

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA VISUALISASI GUA JEPANG KUPANG

Moses Kollo

Program Studi Pendidikan Sejarah

Universitas Persatuan Guru 1945 Nusa Tenggara Timur

Email: moseskollo22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah selama ini; (2) Pengembangan media visualisasi gua Jepang Kupang; dan (3) Efektivitas penerapan Media Visualisasi Gua Jepang di Kupang dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPS SMA Sudirman Kupang. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau disebut dengan *research and development* (R & D) dengan mengadopsi model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan media dalam pembelajaran sejarah yang berlangsung selama ini di kelas XI SMA Sudirman Kupang selama ini masih dikatakan minim; (2) setelah dilakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media visualisasi gua Jepang Kupang, siswa kelas XI di SMA Sudirman Kupang merasa penting untuk mengunjungi situs gua Jepang Kupang; (3) pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap diantaranya (a) tahap pemilihan bahan yakni memilih pokok bahasan yang digunakan dalam kegiatan pengembangan; (b) desain pengembangan yakni menelaah referensi lain yang relevan dengan pokok materi penelitian; (c) memproduksi video pembelajaran; (d) validasi produk baik oleh ahli materi dan ahli media hasilnya media layak untuk digunakan. (4) uji efektivitas media visualisasi gua Jepang yang dikembangkan melalui tiga tahap yakni uji coba satu-satu terhadap 3 orang siswa, uji coba kelompok kecil terhadap 10 orang siswa dan uji coba lapangan dilakukan terhadap kelas XI IPS sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 27 siswa pada masing-masing kelas. Hasil dari ketiga tahap uji coba tersebut dinyatakan "Baik". Maka, media visualisasi gua Jepang tersebut dinyatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar; media visualisasi*

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) Learning media used by history teachers so far; (2) Development of the Kupang Japan cave visualization media; and (3) Effectiveness of the application of the Japanese Cave Visualization Media in Kupang in learning history. This research was conducted on students of class XI IPS at Sudirman Kupang High School. This research is a research or development called research and development (R&D) by adopting the ADDIE model. The results showed that (1) the use of media in history learning that took place so far in class XI of Sudirman Kupang high school was still said to be minimal; (2) after learning in the classroom using the Kupang Japan cave visualization media, class XI students at SMA Sudirman Kupang felt it was important to visit the Kupang Japan cave site; (3) the development of instructional media is carried out through several stages including (a) the selection of material stage, namely selecting the subject used in the development activities, (b) the design of the development that is examining other references relevant to the subject matter of the research, (c) producing the learning video; (d) product validation by both material experts and media experts as a result of the media is suitable for use (4) effectiveness test of Japanese cave visualization media developed through three stages namely one-on-one trials of 3 students, small group trials of 10 students and field trials were carried out on class XI IPS as a control class and class XI IPA as an experimental class with 27 students in each class. The results of the three stages of the trial were declared "Good". Thus, the Japanese cave visualization media was stated effective to increase motivation to learn history of class XI Sudirman Kupang high school students.

Keywords: *Learning Motivation; visualization media*

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana teknologi merajai dunia dan menguasai kehidupan manusia diberbagai aspek. Salah satu di antaranya adalah aspek pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang strategis dalam kemajuan suatu bangsa. Pembelajaran merupakan sub-bagian dari pendidikan itu sendiri, dalam penerapannya harus dikemas sebaik mungkin agar dapat mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri yakni mencerdaskan kehidupan dari suatu bangsa. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, maka metode, pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan harus dipastikan relevan dengan tuntutan jiwa zaman para peserta didik agar dapat memacu motivasi belajar siswa. sebab motivasi belajar siswa dapat berbanding lurus dengan hasil belajar itu sendiri. Siregar & Nara (2014: 51) mengatakan bahwa siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Salah satu materi yang dianggap rumit bagi siswa dalam memahaminya dan bosan dalam mengikutinya adalah materi pelajaran sejarah. Di mana ada stigma yang sudah tertanam dalam benak siswa bahwa belajar sejarah hanya belajar terkait dengan waktu terjadinya sebuah peristiwa pada hari kemarin, hari ini dan yang akan datang. Hal ini yang menyebabkan siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran sejarah di kelas. Namun, perlu disadari bahwa pembelajaran sejarah memiliki peranan yang sangat penting dalam menjaga keutuhan bangsa dan negara. (Aman, 2011: 57) mengatakan bahwa pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Meskipun demikian, guru merupakan instrument kunci dalam suksesnya pelaksanaan sebuah

pembelajaran di kelas. Dimana, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang sangat tepat dan menarik yang digunakan oleh guru dapat menghantar siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran sejarah. Karena itu, Dalam pembelajaran sejarah guru diharapkan tidak hanya sekedar mengajarkan peserta didiknya untuk mengetahui dan melihat kembali pengalaman masa lalu bangsanya, namun lebih dari pada itu guru berusaha untuk menginternalisasikan nilai-nilai sejarah kedalam pribadi peserta didik itu sendiri.

Selain itu, Pembelajaran sejarah dapat membentuk sikap sosial siswa yakni saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi, dan kesediaan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme. Kesatuan yang terbentuk di atas perbedaan dalam proses kebangkitan nasional pada hakekatnya merupakan sikap sosial yang sangat patut diteladani (Susanto, 2014; Agung & Wahyuni, 2013).

Untuk membentuk kepribadian siswa sebagai wujud dari belajar sejarah, maka guru harus menghadirkan suatu media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sehingga dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, sebab media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk memacu motivasi belajar siswa secara ekstrinsik memiliki peranan penting di dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Asyhar (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai "segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2019 dengan peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara baik terhadap guru maupun siswa ditemukan beberapa pokok persoalan seputar pembelajaran sejarah pada kelas XI di SMA Sudirman Kupang

adalah sebagai berikut: (1) sumber belajar yang digunakan oleh guru adalah buku paket; (2) metode mengajar yang digunakan oleh guru adalah ceramah, Tanya-jawab, diskusi dan pemberian tugas; (3) media pembelajaran yang digunakan hanya berupa papan tulis; (4) peserta didik nampak tidak serius dalam mengikuti pembelajaran di mana ada beberapa peserta didik yang menarik buku temannya saat pelajaran berlangsung serta sesekali melontarkan kata hura saat guru menjelaskan materi pelajaran. Sedangkan hasil wawancara ditemukan beberapa permasalahan bahwa: (1) guru tidak memiliki kompetensi awal untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran serta tidak tersedianya anggaran dan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah yang relevan yang mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa, (2) sikap siswa yang tidak kolaboratif di dalam mengikuti pelajaran sejarah merupakan wujud dari siswa tidak memiliki motivasi belajar sejarah karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak diminati oleh siswa. Dengan mencermati permasalahan diatas maka, dipandang perlu adanya perbaikan management pada pembelajaran yang mencakup peningkatan kompetensi guru terutama mendesain sebuah media pembelajaran yang memacu motivasi belajar sejarah siswa yang bermuara pada peningkatan hasil belajar sejarah siswa. Karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah guru mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memacu motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang, kemudian media yang telah dikembangkan dapat diterapkan di dalam pembelajaran sejarah serta menguji tingkat efektifitas keberhasilan media pembelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau disebut *research and development* (R&D). *Research and*

development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Terdapat tiga tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini yakni tahap I, studi pendahuluan; tahap II, pengembangan model; dan tahap III, evaluasi model. Penelitian ini di laksanakan di SMA Sudirman Kupang pada siswa kelas XI. Desain penelitian diadopsi dari model ADDIE. Di mana terdapa lima tahap dalam model ADDIE yakni; 1) *Analysis*; 2) *design*; 3) *development*; 4) *implementation*; dan 5) *evaluation* (Putra, 2012). Dengan mengacu pada model ADDIE, maka dalam penelitian ini telah didahului dengan melakukan analisis kebutuhan belajar terhadap siswa kelas XI dan guru sejarah di SMA Sudirman Kupang. Sehingga menemukan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa di sekolah tersebut.

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, ketigatahap ini dijelaskan sebagai berikut

Tahap I Studi Pendahuluan

Pada tahapan ini, peneliti melakukan survei di sekolah dengan cara observasi langsung terhadap proses pembelajaran sejarah di kelas XI dan melakukan wawancara terhadap guru dan siswa, dengan memetakan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Media yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran sejarah;
2. Pengembangan media yang dilakukan oleh guru sejarah;
3. Proses pembelajaran sejarah; dan
4. Hambatan penggunaan media pembelajaran.

Tahap II Pengembangan Media

Untuk membuat media pembelajaran ada beberapa langkah yang harus di lalui:

1. Studi Pustaka
Dilakukan untuk menemukan teori dalam memayungi penelitian yang ingin dilakukan.
2. Studi Lapangan
Studi lapangan dapat dilakukan baik di sekolah maupun di lokasi gua Jepang yang terdiri dari dua lokasi yakni gua Jepang Liliba Kota Kupang dan gua Jepang Nunbaun Dela Kota Kupang.
 - a) Di SMA Sudirman Kupang
Sumber data yang digunakan dalam studi di SMA Sudirman Kupang adalah guru sejarah, siswa kelas XI dan analisis dokumen. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah (1) kuisisioner, diisi oleh siswa; (2) wawancara terhadap guru; dan (3) Observasi di kelas untuk melihat dan mengetahui permasalahan yang dialami oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.
 - b) Di Gua Jepang Kupang
Melakukan wawancara terhadap informan yang mengetahui tentang sejarah Gua Jepang di Kupang.
3. Pembuatan Media Pembelajaran
Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran adalah (a) Desain, menetapkan kompetensi dasar, merumuskan tujuan pembelajaran dan validasi desain; (b) development, pada tahap ini peneliti meminta tim ahli untuk memvalidasi media yang telah disiapkan; (c) implementasi media, Namun sebelum dikonsumsi secara komersial, maka diujicobakan baik ujicoba pada siswa maupun ujicoba pada guru. Ujicoba pada siswa dilakukan baik satu-satu, kelompok kecil dan kelompok besar untuk mendapat masukan dari siswa. sedangkan ujicoba pada guru untuk mendapat masukan dari guru terkait media pembelajaran yang diproduksi.

Tahap III Evaluasi dan Revisi

Pada tahap ini, peneliti akan menguji efektivitas dari produk yakni media pembelajaran berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang untuk melihat apakah media ini dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang atau tidak. Oleh karenanya, peneliti akan memisahkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika media pembelajaran yang telah disiapkan ternyata tidak meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang maka akan direvisi kembali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Adapun hasil penelitian dari pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis visualisasi gua Jepang dikupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah Yang Berlangsung Selama Ini di Kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Pembelajaran sejarah yang terjadi di kelas XI SMA Sudirman Kupang masih bersifat konvensional, dimana guru dalam melaksanakan tugasnya di kelas hanya berceramah sepanjang jam pelajaran, sedangkan siswa tidak diberi kesempatan untuk bertanya terkait kesulitan yang dialami dalam memahami materi pelajaran tersebut. Guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menarik, bahan ajar yang digunakannya hanya buku paket dan menyuruh siswa untuk mencatat. Sedangkan media yang digunakan adalah papan tulis.

kendala bagi guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran disebabkan oleh beberapa kendala yaitu waktu serta biaya. Waktu dalam hal ini menyangkut kesempatan untuk

membuat media yang mampu meningkatkan minat belajar dan keterbatasan anggaran berkaitan dengan penyediaan sarana pendukung dalam memproduksi sebuah media pembelajaran. Berikut ini adalah pernyataan guru bidang studi sejarah tentang kendala penggunaan media pembelajaran:

“kendala bagi saya dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah yang relevan dengan konteks zaman adalah keterbatasan waktu dan ketidaktersediaan anggaran”.

Sedangkan wawancara dengan siswa dan juga memberikan gambaran tentang media pengembangan sejarah yang digunakan siswa selama ini. Saat disinggung mengenai media pembelajaran sejarah yang digunakan hampir beberapa siswa yang dijadikan informan memberikan jawaban yang sama. Berikut ini adalah rangkuman pernyataan dari beberapa siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang:

“Media pembelajaran yang biasanya ibu gunakan hanyalah buku, papan tulis dan menyuruh kami untuk mencatat materi yang ibu bacakan...tidak ada lagi pembelajaran berupa video yang ibu gunakan...”

2. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Pengembangan media pembelajaran berbasis visualisasi Gua Pertahanan Jepang di Kupang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

a. Pemilihan dan Pengumpulan Bahan

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap awal pengembangan produk adalah memilih materi yang akan dimasukkan ke media. Penentuan materi berdasarkan konsultasi dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI. Dari hasil konsultasi tersebut maka kompetensi dasar yang dipilih yaitu

KD 3.5 tentang “Menganalisis sifat penduduk Jepang dan Respon Bangsa Indonesia”.

b. Desain Pengembangan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi materi “Menganalisis Proses Kedatangan Bangsa Jepang Ke Indonesia” yaitu merangkum beragam materi terutama Gua Pertahanan Jepang di Kupang dari buku-buku teks dan berbagai tulisan untuk memperoleh gambaran hal apa saja yang akan dicantumkan dalam VCD pembelajaran, kemudian dilakukan penyusunan desain produk media pembelajaran menggunakan audio visual dengan cara membuat software sampai pada membuat naskah video. Penelitian selanjutnya yaitu menggumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto, audio, animasi. Langkah selanjutnya yaitu pengumpulan bahan yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Peneliti mengumpulkan bahan dari materi buku ajar dan buku pendamping yang relevan serta data dari hasil wawancara informan.

c. Produksi Video

Setelah semua Bahan unukmengembangkan media pembelajaran menggunakan audio visual berupa sebuah video terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan penyusunan naskah

dan selanjutnya membuat media pembelajaran berupa video dengan memanfaatkan *software Adobe photo shop CC 2015, Vegas pro 13, Adobe After Effect dan Adobe Audition*. Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan media (video) pembelajaran berbasis visualisasi gua peninggalan Jepang Kupang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang:

- 1) Persiapkan dokumen photo dan video
 - a) Photo: JPEG (hasil photo lapangan)
 - b) Video resolusi 760x526 (Hasil shooting di lapangan)
 - c) Video Animasi
 - d) Audio rekording dan audio MP3
- 2) Edit master audio recording
- 3) Edit photo 2x master memakai adobe photo shop cc 2015.
- 4) Edit animasi video memakai adobe after effect.

- 5) Input dokumen ke software vegas pro 13. Sebagai master editgunakan adobe photoshop dan after effect sebagai software pendukung.
- 6) Edit master video dan photo pada ke-3 software tersebut.
- 7) Kemudian, dikoreksi dengan cara menonton kembali hasil editan.
- 8) Pendering to MP3 (760x526), (penggabungan frame dari frame pada software utama).

d. Hasil Validasi Produk

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi meliputi aspek penilaian komunikasi, desain teknis dan format tampilan. Hasil evaluasi oleh ahli materi berupa nilai dengan menggunakan skala likert rentang 1 sampai 5. Di bawah ini, tampak tabel 1 yang memuat gambaran penilaian oleh ahli materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Komunikasi	Kemudahan Penayangan Media				√	
		Logika Berpikir				√	
		Interaksi dengan Pengguna				√	
		Kejelasan Video				√	
2	Desain Teknis	Penggunaan Bahasa					√
		Format Teks				√	
		Waktu Pengalihan Gambar				√	
		Kualitas Gambar				√	
3	Format Tampilan	Kualitas Video					√
		Kualitas Suara					√
		Urutan Penyajian				√	
		Transisi Antar Gambar				√	
		Tampilan Video				√	
Jumlah						40	15
Jumlah x Skor							
Jumlah Total						55	
Rerata						4,23	
Keterangan						Baik	

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah total nilai hasil validasi dari ahli materi berjumlah 55 dan rerata menjadi 4,23. Kemudian dikonversikan

berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan "Baik". Oleh karena itu video layak untuk diterapkan. Menurut ahli materi, media pembelajaran ini secara

keseluruhan sudah dinyatakan bagus dan mudah dalam penyampaiannya.

2) Validasi Ahli Media

Hal ini sama sebagaimana penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, hasil validasi pun berupa nilai dengan menggunakan skala

likert yakni rentang 1-5. Adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 2 yang memberikan gambaran penilaian terhadap aspek kelayakkan media pembelajaran sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Komunikasi	Kemudahan Penayangan Media				√	
		Logika Berpikir				√	
		Interaksi dengan Pengguna				√	
		Kejelasan Video				√	
		Penggunaan Bahasa					√
2	Desain Teknis	Format Teks				√	
		Waktu Pengalihan Gambar				√	
		Kualitas Gambar					√
		Kualitas Video					√
		Kualitas Suara					√
3	Format Tampilan	Urutan Penyajian				√	
		Transisi Antar Gambar				√	
		Tampilan Video					√
Jumlah					8	5	
Jumlah x Skor					32	25	
Jumlah Total					57		
Rerata					4,38		
Keterangan					Baik		

Hasil validasi dari ahli media, media pembelajaran ini mempunyai jumlah total nilai 57. Kemudian bila direrata menjadi 4,38 dan bila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan “Baik” sehingga layak diterapkan di dalam proses pembelajaran dengan revisi sesuai saran ahli media.

e. Uji Coba Produk

Setelah media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak untuk diprodksi maka selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba ini dapat dilakukan sebanyak tiga kali dengan sasarannya adalah siswa kelas XI. Ketiga tahap uji coba ini yakni uji coba satu-satu dilakukan

terhadap 3 orang siswa, uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 orang siswa dan uji coba lapangan di lakukan terhadap 27 orang siswa. Hasil dari ketiga tahap uji coba tersebut dinyatakan “Baik”. Yakni Uji coba satu-satu dilakukan yang dilakukan dapat diperoleh hasil adalah 3,83, uji coba kelompok kecil dapat diperoleh hasil 3,96 dan uji coba lapangan yang dilkukan terhadap 27 siswa dapat diperoleh hasil 3,00. Dengan demikian dapat dikatan bahwa hasil uji coba dari ketiga tahap tersebut dapat memperoleh hasil bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan “Baik”.

3. Efektivitas penerapan Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi Gua Jepang Kupang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Meningkatnya motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang dapat dikatakan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti setelah penerapan

media pembelajaran yang dikembangkan serta hasil uji kompetensi untuk mengukur tingkat kemajuan motivasi belajar sejarah siswa di sekolah tersebut. Berikut ini adalah pernyataan siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang:

...senang, jika pembelajaran sejarah dikaitkan langsung dengan gua pertahanan Jepang di Kupang....agar kita dapat lebih kenal lagi dengan gua Jepang...Perasaan saya sangat senang saat mendengar pelajaran..situs Gua Jepang di Kupang.

Saya meraja jadinya senang, kalau pelajaran sejarah seperti ini selalu guru

gunakan video pembelajaran seperti ini...

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa, para siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang memiliki motivasi belajar sejarah yang mumpuni, jika guru selalu memiliki niat untuk mengembangkan suatu media pembelajaran sejarah yang relevan dan menyentuh jiwa siswa. Selain itu, perlu adanya gebrakan dari pihak sekolah melalui guru bidang studi sejarah untuk memfasilitasi para siswa sehingga dapat menghunungi situs-situs bersejarah, salah satunya adalah gua pertahanan tentara Jepang di Kupang.

Tabel 3. Data Hasil Uji Kompetensi Untuk mengetahui Motivasi Belajar Sejarah Siswa antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	Andreas Oematan	85	1	Agustini Mantolas	60
2	Ance Y. Tmeon	85	2	Arista Fatbanu	55
3	Aris A. Silla	100	3	Desi Benu	90
4	Dai Namleni	100	4	Elsiana Sayona	60
5	Fianti Natonis	90	5	Godi L. Fobia	30
6	Fita M. Lake	75	6	Jonri W. Nome	50
7	Juanda N. Missa	80	7	Maria T. Wogo	40
8	Once E. Nenotek	95	8	Loria K. Lanmani	95
9	Marianus Nongo	95	9	Maria G. Klaran	80
10	Maria Y. Kefi	70	10	Marthina P. Nowinriani	50
11	Maria Grisilia Lipat	75	11	Milka S. Benu	75
12	Melinda H. Nabon	100	12	Nofra A. Leobisa	95
13	Melkisedek Nenometa	80	13	Osa R. Selan	80
14	Mendi Tamonob	80	14	Teodorus Z. Rumpung	85
15	Sara A. Maleno	85	15	Titrianti Y. Benu	90
16	Timon Wuarlela	90	16	Viktor E. Tafuli	30
17	Nyofersel Nenobota	70	17	Yetri I. Liufeto	40
18	Yunita Takaeb	85	18	Yohana S. Yunus	55
19	Yonike E. Ta's	85	19	Sarlince Taopan	70
20	Derven Sakan	90	20	Ferdinan Lakapu	80
21	Jekson Ratu	90	21	Yusmina Tefa	60
22	Anastasia Tamonob	70	22	Antoneta Teti	40
23	Yosua E.T. Bobo	80	23	Martinus Tefnai	55
24	Prili R.P. Ballo	80	24	Yorim Benu	30
25	Richard R.L. Polly	100	25	Godlif Benu	60
26	Zakarias Sonbai	85	26	Anastasia Maleno	80
27	Yusuf B. Laba-Laba	85	27	Finsensius Iwasa	40
Jumlah Skor		2305	Jumlah		1675
Rata-Rata Skor		85,37	Rata-Rata Skor		62,03

Berdasarkan Tabel 3, uji kompetensi motivasi siswa terkait penggunaan media pembelajaran

berbasis visualisasi gua peninggalan Jepang di Kupang dapat diketahui bahwa rata-rata skor

uji kompetensi kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran yang dikembangkan) yang dilakukan terhadap 27 siswa kelas XI IPS adalah 85, 37. Nilai yang diperoleh peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar termasuk dalam kategori "baik". Sedangkan rata-rata skor uji kelas kontrol yang dilakukan terhadap siswa kelas XI IPA adalah 62,03 dan juga mencapai ketuntasan belajar. Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan untuk mencapai efektifitas belajar.

b. Pembahasan

1. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah Yang Berlangsung Selama Ini di Kelas XI SMA Sudirman Kupang.

Pembelajaran sejarah sering mengungkapkan peristiwa-peristiwa nasional, nama-nama tokoh dan tahun-tahun peristiwa penting. Hal ini yang menjadi penyebab siswa menghafal materi pelajaran. Guru pun tentunya memiliki keterbatasan waktu dan menemui kesulitan dalam mentransferkan materi sejarah yang sangat sarat dengan berbagai peristiwa dan berpuluh-puluh tahun tersebut. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran diyakini membantu baik guru maupun siswa dalam pembelajaran sejarah. Asyhar (2012) bahwa, media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian pendahuluan mengungkapkan bahwa, guru memiliki keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menstimulasi semangat belajar peserta didik, namun ditemui beberapa kendala yakni keterbatasan

waktu dan ketiadaan anggaran. Uno & Nina (2010) mengatakan bahwa tidak dimanfaatkan media dalam pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh beberapa alasan diantaranya waktu, persiapan mengajar terbatas, biaya tidak tersedia atau alasan lain.

Adapun hasil dari wawancara terkait metode, model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru diperoleh data bahwa guru hanya menggunakan buku teks dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Sedangkan hasil pengamatan terhadap aktifitas pembelajaran di kelas memperlihatkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dimana peserta didik nampak saling mengganggu antarsesama teman dengan berbagai kesibukkannya saat pelajaran berlangsung. Dengan kondisi pembelajaran demikian, dapat dikatakan bahwa guru sejarah di SMA Sudirman Kupang kurang kreatif dalam menggunakan berbagai metode mengajar yang sesuai yang mampu memotivasi semangat belajar peserta didik. Senada dengan itu, Sagala (2012) mengatakan bahwa motivasi dalam belajar dilakukan dengan mengatur situasi dan atmosfer pembelajaran yang kondusif.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Gua Jepang di Kupang untuk meningkatkan Motivasi Belajar sejarah siswa

Berdasarkan hasil studi terdahulu, hasil wawancara dan juga hasil pengamatan yang mengungkapkan minimnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga kurang memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah, maka dipandang penting untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk mengkonduksikan suasana belajar di kelas.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran berbasis visualisasi gua Jepang di Kupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang, langkah pertama yang harus dilakukan adalah pemilihan bahan yakni menentukan materi berdasarkan konsultasi dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI untuk kegiatan pengembangan. Dari hasil konsultasi, memilih KD 3.5 tentang "Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia". Menentukan desain pembelajaran, mengumpulkan materi yang berasal dari kajian literatur yang relevan, mengumpulkan bahan seperti foto-foto gua pertahanan Jepang baik di Gua Jepang Liliba dan gua Jepang Nunbaun Dela Kota Kupang. Selanjutnya adalah produksi media pembelajaran yakni pengembangan media pembelajaran berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang dapat disusun dengan menggunakan software Adobe photoshop CC 2015, Vegas pro 13, Adobe After Effect dan Adobe Audition.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa jumlah total nilai hasil validasi dari ahli materi berjumlah 55 dan rerata menjadi 4,23. Kemudian apabila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan "Baik". Oleh karena itu video layak untuk diterapkan. Demikian pula hasil validasi dari ahli media, media pembelajaran ini mempunyai jumlah total nilai 57. Kemudian bila direrata menjadi 4,38 dan bila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan "Baik" sehingga layak untuk di produksi dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Efektifitas penerapan Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi Gua Jepang Kupang Untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Sudirman Kupang

Motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang dapat dikatakan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa siswa yang mengatakan bahwa perasaan peserta didik merasa sangat senang terutama saat mendengar pembelajaran sejarah dikaitkan langsung dengan gua pertahanan Jepang di Kupang. Hal ini tentunya baik agar peserta didik lebih kenal dengan Gua Jepang yang berada di sekitarnya khususnya di Kota Kupang.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa, para siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang memiliki kesadaran sejarah yang mumpuni, namun perlu adanya gebrakan dari pihak sekolah melalui guru bidang studi sejarah untuk memfasilitasi para siswa sehingga dapat mengunjungi situs-situs bersejarah di kota Kupang salah satunya adalah gua pertahanan tentara Jepang di Kupang.

Hal tersebut di atas, dapat dibuktikan lagi melalui uji kompetensi yang dilakukan terhadap 27 siswa di kelas eksperimen yang diterapkan pada kelas XI IPS dan 27 siswa pada kelas control yang dilakukan pada kelas XI IPA. Hasil dari uji kompetensi kesadaran sejarah siswa kelas XI di SMA Sudirman Kupang menunjukkan bahwa rata-rata skor uji kompetensi kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran yang dikembangkan) yang dilakukan terhadap 27 siswa kelas XI IPS adalah 85,37. Nilai yang diperoleh peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar termasuk dalam kategori "baik". Sedangkan rata-rata skor uji kelas kontrol yang dilakukan terhadap siswa kelas XI IPA adalah 62,03 dan juga mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian dikatakan terjadinya interaksi antara

penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik belajar peserta didik. (Asyhar, 2012) mengatakan bahwa memaparkan dari aspek empiris, menampilkan bahwa ada interaksi antara pengguna media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Selain itu menurut (Wiyoko dkk., 2019) motivasi dapat ditingkatkan dengan menarik minat dan perhatian dengan menerapkan media pembelajaran untuk melengkapi penyampaian materi. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Gua Pertahanan Jepang di Kupang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Sudirman Kupang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pembelajaran sejarah di SMA Sudirman Kupang selama ini masih berlangsung secara konvensional baik dari segi metode maupun media yang digunakan; (2) Guru sejarah di SMA Sudirman Kupang memiliki semangat untuk mengembangkan media pembelajaran, namun dihantui dengan beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, ketidakterediaan anggaran dan jarak antara sekolah dan lokasi gua Jepang Kupang; (3) Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Gua Jepang di Kupang dapat dilakukan melalui tahap pengumpulan bahan, desain pengembangan dan tahap terakhir adalah produksi video pembelajaran. Produksi video pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan *software Adobe photoshop CC 2015, Vegas pro 13, Adobe After Affect dan Adobe Audition*; dan (4) Video pembelajaran hasil pengembangan dengan memvisualisasi gua Jepang di Kupang, kemudian diterapkan di dalam pembelajaran dipandang efektif untuk meningkatkan

motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA Sudirman Kupang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. (2011). Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Ombak.
- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Agung, Leo S. & Wahyuni, Sri. (2013). Perencanaan Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta : Ombak
- Susanto, Heri. (2014). Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran. Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Uno. B. Hamzah & Nina Lamatenggo. (2010). Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiyoko, T., Wahyu Hidayat, P., & Setiawan, I. (2019). Penerapan Edmodo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(1), 238–245. <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/mp>