



<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/5559>

VIDEO VISUALISASI MATERI PEMBERONTAKAN PETA BLITAR DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH UNTUK PEMBELAJARAN DARING KELAS XI IPS DI SMAN NGORO

Vira Herlinda¹, Joko Sayono², Wahyu Djoko Sulisty³

^{1, 2, 3} Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: vira.herlinda.1607316@students.um.ac.id¹, joko.sayono.fis@um.ac.id²,
wahyu.djoko.fis@um.ac.id³

Sejarah Artikel: Diterima Juli 2021, Disetujui: Agustus 2021, Dipublikasikan: September 2021

Abstrak

Tujuan artikel ini adalah untuk memaparkan proses dan hasil penelitian pengembangan tentang video visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar untuk pembelajaran daring kelas XI IPS di SMAN Ngoro. Analisis awal yang dilakukan di sekolah untuk matapelajaran sejarah menunjukkan bahwa adanya kebutuhan berupa media pembelajaran untuk matapelajaran sejarah yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran daring di SMAN Ngoro. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model penelitian ADDIE dengan lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Hasil yang didapatkan pada penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan. Media visualisasi materi yang telah dibuat memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah dapat memvisualisasikan materi pelajaran meskipun siswa harus belajar secara individu. Sedangkan, kekurangannya terdapat pada bagian waktu transisi dalam video masih terlalu cepat.

Kata Kunci: Visualisasi, Pembelajaran, Daring, Media

Abstract

The purpose of this article is to describe the process and results of development research on video visualization of the PETA Blitar rebellion material for online learning for class XI IPS at SMAN Ngoro. Preliminary analysis conducted in schools for history subjects shows that there is a need in the form of learning media for history subjects that can be used for the online learning process at SMAN Ngoro. The development was carried out using the ADDIE research model with five stages, namely *analyze, design, development, implementation* and *evaluation*. The results obtained in development research are learning media that are made declared feasible to be used. Media visualization of the material that has been made has advantage and disadvantage. The advantage was that it can visualize the subject matter even though students have to study individually. Meanwhile, the drawback was that the transition time in the video is still too fast.

Keywords: Visualization, Online, Learning, Media

PENDAHULUAN

Matapelajaran sejarah merupakan matapelajaran wajib yang harus diberikan pada siswa yang berada dalam jenjang sekolah menengah atas. Peraturan pemerintah yang mewajibkan matapelajaran sejarah untuk dimasukkan kedalam matapelajaran siswa tentunya bukan tanpa alasan karena pada dasarnya sejarah memang sangat penting dalam upaya untuk penanaman pendidikan karakter siswa.

Tetapi pemikiran mengenai pelajaran sejarah yang kurang menyenangkan masih banyak ditemui. Pemikiran tersebut dapat muncul dikarenakan proses pembelajaran yang diberikan masih banyak yang mengharuskan hafalan (Sayono, 2013). Kendala yang terjadi padamatapelajaran sejarah banyak ditemui dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang dapat mengemas matapelajaran sejarah menjadi pelajaran yang menarik.

Keadaan di masa pandemi virus *Covid-19* seperti saat ini menyebabkan semua sekolah harus melakukan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring memiliki ciri bahwa segala sesuatu dalam proses pembelajaran dilakukan secara *online* dari pendistribusian pelajaran, komunikasi dan juga kegiatan evaluasi (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Hal ini menuntut guru dan juga siswa untuk mampu mengoperasikan *Gadget* dengan baik karena seluruh tujuan pembelajaran harus tetap tercapai meskipun pembelajaran tidak dilakukan secara langsung di dalam kelas. Ketika dilakukan wawancara kepada beberapa siswa di SMAN Ngoro, pembelajaran online dilakukan melalui aplikasi obrolan *WhatsApp* dengan berfokus kepada penugasan dan siswa yang belajar dengan mandiri menggunakan *link* materi dan PDF yang diberikan guru di dalam grup obrolan. Ketika dilakukan wawancara dengan guru, beliau juga menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran beliau hanya mengirimkan file dan *link* yang berisi materi pembelajaran dan tugas yang harus dikerjakan. Ketika pergantian bab yang dipelajari, mereka diharuskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu secara mandiri sebelum kelas dimulai. Sehingga ketika kelas *online* mereka sudah memiliki pengetahuan awal dan dilakukan pendalaman melalui penugasan yang diberikan.

Meskipun sudah menggunakan K13 revisi sejak lama, tetapi masih terdapat guru-guru sejarah yang belum mengadakan variasi dalam pembelajaran sehingga membuat siswa semakin bosan dalam belajar sejarah (Susanto, 2014). Apalagi pada kegiatan pembelajaran daring seperti situasi saat ini tentu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mempermudah proses pembelajaran berlangsung dengan keterbatasan yang ada. Media pembelajaran yang tepat tentu sangat dibutuhkan dalam keadaan seperti sekarang. Melihat keadaan proses pembelajaran daring yang dilaksanakan di SMA Negeri Ngoro khususnya untuk pembelajaran sejarah di kelas XI IPS tentu dengan penugasan dan belajar mandiri kurang menjamin siswa dapat menjamin siswa memahami materi yang diberikan. Keadaan tersebut dapat diselesaikan dengan menggunakan teori media pembelajaran karena media pembelajaran adalah segala sesuatu dalam bentuk fisik yang dipergunakan oleh guru

untuk menyajikan materi dan memfasilitasi siswa untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018).

Sejarah memang lebih sering ditulis dalam bentuk buku teks tetapi tidak semua siswa mudah memahami materi yang diberikan sehingga tetap kurang efektif jika digunakan terus menerus (Khakim, 2018). Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam keadaan pembelajaran daring adalah media pembelajaran yang dapat membantu siswa menerima materi dengan baik meskipun dengan belajar secara mandiri. Penggunaan media pembelajaran berbentuk sebuah video visualisasi materi dalam bentuk gambar yang bisa digerakkan menjadi salah satu alternatif dalam keadaan ini. Materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini adalah materi tentang masa pemberontakan PETA di Blitar. Pemberontakan tentara PETA di Blitar adalah sebuah kejadian dimana para anggota yang tergabung dalam PETA daidan Blitar merasa tidak terima nasib bangsanya yang diinjak dan disiksa oleh tentara Jepang (Anhar, 1981:32). Alasan mengapa materi yang dipilih tentang Pemberontakan PETA Blitar adalah karenakan materi tersebut telah di sesuaikan dengan kompetensi dasar yang dipakai yaitu KD 3.6. Menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia pada kelas XI IPS sejarah wajib semester genap. Selain itu, materi tersebut juga kurang mendapat penjelasan yang detail dan hanya dijelaskan secara umumnya saja.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengembangkan skripsi dengan media atau materi yang hampir sama. Penelitian sebelumnya yang menggunakan topik yang sama yaitu visualisasi sebagai media sudah pernah juga dilakukan oleh seorang mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta bernama Hafid Arrofiqi pada tahun 2013. Namun, yang membedakan adalah media pembelajaran berbentuk visualisasi materi yang dibuat oleh Hafid Arrofiqi dibuat dalam bentuk *compact disc* untuk pembelajaran secara langsung bukan daring. Ada juga seorang mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana yang mengembangkan skripsi dengan topik yang sama dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi Pengelompokan Lahan Pembelajaran Geografi kelas X di SMA Theresiana Salatiga tahun Ajaran

2015/2016". Selain itu juga terdapat skripsi dari mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri yang membahas mengenai PETA Blitar tetapi jenis penelitiannya bukan pengembangan. Selain itu, terdapat skripsi yang menggunakan materi yang sama yaitu pemberontakan PETA yang disusun oleh mahasiswi Universitas Negeri Malang yaitu Edna Sari Kusuma Dewi. Namun, yang membedakan adalah media yang dibuat berupa Booklet.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, peneliti memiliki ide untuk membuat sebuah media pembelajaran yang tetap berbasis kegiatan ceramah tapi dalam bentuk cerita yang disertai dengan memberikan visualisasi dalam bentuk gambar yaitu berupa video visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar tanpa mengurangi kebenaran dari materi yang harus dijelaskan. Media pembelajaran ini diharapkan bisa bermanfaat ketika digunakan dalam proses pembelajaran daring di sekolah sehingga siswa tetap bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dalam segala keadaan. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran visualisasi ini, diharapkan bisa memunculkan keinginan bagi guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa dan proses pembelajaran yang dilakukan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *Research and Development*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dimana tujuan dari dilakukannya penelitian adalah menciptakan sebuah produk yang nantinya bisa digunakan untuk tujuan tertentu sesuai dengan kebutuhan (Putra, 2013). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Romiszowski, model penelitian pengembangan ADDIE merupakan salah satu model yang sangat sistematis sebagai aspek yang sangat prosedural dan banyak digunakan pada jenis penelitian pengembangan teks, materi audiovisual dan materi berbasis komputer (Tegeh dkk., 2014).

Tahapan dari model penelitian pengembangan ADDIE adalah tahapan analisis (*Analyze*), tahapan perancangan (*Design*), tahapan pengembangan (*Development*), tahapan implementasi (*Implementation*), dan tahapan evaluasi (*Evaluation*) (Cahyadi, 2019). Data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara dan angket validasi serta uji coba. Peneliti menggunakan angket dengan skala likert yaitu angket yang dapat mengukur pendapat dan pandangan seseorang atau kelompok terhadap sebuah gejala atau fenomena (Syofian, 2015). Dalam mengolah data yang didapatkan, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif. Dalam analisis deskriptif menggunakan statistik deskriptif untuk mengolah data (Silalahi dan Atif, 2015). Statistik deskriptif adalah bagian dari ilmu statistika yang hanya menyajikan dan mengolah data tanpa menarik sebuah kesimpulan dari sebuah populasi data yang didapatkan (Habiby, 2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Materi Ajar dan Desain Produk

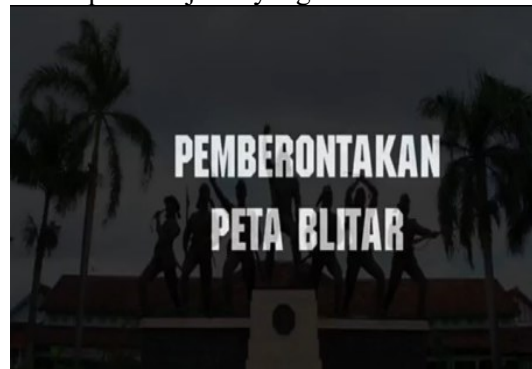
PETA atau Pembela Tanah air adalah tentara militer sukarela bentukan Jepang yang dibuat dengan tujuan meyakinkan bangsa Indonesia agar percaya kepada mereka (Nurhasanah, 2018). Pemberontakan PETA di Blitar tersebut terjadi karena sikap dari Jepang yang semakin buruk dan merugikan bangsa Indonesia. Para anggota tentara Peta Blitar melihat tindakan yang dilakukan oleh orang Jepang Kepada saudara sebangsanya yang tidak manusiawi. Para wanita ditipu dengan janji diberi pekerjaan tetapi malah dijadikan budak pemuas nafsu (Poesponegoro & Notosusanto, 2010). Petani diwajibkan untuk menjual hasil panen mereka sebesar seperlima dari jumlah keseluruhan kepada Jepang dengan harga yang rendah. Tindakan tersebut tidak hanya dirasakan oleh warga, melainkan juga dirasakan oleh tentara PETA yang merupakan orang pribumi (Sari, 2016). Tentara Jepang selalu menghina dan memandang sebelah mata tentara PETA karena merasa bahwa kaum pribumi adalah kaum rendahan.

Alasan ini memunculkan rasa marah dan ingin memberontak dari pihak tentara PETA yang bertugas di Blitar (Notosusanto & Poesponegoro, 2010). Dengan dipelopori oleh keberanian dari *Shodanco* Supriyadi dan para anggota PETA di Blitar yang lain, rencana pemberontakan mulai disusun dengan matang. Segala resiko yang ada tidak lagi menjadi halangan untuk tetap memperjuangkan kemerdekaan bangsa. Seluruh anggota tentara PETA di Blitar yang tergabung dalam pemberontakan dengan tekad dan keberanian yang besar berjuang melawan kejahatan Jepang. Materi tersebut banyak mengandung nilai-nilai penting yang bisa dijadikan panutan oleh siswa sebagai generasi muda. Berhubungan dengan materi yang telah diambil tersebut, diharapkan media pembelajaran visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar ini bisa menambah pengetahuan sejarah siswa mengenai peristiwa pemberontakan tentara PETA pada bangsa Jepang yang dilakukan di Blitar (Tatdilla, 2021). Materi tersebut yang kemudian dipadukan dengan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

Produk penelitian dan pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis visualisasi materi pemberontakan PETA di Blitar untuk pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN Ngoro Jombang. Visualisasi adalah sebuah bentuk rekayasa yang dibuat dalam bentuk gambar, animasi, grafik dan tulisan baik secara abstrak maupun nyata untuk membantu untuk menyampaikan sebuah informasi (Budiman, 2016). Terdapat 4 jenis visualisasi yaitu dalam bentuk gambar, tulisan, grafik maupun animasi (Lee, 2018). Produk ini berupa media pembelajaran yang bisa digunakan oleh siswa sebagai alat bantu untuk mempermudah menerima materi dan memahaminya selama proses pembelajaran. Tampilan dari media pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut. Media Pembelajaran visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar (KD) 3.6 Menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, materi yang dibahas lebih difokuskan lagi pada peristiwa pemberontakan tentara PETA yang ada di kota blitar.

Media pembelajaran ini dalam penerapannya di kelas dibuat dalam format

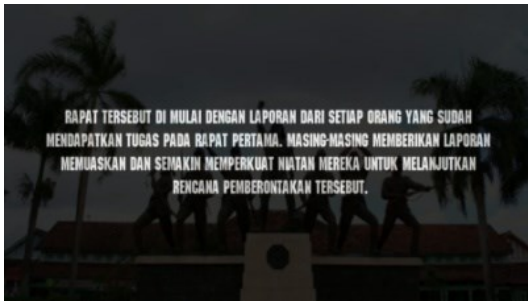
video dengan gambar yang bergerak disertai dengan dialog dan narasi. Setiap transisi diberikan waktu selama 5 detik. Sedangkan tampilan media dalam bentuk aslinya adalah panggung cerita berbentuk kotak seperti koper yang bertujuan agar mudah untuk dibawa. Tampilan depan media berupa *cover* dengan dominan warna coklat dengan tulisan berwarna krem. Di dalam media terdapat gambar tokoh cerita, naskah cerita, kartu petunjuk penggunaan dan juga gambar untuk *background* belakang dan bawah yang dibuat dua lapis. Bagian panggung dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian pertama dan bagian kedua. Bagian pertama dibuat dengan *background* gambar yang di ambil dari monumen PETA Blitar dan pada bagian lantai diberi gambar seperti ubin. Bagian pertama ini ditujukan untuk kejadian sebelum terjadinya pemberontakan. Bagian kedua dibuat dengan *background* berupa gambar animasi hutan dan bagian lantai diberi gambar rumput hijau. Bagian kedua ini ditujukan untuk kejadian ketika terjadi pemberontakan atau proses berlangsungnya pemberontakan. Beriket adalah tampilan dari media pembelajaran yang telah dibuat:



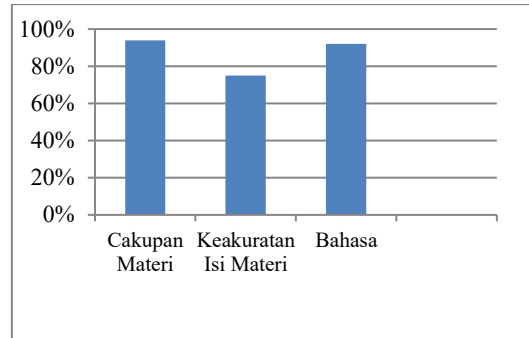
Gambar 1 Tampilan Pembuka Media Pembelajaran Visualisasi Materi Pemberontakan PETA Blitar dalam Video

(Sumber: dokumentasi Pribadi oleh Vira Herlinda, April 2021)





Gambar 2 Tampilan Tokoh dan Narasi Cerita dalam Video Media Pembelajaran Visualisasi Materi Pemberontakan PETA Blitar (Sumber: dokumentasi Pribadi oleh Vira Herlinda, April 2021)



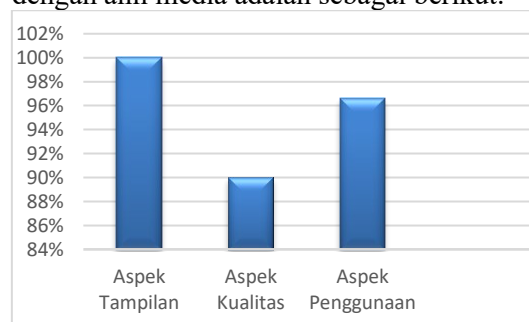
(Sumber: Hasil Perhitungan Data Validasi Ahli Media, 2021)



Gambar 3 Tampilan Kartu Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Visualisasi Materi Pemberontakan PETA Blitar (Sumber: dokumentasi Pribadi oleh Vira Herlinda, April 2021)

Data kuantitatif yang didapatkan adalah cakupan materi mendapat presentase nilai 94%, keakuratan isi materi mendapatkan nilai presentase 75% dan bahasa mendapatkan nilai presentase 92%. Berdasarkan data kauntitatif yang ada diperoleh hasil perhitungan rata-rata presentase nilai dari validator materi sebesar 88%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun berdasarkan hasil tersebut media dinyatakan sangat valid untuk digunakan, namun masih terdapat beberapa bagian yang harus untuk diperbaiki lagi untuk menyempurnakan produk. Berdasarkan data kualitatif yang didapatkan peneliti dari saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu untuk mengganti sumber dari buku karya Basuki T. wardaya untuk dijadikan pembanding bukan sebagai sumber utama. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti kemudia melakukan revisi untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Sedangkan uji validasi dengan ahli media dilakukan dengan Bapak Dr. Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd, pada 23 Desember 2020 secara daring melalui media sosial *WhatsApp*. Hasil dari uji validasi media dengan ahli media adalah sebagai berikut:



(Sumber: Hasil Perhitungan Data Validasi Ahli Media, 2021)

2. Validasi Materi dan Validasi Media

Media pembelajaran harus melalui tahapan uji validasi untuk mengetahui tingkat validitas dan efektifitasnya. Uji validasi dilakukan dua tahapan yaitu uji validasi dengan ahli materi dan ahli media. Uji validasi yang dengan ahli materi dilakukan dengan bapak Arif Subekti, M.A. pada Selasa, 24 November 2020 dengan hasil demikian:

Hasil uji validasi media pada produk media pembelajaran visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar adalah sebesar 100% untuk aspek tampilan, 90% untuk aspek kualitas dan 96,6% untuk aspek penyajian media. Berdasarkan data kuantitatif yang didapatkan hasil perhitungan rata-rata presentase nilai dari validator media sebesar 96,6%, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa produk media pembelajaran visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan data kualitatif yang didapatkan, menurut Bapak Henry Praherdiono, media pembelajaran sudah layak untuk digunakan tanpa adanya revisi. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti bisa melanjutkan tahapan berikutnya yaitu uji coba kelompok besar dan kelompok kecil. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran visualisasi materi pemberontakan PETA di Blitar yang telah dibuat dikategorikan sangat valid baik dari materi maupun media pembelajaran. Kesimpulan ini diambil dari skala validitas yang dibuat oleh Akbar (2017) sebagai berikut.

Persentase (%)	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(Sumber: Akbar, 2017:82)

3. Uji Coba

Setelah dilakukan uji validasi, tahapan berikutnya adalah dengan melakukan uji coba di sekolah. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi media ketika digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 siswa kelas XI IPS 4 yang menjadi responden. Uji coba tersebut dilakukan pada 27 Maret 2021 secara daring dengan bantuan aplikasi pesan *WhatsApp*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket kuisioner yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Angket tersebut berisikan 10 butir pertanyaan yang memiliki rentang nilai 1 sampai 4. Pada tahap uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	$\sum x$	$\sum i$	ρ
1.	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami	38	40	95%
2.	Materi yang disajikan sudah menggunakan kalimat yang jelas dan komunikatif	37	40	92,5%
3.	Tata bahasa yang digunakan sudah baik	38	40	95%
4.	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	36	40	90%
5.	Tampilan gambar yang digunakan dapat menarik siswa untuk belajar	36	40	90%
6.	Ketepatan dalam menempatkan gambar	35	40	87,5%
7.	Tampilan media pembelajaran mendorong siswa untuk tertarik belajar sejarah	33	40	82,5%
8.	Media pembelajaran yang dibuat memudahkan siswa untuk memahami materi	33	40	82,5%
9.	Penyajian materi dalam narasi dan dialog jelas dan mudah dimengerti	32	40	80%
10.	Tenggang waktu pada teks narasi tepat	27	40	67,5%
Jumlah		307	400	76,75%

(Sumber: Hasil Perhitungan Data Uji Coba Kelompok Kecil, 2021)

Hasil ujicoba kelompok kecil didapatkan dari 10 orang responden yaitu siswa dari kelas XI IPS 4 di SMAN Ngoro. Hasil uji coba kelompok kecil dengan 10 responden didapatkan bahwa nilai keefektifan dari media pembelajaran yang telah dibuat adalah 307 dari total keseluruhan nilai ideal 400. Berdasarkan hasil analisis dari data kuantitatif sebesar 76,75% tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Meskipun dikatakan sangat efektif, media pembelajaran yang dibuat masih memiliki beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Bagian yang masih harus mendapatkan perbaikan adalah tenggang waktu

untuk pergantian setiap bagian cerita yang menurut mayoritas siswa masih terlalu cepat. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan dengan menambah tenggang waktu untuk pergantian setiap bagian cerita.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, tahapan berikutnya adalah dengan melakukan uji coba pada kelompok besar. Uji Coba kelompok besar dilakukan pada 30 Maret 2021 dengan 32 siswa kelas XI IPS 1 sebagai responden. Pengambilan data saat uji coba besar dengan menggunakan angket kuisisioner yang berisikan 10 butir pertanyaan yang memiliki rentang nilai 1 sampai dengan 4. Dari tahapan uji coba kelompok besar diperoleh data sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	$\sum x$	$\sum i$	ρ
1.	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami	126	128	98,4%
2.	Materi yang disajikan sudah menggunakan kalimat yang jelas dan komunikatif	121	128	94,5%
3.	Tata bahasa yang digunakan sudah baik	116	128	90,6%
4.	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	114	128	89%
5.	Tampilan gambar yang digunakan dapat menarik siswa untuk belajar	116	128	90,6%
6.	Ketepatan dalam menempatkan gambar	121	128	94,5%
7.	Tampilan media pembelajaran mendorong siswa untuk tertarik belajar sejarah	114	128	89%
8.	Media pembelajaran yang dibuat memudahkan siswa untuk memahami materi	120	128	93,75%
9.	Penyajian materi dalam narasi dan dialog jelas dan mudah dimengerti	117	128	91,4%
10.	Tenggang waktu pada teks narasi tepat	114	128	89%
Jumlah		1.179	1.280	92,1%

(Sumber: Hasil Perhitungan Data Uji Coba Kelompok Besar, 2021)

Hasil uji coba kelompok besar dengan 32 responden didapatkan bahwa nilai keefektifan dari media pembelajaran yang telah dibuat adalah 1.179 dari total keseluruhan nilai ideal 1.280. Berdasarkan hasil analisis dari data kuantitatif sebesar 92,1% tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Jika dilihat dari kedua hasil uji coba tersebut, media pembelajaran bisa dikategorikan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran secara daring. Kesimpulan ini diambil karena beraucuan pada kriteria persentase milik Sa'dun Akbar (2017) kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

Persentase (%)	Kriteria	Tingkat Validitas
81% - 100%		Sangat Efektif
61% - 80%		Efektif
41% - 60%		Kurang Efektif
21% - 40%		Tidak Efektif
0% - 20%		Sangat Tidak Efektif

(Sumber: Akbar, 2017:82)

Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 76,75% dan uji coba kelompok besar mendapatkan hasil 96,1%. Dalam tahapan uji coba baik kelompok kecil maupun kelompok besar, peneliti menemukan siswa lebih mudah menerima materi dikarenakan penyampaian materi yang diberikan visualisasi dalam bentuk gambar maupun suara. Hal ini sesuai dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan (Arsyad, 2011). Tujuan dari adanya media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nurseto, 2011). Berdasarkan hasil analisis data baik kuantitatif maupun kualitatif, media pembelajaran sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik. Dari Keseluruhan data yang di dapatkan, media pembelajaran yang dibuat mendapatkan persentase nilai yang tinggi baik dari tahapan validasi materi, validasi media hingga uji coba. Bahkan, setelah adanya perbaikan yang dilakukan

pada produk setelah tahapan uji coba kelompok kecil dapat memberikan kenaikan nilai presentase yang awalnya 76,75% menjadi 92,1%. Kenaikan nilai persentase tersebut cukup tinggi sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Meskipun mencapai hasil presentase yang tinggi dan dinyatakan sangat efektif untuk digunakan, media pembelajaran yang dibuat masih memiliki kekurangan yang harus diperbaiki lagi. Bagian yang masih harus mendapatkan perbaikan sama seperti sebelumnya yaitu tenggang waktu untuk pergantian setiap bagian cerita yang menurut mayoritas siswa masih terlalu cepat. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melakukan perbaikan lagi dengan menambah sedikit tenggang waktu untuk pergantian setiap bagian cerita. Kelebihan dari media pembelajaran visualisasi materi adalah penyajian materi yang disertai visualisasi dalam bentuk gambar dan suara sehingga bisa memberikan gambaran peristiwa sejarah yang sedang dijelaskan. Sehingga siswa dapat dengan mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan ketika proses pembelajaran secara daring. Media pembelajaran sejarah yang baik adalah media pembelajaran yang bisa menarik siswa untuk menyimak pembelajaran yang diberikan dan siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik (Aman, 2011). Media pembelajaran yang baik berperan penting dalam proses belajar siswa, karena media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal (Widiadi, 2018). Oleh karena itu, peneliti selalu melakukan perbaikan sehingga media pembelajaran yang dibuat bisa menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasar dari kajian seluruh rangkaian kegiatan pengembangan, data dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa visualisasi materi yang telah dibuat telah valid dan efektif sehingga penelitian pengembangan telah berhasil dilakukan dengan baik. Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil nilai presentase yang didapatkan pada tahapan validasi materi, tahapan validasi media pembelajaran, uji coba kecil dan uji coba

besar. Sehingga, media pembelajaran visualisasi materi pemberontakan PETA Blitar sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring sesuai dengan tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Aman, DR. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Anhar, R. 1981. *Soepriyadi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Budiman, H. 2016. "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 7, no. 2, Art. no. 2, doi: 10.24042/atjpi.v7i2.1501.
- Habiby, W. N. 2017. *Statistika Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Khakim, M. N. L. 2018. Telaah Penulisan Karya Sastra Sejarah Sebagai Refleksi Sumber Pembelajaran Sejarah. *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 10(1), 89–94.
- Sari D.K.. 2016. *Kebijakan Ekonomi Jepang Di Blitar Tahun 1942 – 1945*. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/76489>
- Lee, C. 2018. *Belajar Visualisasi Data dengan Grafis dan Infografis Step-by-Step*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nurhasanah, A. 2018. "Peran santri dalam Pembela Tanah Air (PETA) di Priangan masa pendudukan Jepang 1942-1945," PhD Thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Nurseto, T. 2011. "Membuat media pembelajaran yang menarik," *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, vol. 8, no. 1.

- Poesponegoro, M., & Notosusanto, N. 2010. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid VI*. Jakarta: Balai Pustaka
- Putra, N. 2013. *Research and Development*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sayono, J. 2013. Pembelajaran Sejarah di Sekolah: dari Pragmatis ke Idealis. *Sejarah dan Budaya, tahun ke tujuh, nomor1, 9-17*.
- Silalahi, U. dan Atif, N. F. 2015. *Metode penelitian sosial kuantitatif*. Refika Aditama.
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: PRENATAMEDIA.
- Syofian, S, Setiyaningsih, T dan Syamsiah, N. "Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web," *Prosiding Semnastek*, 2015.
- Tatdilla, S. 2021. Nilai-nilai nasionalisme yang terkandung dalam drama kolosal tentang. *SKRIPSI Mahasiswa UM*.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Graha Ilmu.
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Widiadi, A. N. 2018. Pengembangan Aplikasi Ruang Kuliah Android (ARKA) Untuk Matakuliah Penelitian Pendidikan Sejarah. *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 10(1), 1–10.

