



HISTORIA VITAE

Seri Pengetahuan dan Pengajaran Sejarah

HISTORIA VITAE, Vol. 04, No.02, Oktober 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBENTUK PPT MORPH PADA MATERI PERANG DIPONEGORO 1825-1830 UNTUK SMA/SMK

Arya Punadi Sadewa, Brigida Intan Printina, Yoel Kurniawan Raharjo
Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia
aryapunadis@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab faktor yang melatarbelakangi pengembangan media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbentuk PPT Morph materi Perang Diponegoro 1825-1830, dan untuk menguraikan hasil dan tanggapan media pembelajaran. Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D dengan metode ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dibutuhkan pengembangan bahan ajar khususnya dalam media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan agar kedepannya pengembangan media pembelajaran dapat lebih sering dilakukan. Hasil dari penelitian yang ini dapat membuktikan bahwasanya pengembangan media pembelajaran interaktif perlu dilakukan lebih lagi kedepannya. Hal ini juga sejalan dengan adanya minat peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif khususnya dalam hal ini Ppt Morph

Kata kunci : Pengemban, Media, Pembelajaran, Powepoint Morph

ABSTRACT

This research aims to find the reasons behind the development of history learning media in the form of PPT Morph on the Diponegoro War 1825-1830. It also aims to describe the results and responses to the learning media. This is a R&D research with the ADDIE method proposed by Robert Maribe Branch. The results of this research show that there is a need to develop teaching materials, especially in learning media. It is hoped that this research will develop learning media more frequently in the future. The results of this research can prove that the development of interactive learning media needs to be done even more in the future. This is also in line with students' interest in interactive learning media, especially in this case Ppt Morph.

Keywords: Development, Media, Learning, Powerpoint Morph

PENDAHULUAN

Tuntutan untuk menjadi guru pada masa depan jauh lebih kompleks jika dibandingkan dengan masa sebelumnya. Menurut survei yang dilakukan oleh *The Economist Intelligence Unit* pada tahun 2018 dalam jurnal Media Indonesia yang berjudul Tantangan Guru Masa Kini (Afriansyah, 2020)

Tantangan yang muncul tersebut, harus bisa ditanggapi dengan cepat oleh para guru khususnya. Hal ini tentunya diharapkan agar para pendidik tidak menghadapi kendala yang serius dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen memberikan amanat dalam Pasal 10 Ayat 1 tentang pentingnya empat kompetensi dasar bagi guru, yaitu kompetensi pedagogi, sosial, kepribadian, dan profesional.

Pengembangan media ajar akan menggunakan nilai-nilai perjuangan pangeran Diponegoro, khususnya dalam peristiwa perang pangeran Diponegoro antara rentang waktu 1825-1830. Hal ini tidaklah terlepas dari adanya kondisi dimana banyak peserta didik yang kurang mengetahui tentang bagaimana perjuangan pangeran Diponegoro semasa perjuangan melawan penjajahan. Padahal sudah banyak bukti-bukti perjuangan yang didirikan untuk menghormati beliau. Ini sejalan dengan pendapat Moelyono yang menjelaskan bahwa Diponegoro mengajarkan nilai-nilai kehidupan yang (Warto, 2016)

Berdasarkan hasil observasi dan kegiatan wawancara yang dilakukan di SMA Stella Duce II Yogyakarta dan juga SMA Pangudi Luhur Sedayu penulis dapat memperhatikan berbagai macam hal, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran. Ketertarikan peserta didik terhadap media konvensional cenderung rendah dimana hal ini dapat dilihat dari perilaku mereka yang cenderung kurang memperhatikan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan beberapa tantangan dan permasalahan di atas pengembangan media digital sangatlah diperlukan untuk dapat menjawab tantangan zaman, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar yang akan digunakan yaitu materi Perang Pangeran Diponegoro berbantu PPT Morph. Pemilihan penggunaan PowerPoint Morph dengan materi Pangeran Diponegoro tidak lepas dari adanya keterkaitan antara perkembangan zaman dan juga nilai karakter bangsa Indonesia. PowerPoint Morph memiliki tampilan yang sedikit berbeda jika dibandingkan dengan PowerPoint biasanya

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan penulis gunakan pada penelitian ini adalah menggunakan *R&D* atau yang dikenal juga sebagai *Research and development*. Metode penelitian *R&D* atau dalam bahasa Indonesia lebih dikenal sebagai metode penelitian dan pengembangan. Menurut pendapat dari Borg and Gall Educational Research and Development (*R&D*) is a process used to develop and validate educational products (Nusa Putra, 2011, hal 119). *Research and development (R&D)* adalah salah satu metode yang dapat digunakan sebagai, salah satu upaya menciptakan sebuah standar perangkat ajar dalam bidang pendidikan. Menurut Sugiyono (2011) Metode penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut. Metode pengembangan dan penelitian ini dalam penerapannya tidak hanya terbatas pada pengembangan ataupun validasi suatu produk bahan ajar saja, melainkan juga dapat digunakan sebagai sebuah cara untuk membantu dalam meningkatkan suatu metode pengajaran, dan juga mengembangkan materi pembelajaran inovatif, dan meningkatkan efektivitas pendidikan secara keseluruhan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian desain awal produk sendiri, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk Powerpoint Morph pada materi Perang Diponegoro 1825-1830. Pada tahap ini peneliti akan, menggunakan 5 langkah 3 langkah penelitian dari model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Akan tetapi peneliti hanya akan menggunakan 3 langkah, dari model tersebut. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, dan juga tenaga yang dimiliki oleh peneliti, sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan 3 langkah yang telah dipersingkat. Ke tiga langkah yang akan peneliti gunakan dalam upaya mengembangkan media pembelajaran berbentuk PPT Morph pada materi Perang Diponegoro 1825-1830 yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*.

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbentuk Ppt Morph Pada Materi Perang Diponegoro 1825-1830 Untuk SMA/SMK menawarkan kebaruan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya Hal ini dikarenakan pada pengembangan media pembelajaran ini telah menggunakan efek transisi powerpoint terbaru yaitu versi 2019 serta peneliti sebelumnya tidak menggunakan materi Perang Diponegoro.

Desain Awal Produk

Pada bagian desain awal produk sendiri, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk Powerpoint Morph pada materi Perang Diponegoro 1825-1830. Pada tahap ini peneliti akan, menggunakan 5 langkah 3 langkah penelitian dari model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Akan tetapi peneliti hanya akan menggunakan 3 langkah, dari model tersebut. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, dan juga tenaga yang dimiliki oleh peneliti, sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan 3 langkah yang telah dipersingkat. Ke tiga langkah yang akan peneliti gunakan dalam upaya mengembangkan media pembelajaran berbentuk PPT Morph pada materi Perang Diponegoro 1825-1830 yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*.

No	Prosedur Pengembangan		Waktu Pelaksanaan
1	Analysis	Analisis Kebutuhan	Agustus 2023
		Pengumpulan data	Februari 2024
		Analisis fungsi	Februari 2024
2	Design	Pemilihan materi	Februari 2024
		Penentuan waktu pembuatan	Februari 2024
		Storyboard	Februari-Maret 2024
3	Development	Pembuatan media pembelajaran	Februari-Maret 2024

Tabel 1. Tabel Waktu Penelitian Pengembangan
Sumber Diolah Peneliti (2024)

Hasil Validasi Desain Produk

Hasil validasi desain produk penting karena memastikan bahwa produk yang akan diproduksi memenuhi standar kualitas dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu diperlukan ahli untuk dapat mengetahuinya. Hal ini bertujuan agar nantinya produk yang kita buat tidak hanya sekedar sebagai mengukur kelayakan bahan yang akan kita buat. Penghitungan kuesioner dari ahli media dan materi menggunakan skala *likert* dengan 5 skala. 5= sangat bagus, 4= bagus, 3= cukup, 2= kurang, dan 1= amat kurang. Para ahli dapat memberikan jawaban dengan memberikan tanda (**V**) pada lembar kuesioner yang diberikan.

NO	Aspek	Indikator	Ahli Materi				
			Skala				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	Materi yang ditampilkan pada pengembangan media pembelajaran berbentuk PowerPoint Morph pada materi Perang Diponegoro 1825-1830 sesuai dengan bahan pembelajaran					V
2		Materi yang ditampilkan menyesuaikan dengan kurikulum Merdeka Belajar					V
3		Materi yang disajikan disusun secara menarik					V
4		Materi yang ditampilkan disusun secara runtut				V	
5		Dari gambar yang ditampilkan, sesuai untuk menunjang materi yang dijelaskan					V
6		Keselarasan gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi yang sedang dibahas				V	
7		Materi yang terkandung dalam pengembangan media pembelajaran mengandung unsur-unsur nilai nasionalisme					V
8		Isi materi yang diberikan tidak mengandung unsur-unsur yang bertentangan (Sara)				V	
9		Kesesuaian isi materi yang diberikan dengan capaian pembelajaran					V
10		Materi Perang Diponegoro menggunakan Powerpoint Morph dapat lebih membantu untuk dipahami dan dimengerti					V
11		Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami					V

Pengembangan Media Pembelajaran ... (Arya Punadi Sadewa, dkk)

12		Media pembelajaran mempermudah siswa dalam mempelajari materi					V
13		Media pembelajaran mendukung siswa untuk belajar mandiri					V
14		Media pembelajaran membantu siswa dalam menerapkan konsep materi pelajaran					V
Jumlah Skor			0	0	0	12	55
Skor Maksimal			70				
Total Skor			67				

Tabel 2. Hasil Validasi Materi
Diolah Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh nilai dari pengembangan produk media pembelajaran adalah 95,7. Berdasarkan skor tersebut mengindikasikan jika produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dan materi di dalamnya juga sesuai dengan ketentuan pembelajaran.

Ahli Media							
NO	Aspek	Indikator	Skala				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Media	Tingkat kemenarikan gambar yang ditampilkan pada media pembelajaran PPT Morph menggunakan materi Perang Diponegoro 1825-1830					V
2		Kemenarikan tulisan yang ditampilkan pada media pembelajaran PPT Morph					V
3		Kejelasan tulisan yang ditampilkan pada materi pembelajaran ini (Ukuran font dan gaya font)					V
4		Animasi Morph yang ditampilkan menarik untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran					V
5		Gambar yang ditampilkan menarik untuk digunakan					V
6		Gambar yang digunakan memiliki kualitas yang jelas untuk dilihat dan digunakan					V
7		Transisi morph yang halus					V
8		Kemenarikan penggunaan efek transisi Morph pada materi perang diponegoro 1825-1830					V

Pengembangan Media Pembelajaran ... (Arya Punadi Sadewa, dkk)

9	Dari segi design, media pembelajaran bentuk PowerPoint ini sudah cukup relevan dengan kebutuhan pendidikan dan perkembangan zaman					V
10	Pemilihan warna yang menarik untuk digunakan				V	
11	Model media untuk di unduh atau dibagikan dengan mudah			V		
12	Pengembangan media pembelajaran berbentuk PowerPoint ini memberikan kemudahan dalam penggunaannya untuk kegiatan pembelajaran				V	
13	Penggunaan bahasa yang sederhana					V
14	Media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan sebagai salah satu penunjang materi pembelajaran sejarah					V
15	Penggunaan bahasa sesuai EYD					V
Jumlah Skor		0	0	3	8	60
Skor Maksimal		75				
Total Skor		71				

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media
Diolah Peneliti (2024)

Perolehan skor dari hasil validasi media adalah 94,6. Angka tersebut menunjukkan jika media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan. Dari respon ahli media yang diberikan juga cukup baik. Dimana Bu.Mega selaku ahli media merasa terkesan dengan pengembangan media pembelajaran berbentuk ppt morph. Untuk perihal lainnya, diharapkan produk ini dapat terus dikembangkan agar lebih baik lagi kedepannya.

Revisi Desain Produk

Revisi desain produk merupakan kegiatan yang dilakukan dalam upaya untuk, memperbaiki, menambah dan juga merubah sebuah produk ataupun bahan yang sedang dikembangkan. Tujuan lain dari adanya revisi adalah untuk modifikasi produk yang dikembangkan sehingga nantinya diharapkan sesuai dengan tujuan pembuatan.

Item Yang Diperbaiki	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Penambahan materi pada slide 16	Pangeran Diponegoro memulai perlawanannya pada tahun 1825, ketika ia menolak menghadiri sebuah upacara militer yang diselenggarakan oleh Belanda. Ia kemudian memimpin gerilya melawan pasukan kolonial Belanda. Perlawanan Diponegoro menjadi semakin intens dan	Perlawanan Diponegoro adalah sebuah peristiwa penting dalam sejarah Indonesia yang berlangsung dari tahun 1825 hingga 1830. Perlawanan ini dipimpin oleh Pangeran Diponegoro, seorang putra dari Sultan Hamengkubuwono III dari

Pengembangan Media Pembelajaran ... (Arya Punadi Sadewa, dkk)

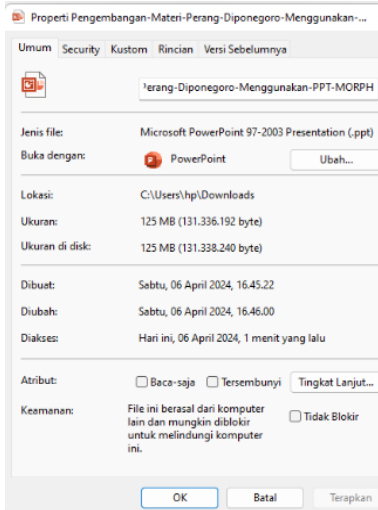
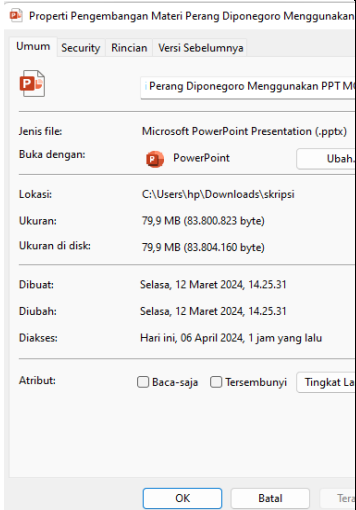
	menimbulkan banyak korban baik di pihak pribumi maupun Belanda. Selama perang ini, Diponegoro berhasil merekrut banyak pengikut dari berbagai wilayah di Jawa. Perlawanan tersebut tidak hanya berupa pertempuran militer, tetapi juga memanfaatkan taktik gerilya dan perang psikologis. Namun, pada tahun 1830, Diponegoro tertangkap oleh Belanda melalui sebuah upaya pengkhianatan. Perlawanan resmi berakhir, meskipun gerilya kecil masih terjadi di beberapa wilayah. Setelah ditangkap, Diponegoro diasingkan ke Sulawesi dan meninggal di sana pada tahun 1855.	Kesultanan Yogyakarta. Perlawanan Diponegoro terjadi sebagai respons terhadap kebijakan kolonial Belanda yang semakin merampas kekuasaan dan tanah-tanah milik pribumi. Pangeran Diponegoro memulai perlawanannya pada tahun 1825, ketika ia menolak menghadiri sebuah upacara militer yang diselenggarakan oleh Belanda. Ia kemudian memimpin gerilya melawan pasukan kolonial Belanda. Perlawanan Diponegoro menjadi semakin intens dan menimbulkan banyak korban baik di pihak pribumi maupun Belanda. Selama perang ini, Diponegoro berhasil merekrut banyak pengikut dari berbagai wilayah di Jawa. Perlawanan tersebut tidak hanya berupa pertempuran militer, tetapi juga memanfaatkan taktik gerilya dan perang psikologis. Namun, pada tahun 1830, Diponegoro tertangkap oleh Belanda melalui sebuah upaya pengkhianatan. Perlawanan resmi berakhir, meskipun gerilya kecil masih terjadi di beberapa wilayah. Setelah ditangkap, Diponegoro diasingkan ke Sulawesi dan meninggal di sana pada tahun 1855. Perlawanan Diponegoro adalah salah satu peristiwa penting dalam sejarah Indonesia karena menunjukkan semangat perlawanan terhadap penjajahan, serta memperkuat kesadaran nasionalisme di kalangan rakyat Jawa. Peristiwa ini juga menunjukkan bahwa penjajahan Belanda tidaklah tanpa tantangan, dan telah memberikan inspirasi bagi
--	--	--

Pengembangan Media Pembelajaran ... (Arya Punadi Sadewa, dkk)

		perjuangan kemerdekaan Indonesia di masa yang akan datang.
--	--	--

Tabel 4. Revisi Ahli Materi
Diolah Peneliti (2024)

Perbaikan yang dilakukan pada ahli materi adalah pada bagian penambahan materi. Penambahan materi ini dilakukan setelah peneliti mendapatkan saran dari ahli materi. Penambahan lebih difokuskan pada kronologis peristiwa sejarah. Hal ini diharapkan agar, materi jauh lebih lengkap dan juga semakin mempermudah peserta didik dalam memahaminya

Item Yang Diperbaiki	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Ukuran	Ukuran Awal Sebelum Revisi 125 Mb 	Ukuran Setelah Revisi 80 Mb 
Perubahan gambar pada slide 6	Latar belakang, yang sebelumnya berwarna coklat di ubah menjadi warna putih. 	Pemilihan warna putih, agar tulisan di bagian depan dapat terlihat jelas. 
Petunjuk scan materi pada slide 16	Tidak ada petunjuk scan. 	Terdapat petunjuk scan. 

Tabel 5. Revisi Ahli Media
Diolah Peneliti (2024)

Pembahasan

Pada bagian ini peneliti menyampaikan pembahasan mengenai hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Media yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran digital. Pada bagian ini hasil penelitian yang akan dibahas yaitu 1) Faktor yang melatarbelakangi pengembangan media pembelajaran berbentuk PPT Morph pada materi Perang Diponegoro 1825-1830, 2) Pengembangan media pembelajaran berbentuk PowerPoint Morph pada materi Perang Diponegoro 1825-1830 di SMA/SMK, 3) Hasil dan tanggapan media pembelajaran sejarah berbentuk PowerPoint Morph pada materi Perang Diponegoro 1825-1830 di SMA/SMK.

Faktor yang melatarbelakangi pengembangan media pembelajaran berbentuk ppt morph didasari oleh adanya berbagai macam faktor diantaranya kebutuhan pengembangan bahan ajar yang terbatas belum lagi tantangan guru dalam membuat bahan ajar yang berkualitas masih cenderung sedikit. Hal ini diperkuat dengan Menurut yang survei yang dilakukan oleh *The Economist Intelligence Unit* pada tahun 2018 dalam jurnal Media Indonesia yang berjudul Tantangan Guru Masa Kini (Afriansyah,2020) Dimana tantangan guru di masa depan semakin kompleks.

Pada bagian pembahasan peneliti akan menjabarkan mengenai pengembangan produk. Selama pembuatan proses pengembangan dan revisi sendiri menghabiskan waktu sekitar 3 bulan antara bulan Februari-April. Pengumpulan data untuk mengetahui potensi dan kebutuhan mengenai pengembangan bahan ajar dilakukan di SMA Stella Duce 2 Yogyakarta dan SMA Pangudi Luhur Sedayu pada rentang bulan yang sama. Pengembangan ini menggunakan metode penelitian R&D.

Setelah peneliti melakukan kegiatan uji coba terhadap kelompok kecil di SMA Pangudi Luhur Sedayu dan juga melakukan validasi. Kegiatan pengembangan media pembelajaran berbentuk PowerPoint Morph pada materi Perang Diponegoro 1825-1830 dapat peneliti selesaikan tepat pada waktunya. Walaupun terdapat beberapa hambatan yang peneliti temui pada akhirnya pengembangan media pembelajaran dapat diselesaikan. Hasil dari pengembangan ini, dapat digunakan bagi guru dan juga peserta didik untuk dapat mempelajari materi sejarah khususnya Perang Diponegoro.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk ppt morph pada materi perang diponegoro 1825-1830 untuk SMA/SMK dilatarbelakangi mengenai permasalahan bahan ajar yang masih terbatas. Hal ini tidak hanya didasari berdasarkan fakta-fakta yang dapat diamati di lapangan. Dengan demikian, analisis yang dibuat tidak hanya bersandar pada sudut pandang subjektif, akan tetapi juga mempertimbangkan data empiris dan pengamatan langsung yang terjadi dalam situasi yang bersangkutan. Terkhususnya mengenai pengembangan media pembelajaran.

Tahapan pengembangan sendiri memakan waktu sekitar 3 bulan, peneliti juga melakukan uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran berbentuk ppt morph di SMA Stela Duce II Yogyakarta dan SMA Pangudi Luhur Sedayu. Respon yang diberikan oleh peserta didik juga sangat beragam, namun mayoritas respon yang diberikan adalah respon positif. Hal ini dapat terlihat dimana mereka begitu antusias.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggi Afriansyah. Media Indonesia; Tantangan Guru Masa Kini. Diakses pada 4 Januari 2024. <https://mediaindonesia.com/opini/365020/tantangan-guru-masa-kini>
- Hasanudin,Dkk. (2023). Perencanaan Pembelajaran; Kurikulum Merdeka Belajar. Banten: Pt Sada Kurnia Pustaka
- Istianah, Y., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan transisi morph dan zoom materi perbandingan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 113.
- Putra,Nusa. (2015). Research & Development; Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar.
- Sitanggang, D. (2013). Pengrusakan tempat bersejarah dalam perang antarnegara sebagai pelanggaran hukum humaniter internasional. *Lex et Societatis*, 1(2).
- Sukirman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Susanti, S. (2021). Model Pembelajaran Problem Based-Learning (PBL) dan Media Powerpoint: Teknik dan Strategi Guru Sebagai Agen Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Banua Oge Tadulako*, 1(1), 58-65.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96
- Warto, W. (2016). Pewarisan nilai kepahlawanan pangeran diponegoro dalam perang jawa. *Media Informasi Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 40(3), 217-226