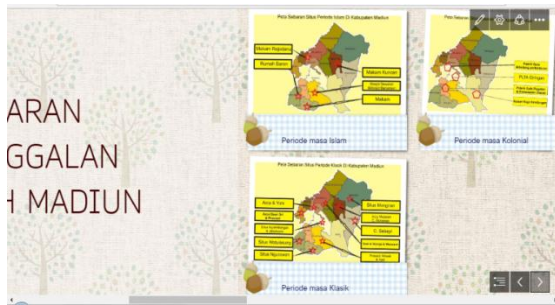
berkonten Indis dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Tampilan storyline



Gambar 4. Tampilan sway judul kebudayaan indis



Gambar 5. Tampilan sway daerah sebaran Indis di Madiun



Gambar 6. Tampilan sway contoh budaya Indis

Uji Coba Lapangan

1. Hasil Uji Skala Terbatas (Preliminary Field Test)

Uji coba skala terbatas menggunakan sampel 15 siswa SMP Negeri 10 Madiun. Pada uji coba tersebut memberikan informasi awal mengenai kelayakan media Sway berbasis Indis untuk diberlakukan ketahap berikutnya. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh bukti kelayakan produk awal secara terbatas dengan menggunakan eksperimen model *Single One-Shot Case Study*. Gambar 7

menunjukkan *Design single One-Shot Case Study*:



Gambar 7. *Design single One-Shot Case Study*

Sumber: Sugiyono, 2013: 110

Keterangan

X: Treatment yang diberikan (variable independen)

O: Observasi (Variabel dependen)

Data yang diperoleh dari tahap ini adalah hasil angket dan pengamatan, disusun dan dianalisis untuk dijadikan data awal guna merevisi produk.

1) Instrumen

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan kuesioner. Lembar observasi digunakan mencatat kejadian dan respon siswa dalam proses uji coba produk. Instrumen kuesioner bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media sway berkonten Indis.

2) Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian merupakan respon siswa secara random yang dijadikan sampel. Data berupa hasil saran dan pengamatan saat uji coba, dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif-kualitatif, dan disimpulkan untuk perbaikan. Pedoman yang digunakan dalam menarasikan arti kuantitatif adalah sebagai berikut:

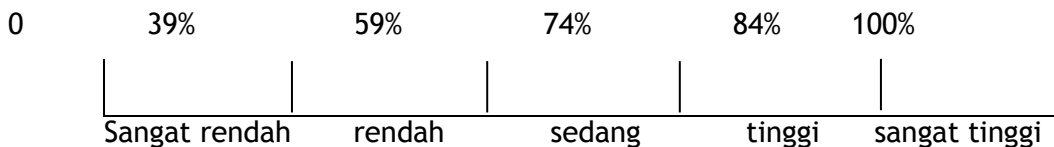
Tabel 5. Patokan perhitungan persentase skala lima

Interval persentase tingkat penilaian	Nilai ubah skala		Keterangan
	1-5	E-A	
85%-100%	5	A	Baik sekali
75%-84%	4	B	Baik
60%-74%	3	C	Cukup
40%-59%	2	D	Kurang

0%-39%	1	E	Sangat kurang
--------	---	---	---------------

(Modifikasi dari Erna Febri Aris, 2011: 60)

Interpretasi tersebut mengadaptasi kategori yang penilaian intervalnya sebagai berikut :



Gambar 8. Adaptasi model penilaian interval

(Iskandar, 2013: 96)

Pedoman konversi mengacu pada Sukardjo (2006)sesuai tabel berikut ini:

Tabel 6. Pedoman konversi nilai kelayakan produk menjadi data kualitatif

Nilai	Data Kualitatif	Data Kuantitatif
A	Sangat Baik	$X > 4,21$
B	Baik	$3,41 > X \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$2,61 > X \leq 3,40$
D	Kurang	$1,80 > X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq 1,79$

Keterangan :

Skor Maksimal = 5 $X_i = \frac{1}{2} (5+1) = 3$ $X = \text{Skor Aktual}$
 Skor Minimal = 1 $S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$

Berdasarkan proses uji coba untuk hasil perolehan uji skala terbatas produk Sway berkonten Indis, maka dapat dilihat pada table 3:

Tabel 7. Data Perolehan Angket Uji Coba Terbatas

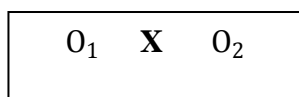
Kriteria Penilaian	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Penyampaian materi sistematis	0	0	4	7	4
Penyampaian materi menarik	0	0	4	3	8
Media dapat memotivasi belajar	0	0	3	8	4
Materi menarik	0	0	2	8	7
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	0	0	4	7	4
Materi mudah	0	0	2	9	4
Materi mampu mengubah pengetahuan	0	0	1	7	7
Mudah menggunakan media	0	1	0	11	7
Ukuran huruf dan tulisan	0	1	2	7	8
Kombinasi warna	0	1	3	7	8
Kualitas gambar	0	0	3	7	8
Kualitas tampilan Sway	0	0	3	8	8
Jumlah skor		3	30	89	77
Jumlah x skala Penilaian		6	90	353	375
Total	824				
Rerata	4,23				
Keterangan	Sangat baik				

(Angket Siswa Uji Coba Terbatas)

Hasil perhitungan data yang diperoleh konversi mendapat skor 4,23. Sesuai Kriteria pedoman konversi, skor menunjukkan sangat baik ($X > 4,21$) sehingga media sway berkonten Indis dianggap layak untuk pembelajaran IPS Sejarah.

2. Hasil Uji Coba Skala Diperluas (Main Field Test)

Tahap ini disebut juga uji skala diperluas untuk menghasilkan draft



Gambar 9. Desain One- Group pretest-posttest (Sugiyono, 2013: 110)

Keterangan:

O_1 : Nilai Pre-test (keadaan sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai Post-test (setelah diberi perlakuan)

X : Treatment (menggunakan media video).

Pengujian produk dilaksanakan di SMP Negeri 8 Madiun dengan alat ukurnya adalah tes prestasi kognitif. Model perhitungan adalah *Paired Samples T Test (Non-Independent)* dengan uji statistik jenis parametrik. Statistik parametrik mensyaratkan dua hal yaitu data harus berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas menggunakan teknik *one sample kolmogorov-smirnov* dan uji homogenitas menggunakan *oneway anova* dan aplikasi SPSS sebagai bantuan alat penghitungnya. Analisis hipotesisnya adalah:

a) Hipotesis Uji

(*prototype*) media sway berbasis Indis. Uji skala diperluas menggunakan metode *preexperimental design (non-designs)* tipe *One-Group Pretest-posttest design*, dengan alasan pengambilan data hanya membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Gambar 9 menunjukkan tipe *one-group pretest-posttest design*:

H_0 = Tidak ada peningkatan signifikan nilai siswa sebelum diberi dan setelah diberi media yang dikembangkan.

H_1 = Ada peningkatan signifikan nilai siswa sebelum dan sesudah diberi media yang dikembangkan.

b) Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$

c) Keputusan uji

H_0 diterima bila signifikansi $> 0,05$

H_0 ditolak bila signifikansi $< 0,05$

Berdasarkan pelaksanaan uji di SMP Negeri 8 Madiun dengan sampel 28 siswa menunjukkan nilai rerata 60,35 (*pre-test*) dan 94,46 (*post-test*),

selanjutnya dilakukan uji statistik model *Paired Samples T Test (Non-Independent)*. Sebelum dilakukan perhitungan, sehubungan model parametrik mensyaratkan uji normalitas

untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan model *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang hasilnya berikut ini:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre Test	Post Test
N		28	28
Normal Parameters ^a	Mean	60.3571	94.4643
	Std. Deviation	14.96469	4.97015
Most Extreme Differences	Absolute	.240	.221
	Positive	.128	.137
	Negative	-.240	-.221
Kolmogorov-Smirnov Z		1.272	1.172
Asymp. Sig. (2-tailed)		.078	.128

a. Test distribution is Normal.

Data dianggap berdistribusi normal bila hitung statistik menghasilkan signifikansi > 0,05., maka nilai signifikansi *pre-test* adalah 0.078 dan *post-test* adalah 0.128. sehingga

kesimpulannya data dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian diuji menggunakan uji t dengan jenis statistik adalah *Paired Sample T Test* sebagai berikut:

t-test Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	VAR00001	60.3571	28	14.96469	2.82806
	VAR00002	94.4643	28	4.97015	.93927

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	VAR00001 & VAR00002	28	.165	.403

Paired Samples Test

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	V1-V2	-34.10714	14.97242	2.82952	-39.91284	-28.30145

T	Df	Sig. (2-tailed)
-12.054	27	.000

Berdasarkan hasil tersebut, bahwa nilai signifikansinya adalah 0.00, sehingga perhitungannya menunjukkan lebih kecil dari 0,05, dan artinya H_0 ditolak sehingga telah terjadi peningkatan yang signifikan.

Perlunya Mengembangkan Media Sway berbasis Indis

Guru IPS diupayakan memiliki kemampuan dalam merancang pembelajaran dengan Microsoft Sway sebagai alternative media pembelajaran. Pemanfaatannya, tidak hanya terbatas padabuku teks atau power point, tetapi diupayakan dengan menggabungkan beberapa layanan aplikasi digital yang lain salah satunya adalah layanan Office Sway. Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu yang formulasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS Sejarah adalah Sway berbasis kebudayaan Indis. Guru sebagai penyalur informasi perlu menyampaikan wawasan kebudayaan Indis berkonten lokal, mengingat di beberapa daerah di Indonesia masih banyak dijumpai peninggalan bergaya arsitektur Indis yang perlu dilakukan recovery untuk pembelajaran Sejarah. Arah dan tujuannya adalah untuk efektifnya pengajaran yang mempunyai nilai-nilai kebermaknaan. Pengajaran yang efektif juga didorong oleh kemampuan guru meredesain model melalui perantara media yang inovatif agar peserta didik nyaman. Kebutuhan tutorial online

banyak diperoleh, tergantung upaya guru dalam eksplorasi materi terutama kebudayaan Indis.

Dengan demikian kebutuhan seorang pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memadukan digitalisasi untuk membuat produk yang menarik mau tidak mau memang diperlukan. Hal ini menandakan bahwa Media pembelajaran mempunyai peranan penting bagi dunia pendidikan. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pendidik untuk membantu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media yang bervariasi dapat menjadikan kegiatan pengajaran menjadi bermakna. Apalagi saat ini perkembangan teknologi yang pesat, tentu dapat bermanfaat untuk menciptakan media yang variatif. Perlu diketahui pula berdasarkan pendapat Dewi Immaniar Desrianti, Untung Rahardja, dan Reni Mulyani (dalam *Jurnal CCIT*, 2012: 124) mengemukakan bahwa saat ini sistem pendidikan dan cara penyampaian dalam sebuah pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, oleh sebab itu dibutuhkan sebuah sistem dan cara pengajaran model baru yang memiliki unsur modern. Pengajaran model baru yang memiliki unsur modern menurut kebutuhan saat ini, tidak terlepas dari pendekatan IPTEK. Pendidik bisa juga melakukan redesain model

pembaharuan pengajaran, dengan menggunakan media bersifat modern seperti aplikasi media Microsoft office sway.

Di era kekinian kebutuhan pola pembelajaran yang modern diperlukan oleh peserta didik. Pola pembelajaran yang menarik juga dapat menguntungkan peserta didik diantaranya keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran dan pemahaman materi dapat tercapai, serta meminimalkan kejenuhan yang dirasakan selama ini. Martinis Yamin (2011: 330) yang mengungkapkan bahwa mata pelajaran IPS Sejarah dilihat dari tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Keterkaitan kedua pendapat tersebut, semakin mempertegas bahwa belajar IPS Sejarah berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan kemampuan berpikir logis terhadap situasi dan kondisi masyarakat. Secara tidak langsung pengertian tersebut mempunyai penguatan dalam ranah pengajaran konstruktivisme. Tidak heran jika pola pembelajaran saat ini mengadopsi konsep konvensional terus menerus, berarti dapat memotong mata rantai dari teori belajar konstruktif dan tidak mungkin menimbulkan nilai-nilai kebermaknaan. Hal ini disebabkan tema-

tema IPS Sejarah begitu kompleks dan universal sesuai periodisasi sistematis dari masa ke masa yang dapat dirasakan hingga kekinian.

Berkaitan dengan konteks kekinian memaknai wawasan kebangsaan melalui contoh peninggalan budaya masa lampau seperti kebudayaan Indis perlu diwariskan ke generasi sekarang. Tujuannya tak lain adalah memperkuat pemahaman dinamika historiografi masa lampau yang dimiliki bangsa. Sebaran benda kebudayaan Indis yang bernilai sejarah memang banyak dan beragam. Penanaman nilai kebangsaan dengan visualisasi berbasis kebudayaan Indis sangat penting diberikan kepada peserta didik. Pentingnya untuk menginternalisasi materi peninggalan kebangsaan berkonsep budaya Indis, juga dikemukakan oleh Heddy Shri Ahimsa- Putra (2014: 4) berikut ini:

“Budaya kawasan ini perlu diketahui, dipahami oleh generasi muda Indonesia, dan bagi mereka yang berasal dari kawasan tersebut, budaya itu perlu menjadi salah satu sistem acuan budaya mereka agar tidak terasing dari masyarakat di sekeliling mereka yang telah memelihara dan membesarkan mereka dengan berbagai kearifan lokalnya. Mengabaikan nilai budaya kawasan ini akan dapat membuat sebagian generasi muda Indonesia kehilangan jati diri dan kehilangan orientasi budaya dalam kehidupannya sehari-hari”.

Pengembangan media office sway berbasis Indis ini menggunakan Model IDI (*institute development instructional*). Model IDI diaplikasikan dengan prosedur dari siklus Borg and Gall yang telah termodifikasi menjadi beberapa langkah sesuai kebutuhan. Keberhasilan dalam tahap ujicoba yang dilakukan membuktikan bahwa aplikasi office Sway merupakan salah satu variasi bentuk media pembelajaran yang sangat penting dan berpengaruh. Secara empirik, media office Sway kebudayaan Indis menawarkan sajian pengajaran digital sehingga dapat menimbulkan pembaharuan pengetahuan serta motivasi peserta didik. Pada satu sisi, peranan media secara teoritik telah disinggung oleh Edgar Dale melalui teori "*cone of experience*". Teori tersebut menjadi sarana pendidik untuk menentukan model pengajaran seperti apa agar ketercapaian pengetahuan dapat tercapai.

Edgar Dale (dalam Wina Sanjaya, 2008: 199-200) menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Berdasarkan pernyataan tersebut, konsep dari teori "*cone of experience*" dapat memberikan gambaran bahwa bila manap peserta didik

diberi contoh materi secara konkret dan dengan tampilan yang menarik, maka mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Jamil Suprihatiningrum (2013: 321) menyebutkan pula bahwa secara hierarki nilai pengalaman tingkatan tertinggi dari konsep media pembelajaran adalah melalui pengalaman konkret, sedangkan tingkatan terendah melalui pengalaman yang paling abstrak. Salah satu hasil riset Francis Donkoryang telah dilakukan sebelumnya dengan judul "*The comparative instructional effectiveness of print-based and video-based instructional materials for teaching practical skills at a distance*", menunjukkan keterampilan praktis yang diperoleh secara signifikan lebih tinggi dengan penggunaan bahan ajar aplikasi digitalisasi. Aplikasi digitalisasi berupa video yang telah ditampilkan ternyata dapat membantu mempengaruhi keahlian dengan bukti nilai signifikan lebih unggul. Selanjutnya, hasil dari pengujian empirik tersebut menyatakan bahwa media office Sway kebudayaan Indis memiliki keunggulan dibandingkan beberapa media lain seperti power point. Keunggulan tersebut diantaranya (1). Desain tampilan obyek sangat menarik sehingga dapat menimbulkan kebermanarikan pengajaran Sejarah, dan (2). Fitur-fitur yang disajikan pun dapat merangsang otak siswa untuk memiliki

ketertarikan terus menerus mempelajari IPS Sejarah yang selama ini sedikit menjenuhkan, dan (3) pada Office Sway Indis dapat dipadukan dengan submit video online yang bisa dimunculkan pada lembar kerja Sway serta dapat dibagikan ke pengguna lain dan dinikmati dalam versi online sehingga semakin menambah nilai-nilai estetika dalam produksi media yang dikembangkan.

PENUTUP

Simpulan

Media pembelajaran office sway berkonten Indis merupakan pengembangan desain media berkonten hasil kebudayaan Indis yang dikemas dengan aplikasi Microsoft Sway. Kekuatan media ini adalah dari segi tampilan desain, fitur-fitur penggunaannya serta bisa dikombinasikan dengan video lain yang bisa disajikan melalui online sehingga sangat berbeda dengan power point. Selain itu, media ini mempunyai kekuatan pada wawasan kebangsaan terutama hasil kebudayaan Indis yang kedengaran asing di telinga siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa media sway berbasis Indis layak untuk dijadikan alternatif media pembelajaran IPS Sejarah di Madiun. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan data dari uji terbatas yang diperoleh konversi mendapat skor rerata 4,23. Sesuai pedoman konversi, skor

sangat baik ($X > 4,21$) sehingga media sway berkonten Indis dianggap layak untuk pembelajaran IPS Sejarah. Kemudian, dilanjutkan uji skala diperluas yang dilakukan di SMP Negeri 8 Madiun dengan sampel 28 siswa menunjukkan nilai rerata 60,35 (pre-test) dan 94,46 (post-test), yang selanjutnya dilakukan uji statistik model *Paired Samples T Test (Non-Independent)*. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0.00, sehingga hasil perhitungan menunjukkan lebih kecil dari 0,05, dan artinya H_0 ditolak sehingga telah terjadi peningkatan yang signifikan. Kesimpulannya adalah bahwa media Sway berbasis kebudayaan Indis layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS Sejarah.

Saran

Pada prinsipnya tahapan pengembangan media pembelajaran Sway berbasis Indis hanya pada langkah menghasilkan draft prototype (uji skala terbatas dan skala diperluas dalam scope kecil) dimana dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Negeri 8 Madiun. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan penelitian lanjutan hingga langkah uji efektivitas dan diseminasi produk sehingga produk yang dihasilkan dapat meningkat sangat signifikan baik dari segi substansi maupun desainnya.

Daftar Pustaka

- Borg, Walter & Gall, Meredith Damien. 2007. *Educational Research*. New York: Longman.
- Budi Usodo, Sutopo, Henny Ekana C, Ira Kurniawati dan Yemi Kuswardi. 2016. Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi Dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika SMA Di Kabupaten Sragen. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Volume 4 nomor 9 November 2016: 743-752.
- Dewi Immaniar Desrianti, Untung Rahardja, dan Reni Mulyani. 2012. Audio Visual As One Of The Teaching Resources On Ilearning. *Journal CCIT*. Nomor 2 Volume 5 Januari 2012: 124-144.
- Diah Fakhmawati 2016. Pembelajaran Berbasis Proyek: Membuat Sway TentangTanaman.(Online).Dalam 04.215.252.61/.../Pbp%20membuat%20sway%20tentang%20tanaman. Diakses 21 Juni 2016.
- Dian Swandayani, Imam Santoso, dan Nurhadi. 2010. *Kebudayaan Eropa Dalam Media Massa Indonesia Pada Awal Abad XXI*. Makalah ini disampaikan dalam Konferensi International Kesustraan HISKI XXI. Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya.
- Donkor, Francis. 2010. The Comparative Instructional Effectiveness Of Print-Based And Video-Based Instructional Materials For Teaching Practical Skills At A Distance. *The International Review Of Research In Open And Distance Learning*. Vol 11, No 1 2010 March:1-11.(Online), www.irrodl.org/index.php/irrodl/rt/printerFriendly/792/1486 (diakases 6 Mei 2016).
- Eko Lannueardy. 2015. Sway, Digital Storytelling Tool Dari Microsoft Kini Hadir Di Windows 10. (Online) dalam [Http://Id.News.Qa1p.Global.Media.Yahoo.Com/Sway-Digital-Storytelling-Tool-Dari-Microsoft-Kini-Hadir-075940920.Html](http://Id.News.Qa1p.Global.Media.Yahoo.Com/Sway-Digital-Storytelling-Tool-Dari-Microsoft-Kini-Hadir-075940920.Html) Diakses 22 Juni 2016
- Erna Febry Aries S. 2011. *Asesmen dan Evaluasi*. Malang: Aditya Media Publishing
- Grace Mulyono dan Yohana Mandasari. 2011. Perwujudan Budaya Indis Pada Interior Gereja Kristen Jawi Wetan Mojowarno. *Dimensi Interior*, 9: 24-33.
- Hadinoto. 2010. *Arsitektur Dan Kota-Kota Di Jawa Pada Masa Kolonial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Heddy Shri Ahimsa-Putra. 2014. Sumber Nilai Budaya Dan Nilai Budaya Untuk Generasi Muda Indonesia. Makalah disampaikan dalam *Kongres Pendidikan, Pengajaan dan Kebudayaan II*, Yogyakarta, 5 Mei 2014.
- I Gde Rasagama. 2011. Memahami Implementasi Educational Research And Development. Makalah disampaikan dalam *Kegiatan Pelatihan Metodologi Penelitian Untuk Dosen Unit Pelayanan Mata Kuliah Umum dan Unit Lainnya*. Politeknik Negeri Bandung: 16 Agustus 2011.
- Iskandar. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Referensia.
- Jamil Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Martinis Yamin. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Molenda, Michael and Boling, Elizabeth. 2008. *Creating*. hal 81-139. dalam Alan Januszewski and Michael Molenda (Eds.). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. London: Lawrence Erlbaum Associates.

- Novi Triana Habsari dan Khoirul Huda. 2015. *Graphic Recorder Indis sebagai Inovasi Media Pembelajaran IPS berbasis Wawasan Kebangsaan. Prosiding. Dalam Semnasdik Inovasi pembelajaran untuk pendidikan yang berkemajuan 2015: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.*
- Nugraheni, Herman Waluyo, Budi Waluyo, dan Atikah. 2010. *Pengembangan Teater Tradisional Ketoprak Dengan Pendekatan Teatrikal, Tekstual, dan Sosiobudaya Untuk Menumbuhkan Industri Kreatif Seni Budaya. Top Riset: Pemanfaatan Hasil-Hasil Penelitian Unggulan Universitas Sebelas Maret. LPPM UNS: 27-36.*
- Rully Setiawan. 2011. *Memudarnya pengaruh Masyarakat Belanda di Jakarta pada 1950-an: Studi kasus masalah Repatriasi. Skripsi. Jakarta: Program Studi Ilmu Sejarah UI.*
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.*
- Sukardjo. 2005. *Evaluasi Pembelajaran. Diktat Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran: Prodi Teknologi Pendidikan PPs UNY. (Unpublished).*
- Sukawi. 2009. *Pengaruh Arsitektur Indis Pada Rumah Kauman Semarang: Studi Kasus Rumah Tinggal Jalan Suroyudan 55 Kampung Kauman. Tesa Arsitektur, 7: 41-50.*
- Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.*