



Available online at **HISTORIA**; Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah  
Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia>



RESEARCH ARTICLE

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *LIBREOFFICE IMPRESS* PADA TEMA PRASASTI-PRASASTI SRIWIJAYA**

**Fadela Septi Wahyuni, Sani Safitri, Hudaidah**

*Prodi Pendidikan Sejarah,  
FKIP, Universitas Sriwijaya.  
fadela@kipunsri@gmail.com*

**To cite this article:** Wahyuni, F.S., Safitri, S., & Hudaidah. (2020). Pengembangan multimedia berbasis *libreoffice impress* pada tema prasasti-prasasti sriwijaya. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(2), 167-176. <https://doi.org/10.17509/historia.v3i2.23313>.

Naskah diterima : 18 Februari 2020, Naskah direvisi : 10 Juni 2020, Naskah disetujui : 30 Juni 2020

**Abstract**

This study contains data on the role of Srivijaya inscriptions in explaining the political, social, religious, and economic life of the Srivijaya Kingdom. This research has been carried out and applied in Class X Science 1 in SMA Negeri 4 Palembang. This research is a type of development research that uses the Hanafin & Peck development model. The problem formulation in this research is "how to develop multimedia-based Libreoffice Impress in history subjects in class X Palembang valid SMA 4, and how to develop multimedia based Impress Libreoffice based on history subjects in Class X SMA Negeri 4 Palembang have impact effectiveness. The influence of multimedia-based LibreOffice impress on historical subjects is seen in the increase in learning outcomes of students before and after using learning media in the field trial stage by 36.57% with an N-gain of 0.7. This shows LibreOffice Impress based Multimedia has a valid value and effectiveness.

**Keyword:** History learning; libreoffice impress; multimedia development; Sriwijaya inscription.

**Abstrak**

Penelitian ini memuat data mengenai peranan prasasti-prasasti Sriwijaya dalam menjelaskan kehidupan politik, sosial keagamaan, dan ekonomi Kerajaan Sriwijaya. Penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas X IPA 1 di SMA Negeri 4 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Hanafin & Peck. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "bagaimana mengembangkan Multimedia Berbasis *Libreoffice Impress* pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 4 Palembang yang valid, dan bagaimana mengembangkan multimedia berbasis *Libreoffice Impress* pada mata pelajaran sejarah di Kelas X SMA Negeri 4 Palembang memiliki dampak efektivitas. Pengaruh multimedia berbasis *libreOffice impress* pada mata pelajaran sejarah terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 36,57% dengan N-gain sebesar 0,7. Hal ini menunjukkan Multimedia Berbasis *LibreOffice Impress* ini memiliki nilai valid dan efektivitas.

**Kata Kunci:** *Libreoffice Impress*; pembelajaran sejarah; pengembangan multimedia; prasasti sriwijaya.

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional mendorong terwujudnya generasi penerus bangsa yang memiliki karakter, religius, berakhlak mulia, cendekiawan, mandiri, dan demokratis. Pendidikan merupakan suatu proses enkulturasi, berfungsi mewariskan nilai-nilai dan prestasi masa lalu ke generasi mendatang. Nilai-nilai dan prestasi itu merupakan kebanggaan bangsa dan menjadikan bangsa itu dikenal oleh bangsa-bangsa lain. Selain mewariskan, pendidikan juga memiliki fungsi untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu itu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, serta mengembangkan prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa (Hudaidah, 2015). Maka dari itu hal diatas dapat disimpulkan bahwa :

“Education is the universal activity for human kind, it is the part of any kinds of cultures. The presentation of education interrelated with the aims of education that want to be reached. all those purposes proved by the presentation of education in our environment (Indonesia society) “ (Syarifuddin, 2013).

Selain itu pendidikan juga memiliki fungsi yakni untuk membangun serta mempertahankan suatu negara agar negara tersebut tidak tertinggal dengan negara lain. Dengan adanya pendidikan ini pola pikir masyarakat pun berubah, berbeda dengan yang tidak mengenyam bangku pendidikan. Masyarakat yang berkesempatan untuk memperoleh pendidikan memiliki pemikiran yang maju serta dewasa berbanding terbalik dengan yang tidak berpendidikan.

Pendidikan secara umum sudah lama diketahui sebagai alat untuk perubahan, sebagai *'agent of social change'*. Tujuan pendidikan, walaupun sudah diubah dan digubah bahasanya beberap kali, pada intinya adalah untuk mendidik warga negara yang baik, yakni warga negara yang mempunyai pengetahuan, keterampilan , dan sikap yang baik sebagai warga negara (Safitri, 2017). Pembelajaran dapat membantu seorang pendidik untuk mengetahui kebutuhan peserta didik secara individual (Snijders, dkk., 2020).

Adapun pengertian secara luas bahwa pendidikan itu tidak terbatas pada suatu ruang kelas atau sekolah saja (Marg, 2014). Pendidikan itu dianggap proses seumur hidup, dimana semua pengalaman, pengetahuan, dan kebijaksanaan yang diperoleh seseorang pada berbagai tahap kehidupan seseorang melalui saluran yang berbeda (misalnya, secara formal, informal dan kebetulan) itu disebut pendidikan (Luckey, 1916).

Dunia pendidikan pendidik mempunyai peran sentral dalam memberikan ilmu pengetahuan ke peserta didik dan pendidik merupakan panutan atau teladan bagi peserta didik. Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, lebih-lebih setelah diundangkannya UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal memberi pengertian tentang pembelajaran (Kemendikbud, 2017). Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik. Dari pengertian tersebut tampak bahwa antara belajar dan pembelajaran satu sama lain memiliki keterkaitan substantif dan fungsional.

Keterkaitan substantif belajar dan pembelajaran terletak pada kesimpulan terjadinya perubahan perilaku dalam diri individu. Keterkaitan fungsional pembelajaran dan belajar adalah bahwa pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan proses belajar atau dengan kata lain belajar merupakan parameter pembelajaran. Belajar merupakan suatu kegiatan dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku melalui pengalaman yang didalamnya terdapat aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mencapai suatu tujuan (Aunurrahman, 2016).

Sedangkan pembelajaran adalah suatu upaya untuk merubah peserta didik yang belum terdidik menjadi terdidik, yang belum memiliki pengetahuan menjadi peserta didik yang memiliki pengetahuan (Aunurrahman, 2016). Belajar dan pembelajaran disini sangat memiliki peran, tetapi tidak lepas dari bagaimana tenaga pendidik dalam penerapan proses pembelajaran. Pada penerapan pembelajaran sedang berlangsung sering kali terjadi diskomunikasi antara pengajar dan peserta didik. Jadi Informasi yang diberikan oleh pendidik berakibatkan gagal diterima oleh peserta didik sebagai penerima informasi. Diakibatkan kurangnya pemberian rangsangan dalam pembelajaran sehingga kemampuan berpikir peserta didik kurang berkembang. Hal tersebut berujung pada kemampuan peserta didik hanya sebatas teoritis saja belum berpikir secara aplikatif (Reinita, 2013).

Seorang pengajar dan peserta didik adalah satu komponen yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Peserta didik adalah individu yang unik. Keunikan itu dapat dilihat dari adanya setiap perbedaan. Artinya,

tidak ada dua individu yang sama. Walaupun secara fisik mungkin individu memiliki kemiripan, tetapi pada hakikatnya mereka tidaklah sama, baik dalam bakat, minat, kemampuan, dan sebagainya (Susilo, 2019).

Maka dari itu dalam belajar dan pembelajaran peran pendidik sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini dapat ditinjau dari standar proses pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran dilakukan dengan memakai metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi peserta didik dengan seorang guru ditargetkan memiliki keahlian dalam melaksanakan kegiatan atau proses belajar mengajar dengan penguasaan materi pelajaran, ketepatan atau kemampuan pemilihan penguasaan materi mengajar, ketepatan pemilihan metodologi dan media serta sumber belajar hingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif (Efstratia, 2014).

Maka untuk mencapai keberhasilan hasil peserta didik, pendidik harus memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menjalankan peningkatan komponen pendidikan dalam sistem pembelajaran. Akan hal itu pendidik dapat membuat media pembelajaran yang dapat menimbulkan ketertarikan dan minat peserta didik untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampaian pesan dan informasi belajar yang dirancang sedemikian rupa untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asyhar, 2011).

Oleh karena itu, perlu adanya inovasi yang dilakukan oleh pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Berbagai upaya dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin canggih saat ini memberikan potensi besar untuk guru lebih meningkatkan kemampuan dalam penggunaan media. Sehubungan dengan tersebut selaras dengan pendapat yang menyatakan bahwa peran teknologi tingkat pendidikan saat ini cepat tumbuh, secara bersamaan ia memfasilitasi proses pembelajaran, terutama dalam belajar sejarah (Syarifuddin, 2017).

Perkembangan teknologi banyak digunakan dalam dunia pendidikan guna mencapai pembelajaran yang kompleks (Orben, Dienlin, & Przybylski, 2019). Pendidikan sangat berpengaruh dalam membawa perubahan teknologi informasi dan komunikasi (Ziden dkk., 2013). Perubahan yang signifikan tersebut bisa dilihat dari berbagai bidang baik dari segi sosial, budaya, ekonomi maupun pendidikan. Adapun perubahan yang terjadi pada pendidikan dengan berkembangnya

teknologi membawa peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif (Elswaif, 2016). Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar bagi kemajuan dunia pendidikan didalam suatu proses pembelajaran terdapat suatu inovasi metode strategi dan media untuk menunjang proses pembelajaran dengan baik hal itu berguna untuk menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan globalisasi masa depan demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Setiawan dan Sari, 2018).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan menjadi solusi agar peserta didik termotivasi didalam kelas menjadi efektif dan efisien. Media menjadi suatu perantara yang dipakai pendidik untuk menyampaikan informasi pada peserta didik. Dengan media pendidik bisa menampilkan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret mudah dipahami. Serta menampilkan objek-objek pembelajaran seperti candi, dan objek lainnya yang sebelumnya sulit untuk diperlihatkan jika tidak terjun langsung ke lapangan. Hal tersebut didukung oleh (Munandi, 2013) yang mengatakan bahwa media dapat berfungsi sumber belajar, mudah dipahami peserta didik, meningkatkan perhatian, meningkatkan imajinasi, motivasi, mengatasi hambatan komunikasi pembelajaran, dan memanipulasi keadaan (misal benda yang sulit dijangkau oleh inderawi).

Hal ini dapat ditinjau dikegiatan belajar mengajar, dalam kegiatan pembelajaran sejarah seorang pendidik dalam penyampaian materi tidak hanya menggunakan metode ceramah ataupun diskusi melainkan sangat perlu digunakannya media pembelajaran untuk menampilkan benda-benda yang tidak dimungkinkan dibawa ke dalam kelas, sehingga dalam proses pembelajaran sejarah peserta didik dapat memahami penyampaian materi tersebut.

Mengenai hal tersebut, peneliti melakukan wawancara tidak yang tidak terstruktur kepada guru dan peserta didik secara acak untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran sejarah yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran, (8 Mei 2019, jam 10.00, kelas X IPA 1) berdasarkan kesimpulan wawancara yang didapat oleh peserta didik dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta didik mengalami hambatan dalam keterbatasan informasi dalam materi Kerajaan Sriwijaya tentang Prasasti-Prasasti Sriwijaya yang sulit dipahami dikarenakan dalam proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dan banyak melakukan latihan-latihan soal.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru hal yang didapatkan mengenai dalam proses pembelajaran sejarah juga guru masih belum terlalu sering menggunakan media pembelajaran baik berupa alat peraga ataupun media pembelajaran interaktif yang membuat peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan terutama materi Kerajaan Sriwijaya tentang Prasasti-Prasasti Sriwijaya. Maka perlu adanya media yang tepat untuk menyajikan materi tersebut dengan baik. Mengenai hal tersebut dengan menggunakan media *Libreoffice Impress* ini dapat mengatasi permasalahan sulitnya menunjukan Prasasti-Prasasti Sriwijaya yang tidak dimungkinkan dibawa ke dalam kelas.

Sehubungan dengan hal tersebut menurut peneliti, multimedia yang dapat mencari solusi dari permasalahan belajar tersebut. Mengapa demikian, karena menurut Arsyad (2016), multimedia merupakan kombinasi yang dialaminya terdapat teks, video, suara, grafik serta animasi. Maka dari itu salah satu software yang sangat mendukung dalam penerapan tersebut yaitu multimedia *LibreOffice Impress*. *LibreOffice Impress* adalah perangkat lunak perkantoran (*office suite*) yang bersifat *free software* dan open source yang dikembangkan dari *OpenOffice.org* oleh organisasi *The Document Foundation* dan tersedia untuk platform *GNU/Linux*, *Windows*, dan *Mac*. *Impress* merupakan salah satu aplikasi presentasi bagian dari *libreoffice* yang memiliki tampilan dan dirasakan sama dengan beberapa versi dari *microsoft office* (Raggi dkk., 2011). Didukung pendapat Tchantchaleishvili (2011) yang mengatakan bahwa, *LibreOffice Impress* memiliki komponen yang hampir sama dengan *Microsoft PowerPoint*. *LibreOffice Impress* adalah aplikasi yang disediakan untuk keperluan membuat dokumentasi presentasi. Fitur dan fungsi yang ada pada *LibreOffice Impress* kompatibel dengan *microsoft powerpoint*. *LibreOffice Impress* dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik untuk presentasi (Tim AirPutih, 2014), karena melalui *LibreOffice Impress* akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Karena pemakaian media pendidik dapat memotivasi peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Hal tersebut agar mendorong peneliti untuk menggunakan media yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif dan efisien serta dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *LibreOffice Impress*. Melalui penggunaan *LibreOffice Impress* ini, diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga proses

pembelajaran akan lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan sangat disukai peserta didik. Hal ini dikarenakan *LibreOffice Impress* adalah program untuk menciptakan animasi dan konten media. Desain hadir secara konsisten diseluruh dan beberapa perangkat, termasuk *tablet*, *smart phone*. *LibreOffice Impress* ini berupa software presentasi dengan slide presentasi lebih kreatif dan praktis karena slide presentasi terdapat animasi yang telah hadir sehingga tidak memakan waktu untuk mengedit slide tersebut. Hal ini dikarenakan dalam *Libreoffice Impress* mempunyai beragam tools yang memudahkan seseorang untuk membuatnya. “*Impress is the presentation that contain many different element*” (Schofield dkk., 2017).

Multimedia berbasis *LibreOffice Impress* ini memiliki tampilan presentasi yang menarik dan mudah digunakan ini dapat mempermudah peserta didik dan pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih bersemangat dan kreatif yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Perihal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan multimedia berbasis *Libreoffice Impress* di SMA Negeri 4 Palembang. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Palembang dikarenakan berdasarkan fakta analisis lapangan bahwa di SMA Negeri 4 Palembang sudah terakreditasi A dan menggunakan kurikulum 2013 sehingga sistem pembelajaran berorientasi pada peserta didik dimana peserta didik dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah sedangkan guru sebagai fasilitator, salah satunya menyajikan media bahan ajar.

Dalam kegiatan pembelajaran, penerapan Multimedia berbasis *LibreOffice Impress* ini juga belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Palembang serta faktor mendukung lainnya yaitu terdapat ruang komputer serta setiap kelas memiliki proyektor untuk menampilkan media dan sehingga mendukung dalam proses penelitian. Melihat hal tersebut mendorong peneliti tertarik melakukan penelitian dengan multimedia berbasis *LibreOffice Impress* pada mata pelajaran sejarah.

Hal ini dapat ditinjau dari penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Tahir (2016), mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *LibreOffice* pada Materi Sistem Indera” Makassar: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Libreoffice Impress* berpengaruh sangat signifikan terhadap dan hasil belajar dimana hasil *N-gain* 0,6 dengan kategori cukup dalam memberikan pengaruh pada aktivitas

belajar peserta didik. Kemudian penelitian juga dilakukan oleh Noprianti, mengenai "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK, didalam penelitiannya dinyatakan bahwa pengembangan multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar dengan *N-gain* 0,4 dengan kategori sedang dalam peningkatan proses belajar.

Penelitian-penelitian tentang serupa media *Libreoffice Impress* ini sudah ada dilakukan. Tahun 2016, Tahir melakukan penelitian mengenai pengembangan media berbantuan *libreoffice impress*, didalam penelitiannya Tahir mengkaji dari aspek keefektifan peserta didik dengan materi sistem indera, dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Libreoffice Impress* berpengaruh sangat signifikan terhadap dan hasil belajar dimana hasil *N-gain* 0,6 dengan kategori cukup dalam memberikan pengaruh pada aktivitas belajar peserta didik (Tahir, 2016). Kajian Tahir mirip dengan riset Saleh dkk. (2016) juga melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia mengkaji tentang kepraktisan media terhadap hasil peserta didik dari hasil penelitian menunjukkan kepraktisan media diperoleh hasil peserta didik 91,9% dengan *N-gain* 0,5, Saleh berkesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini memberi pengaruh yang cukup baik bagi peserta didik.

Wulandari dkk.(2016) juga melakukan riset mengenai pembuatan media pembelajaran berbantuan komputer menggunakan aplikasi *open source (libreoffice impress)* mengkaji tentang instalasi tentang aplikasi *libreoffice* dengan peroleh hasil 80% peserta didik mampu menggunakan aplikasi *open source*. Sumaryati dkk. (2015) juga meneliti tentang penelitian mengenai pengaruh kombinasi media pembelajaran mengkaji tentang minat belajar mahasiswa, dalam riset yang berfokus terhadap penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar terdapat hasil thitung>ttabel yaitu  $2,040 > 1,998$  terjadi peningkatan secara sedang.

Berdasarkan riset-riset diatas maka penelitian yang dilakukan ini berfokus pada pengembangan multimedia berbasis *Libreoffice impress* pada materi prasasti-prasasti sriwijaya, penelitian ini dibuat untuk mengkombinasikan audio, video, dan gambar karakteristik-karakteristik peserta didik yang berbeda, sehubungan dengan itu peneliti melakukan pengembangan multimedia *libreoffice impress*.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Pendapat tersebut diperjelas menurut (Putra, 2012), mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang secara teratur dengan tujuan untuk merumuskan dan mengembangkan serta menghasilkan dari suatu produk baik itu model, strategi, dan prosedur yang lebih unggul dan efektif serta bermakna. Penelitian pengembangan dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, tergantung pada tujuan penelitian, variabel, serta karakteristik jenis penelitian (Winarni, 2018).

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran multimedia berbasis *Libreoffice Impress* untuk mengetahui dan memaparkan tentang kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pada pokok bahasan Prsasati-Prasasti Sriwijaya.

## PEMBAHASAN

Penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research development*). Jenis penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu produk pembelajaran yang valid dan memiliki dampak efektifitas terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hanafin and Peck. Model Hannafin dan Peck merupakan model desain yang terdiri daripada tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi (Afandi, 2011). Prosedur penelitian model pengembangan Hanafin and Peck mempunyai tiga tahapan prosedur penelitian diantaranya yaitu analisis kebutuhan, desain dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran sejarah yang valid dan memiliki dampak efektifitas kepada hasil belajar peserta didik dan tahap terakhir adalah uji coba lapangan atau field test yang bertujuan untuk menguji cobakan produk yang telah dibuat dan melihat dampak efektifitas produk yang telah dikembangkan.

Pada tahapan analisis kebutuhan, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan observasi serta melakukan wawancara tidak struktur dengan beberapa peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Palembang pada tanggal 8 Mei 2019, pukul 10.00 yang bertujuan untuk menganalisa hambatan-hambatan apa saja yang sering

terjadi dalam proses pembelajaran sejarah dan mencari tahu proses pembelajaran seperti apa yang disenangi oleh peserta didik. Dari Hasil studi pendahuluan dengan melakukan wawancara tidak struktur secara acak peneliti mendapatkan data yang menyatakan bahwa beberapa peserta didik di kelas X masih belum terlalu mengetahui tentang Prasasti- Prasasti Sriwijaya.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya bahan ajar mengenai Prasasti- Prasasti Sriwijaya sehingga membuat pengetahuan peserta didik hanya terbatas pada buku teks dan latihan soal-soal saja dan guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Serta adanya keinginan peserta didik agar proses belajar lebih inovatif lagi tidak terlalu monoton pada buku paket. Peserta didik mempunyai keinginan agar penggunaan media pembelajaran berupa video maupun gambar-gambar dapat dilakukan pada saat proses pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan media yang dapat menyajikan media yang didalamnya terdapat gambar, video, suara. Sehubungan dengan hal tersebut menurut peneliti, multimedia lah yang dapat mencari solusi dari permasalahan belajar tersebut. Selanjutnya langkah terakhir yaitu evaluasi dan revisi. Langkah yang dilakukan peneliti pada tahapan ini yaitu mengevaluasi dan merevisi sendiri terhadap instrument yang digunakan mulai dari pemilihan materi, kelengkapan materi, sumber yang di gunakan, serta data yang didapatkan, dan proses penataan multimedia yang dikembangkan.

Tahapan berikutnya yaitu tahap desain (*design*) peneliti melakukan penyusunan terhadap materi tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, pengumpulan informasi dan sumber-sumber mengenai Prasasti-Prasasti Sriwijaya yang didapatkan peneliti melalui perpustakaan daerah, dan perpustakaan Balai Arkeologi Palembang serta jurnal online. adapun topik materi yang dipilih dalam media multimedia berbasis LibreOffice Impress ini Peranan Prasasti-Prasasti Sriwijaya. Pemilihan materi ini bertujuan untuk menambah pengetahuan peserta didik dan pengajar mengenai Prasasti-Prasasti Sriwijaya sebagai upaya memperdalam pengetahuan sejarah lokal dan nasional di sekitarnya. Peta materi ini terdiri dari materi pokok peranan Prasasti- prasasti Sriwijaya. Pembuatan peta materi ini bertujuan untuk mengetahui batasan-batasan materi yang telah ditetapkan. Agar peserta didik lebih bisa memahami dan mengingat, materi dipilih menyesuaikan melakukan analisis materi yang mengacu pada kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 4 Palembang yaitu K13.

Kemudian setelah analisis materi, peneliti menentukan standar kompetensi, kompetensi

dasar, indikator dan tujuan pemnelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran LibreOffice impress dengan materi pokok Prasasti-Prasasti Sriwijaya. Kemudian peneliti membuat storyboard yang berfungsi untuk menceritakan tahapan dan bagian yang terdapat dalam pembuatan media.

Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*), yaitu langkah pertama peneliti mendesain flowchart sebagai gambaran multimedia yang akan dibuat, kemudian langkah pengembangan multimedia LibreOffice Impress merupakan tahapan yang mulai memproduksi. Pada langkah ini peneliti telah memproduksi atau menghasilkan multimedia berbasis LibreOffice Impress. Naskah pada multimedia berbasis LibreOffice Impress ini terdiri dari melalui tampilan slide awal, warna huruf sesuai dengan *background*, narasi, simbol, gambar, animasi, video serta suara, *backsound* instrumen musik. Untuk membuat media semakin menarik maka peneliti menginput audio mengenai materi pembelajaran. Audio yang terdapat pada media ini adalah suara peneliti. (Strobbe, Frees, & Engelen, 2012)

Selanjutnya langkah pembuatan media, materi serta desain telah sudah siap dan sudah di kembangkan maka tahapan selanjutnya evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Hanafin dan Peck dengan tiga tahapan yaitu, validasi pakar (*expert review*), dan uji coba lapangan (*fieldtest*). pengujian kepada ahli masing- masing bidang, pada langkah selanjutnya peneliti dalam penelitian ini hanya menggunakan *expert reviews* (evaluasi ahli) dan uji coba lapangan.

Pada penelitian ini, tingkat validitas didasarkan pada pengkategorian (Sugiyono, 2018). Pada langkah evaluasi ahli, adapun 3 ahli pada bidangnya yaitu validasi media oleh bapak Dr. Sardianto MS, M.Si. M.Pd yang mendapatkan tingkat validitas 4,7 dengan kategori valid, kemudian validasi materi oleh ibu Sondang M. Siregar, SS, M. Si dengan tingkat validitas 3,60 dengan kategori valid dan terakhir validasi materi dengan ibu Dra. Asnimar, M.Pd dengan tingkat validitas 4,78 dengan katogori sangat valid.

Menurut (Sugiono, 2008), berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator tersebut dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran LibreOffice Impress sudah kategori valid dan memenuhi syarat yang sudah layak diuji cobakan dan direvisi sesuai arahan dan saran dari para ahli (validator). Sebelum diujicobakan

media diperbaiki berdasarkan saran para ahli.

Setelah melakukan perbaikan yang sesuai saran dari para ahli (validator). Kemudian peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakukan pada hari Kamis 31 Oktober 2019 kepada peserta didik kelas X IPA 1 di SMA Negeri 4 Palembang yang berjumlah 36 peserta didik selama dua jam pelajaran (2x45 menit) namun 1 orang peserta didik tidak hadir dikarenakan sakit. Langkah pertama yang dilakukan saat uji coba lapangan adalah melakukan pretest dengan memberikan 10 soal pilihan ganda untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik mengenai Peranan Prasasti-Prasasti Sriwijaya.

Hasil yang diperoleh saat pretes adalah dengan rerata 47,71. Setelah dilaksanakan pretest selanjutnya peneliti menerapkan media pembelajaran multimedia berbasis *LibreOffice Impress* dengan materi Peranan Prasasti-Prasasti Sriwijaya sesuai RPP secara sistematis dan terarah, di akhir proses penerapan media pembelajaran kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*) dengan hasil rerata sebesar 84,28. Selain melakukan pretest dan *posttest* pada tahap uji coba lapangan untuk melihat hasil peserta didik dengan menggunakan media multimedia berbasis *LibreOffice Impress*, peneliti juga melihat dampak efektifitas media pembelajaran yang diterapkan dengan melihat perbandingan data dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Setelah diketahui hasil pretest dan *posttest* peserta didik, dalam proses belajar dengan menggunakan *LibreOffice Impress* peserta didik sangat antusias bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *LibreOffice Impress* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu peserta didik sangat antusias dan menyukai proses pembelajaran dikarenakan media *LibreOffice Impress* yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat menarik, terdapat video, gambar-gambar serta peserta didik dapat mendengar penjelasan peneliti.

Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang dilakukan peneliti melalui hasil nilai pretest dan *posttest* peserta didik. Pretest dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi Peranan Prasasti - Prasasti Sriwijaya. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk melihat perubahan pemahaman peserta didik setelah peneliti menerapkan media pembelajaran sejarah dengan menggunakan *LibreOffice Impress* pada proses pembelajaran dan dapat diketahui bahwa hasil *pretest* ke *posttest* peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 84,28 dengan N-gain 0,7.

Hal tersebut merujuk pendapat Menurut Hamalik didalam (Arsyad, 2014) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran berfungsi

sebagai membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Sedangkan menurut (Miarso, 2011) mengatakan media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali (Dewi, 2013). Media adalah suatu yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, seperti modul pembelajaran, program kaset audio, program televisi atau video pembelajaran, program komputer dan sebagainya. Dari berbagai pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran itu sendiri menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu juga dengan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk membangkitkan minat dan konsep baru dalam proses pembelajaran.

Dengan kata lain, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sejarah dengan menggunakan *LibreOffice Impress* dengan materi Prasasti -Prasasti Sriwijaya dapat memberikan informasi dan konsep baru dalam pembelajaran sejarah yang bertujuan untuk menciptakan informasi dan konsep baru dalam diri peserta didik yang berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Dampak hasil belajar yang paling baik ialah terhadap 3 peserta didik yang mengalami peningkatan nilai sebesar 60, yaitu JF, MDA dan NA. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme, Konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang membuat peserta didik untuk proses aktif membangun suatu yang baru bisa berupa konsep, pengertian, dan pengetahuan baru melalui data yang ia dapat (Komaruddin, 2015) konsep konstruktivisme adalah suatu pengetahuan yang merupakan konstruk secara individual dan sosial oleh peserta didik sendiri berdasarkan hasil interpretasi dan pengalamannya.

Pembelajaran merupakan proses konstruk pada keaktifan peserta didik untuk membangun pengetahuan baik secara individual maupun sosial (Mularsih, 2017). Dengan demikian sesuai dengan teori ini pembelajaran menggunakan media dari *LibreOffice Impress* ini telah berpengaruh terhadap AKW, HA, LG MIA dan NAP yang dimana mereka mengamati langsung dan aktif secara mandiri dalam menyimak media pembelajaran *LibreOffice Impress*. Bukan hanya mereka saja tapi hal juga terjadi terhadap teman-teman mereka yang juga mengalami peningkatan nilai sebesar 50, 40 dan 30.

Adapun teori belajar lainnya yang dapat menjadi acuan dari hasil peningkatan yang dialami oleh peserta didik, yaitu: 1. teori belajar kognitif, Teori kognitif berpendapat bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Ilmu pengetahuan di bangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang bersinambungan dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam pikiran seseorang yang prosesnya tak dapat diamati. Proses pembelajaran bukan saja interaksi antara stimulus dan respon melainkan juga melibatkan aspek-aspek psikologis lain seperti emosi, mental, dan persepsi dalam memproses informasi yang tidak tampak dalam merespon sebuah stimulus belajar (Mularsih, 2017) Oleh karena itu dalam aliran kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan ini mengacu pada teori belajar konstruktivis, kognitif, dan behavioristik, dengan diterapkannya media pembelajaran *LibreOffice Impress* pada pembelajaran sejarah dengan pokok bahasan prasasti–prasasti Sriwijaya yang bertujuan untuk merangsang ilmu pengetahuan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam mengaplikasikan pengalaman dan pengetahuannya di lingkungan sekitar maupun dengan dirinya sendiri. Penelitian ini juga mendapatkan suatu informasi mengenai program yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu kelebihan dan kekurangan program *LibreOffice Impress* ini. Dan adapun hasil yang didapatkan ialah sebagai berikut:

Kelebihan Media *LibreOffice Impress* :

1. Media pembelajaran ini mudah didapat
2. Media ini menarik perhatian peserta didik karena menyediakan tampilan yang ditambahkan efek-efek dan transisi yang menarik dan beragam.
3. Media ini mudah untuk dibawa kemana saja,
4. Media ini dapat diubah menjadi PDF agar lebih mudah di bagikan.

Selain memiliki kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan, yaitu :

1. Media ini terlalu bergantung terhadap elektronik lain seperti laptop dan LCD Proyektor, susah digunakan.

2. Media ini harus memahami icon – icon terlebih dahulu agar mudah dipahami.
3. Media ini juga harus menggunakan speaker tambahan karena jika hanya menggunakan speaker dari laptop maka suara dari media ini tidak akan tersampaikan dengan baik.
4. Media ini susah dibuka harus mempunyai aplikasi yang utama.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan menerapkan multimedia berbasis LibreOffice Impress di kelas X. IPA 1 SMA Negeri 4 Palembang, dengan pokok bahasan Peranan Prasasti – Prasasti Sriwijaya dalam menjelaskan kehidupan politik, sosial keagamaan dan ekonomi Kerajaan Sriwijaya dapat di tarik kesimpulan bahwa :

1. Media pembelajaran berbasis *LibreOffice Impress* pada mata pelajaran sejarah kelas X di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan oleh peneliti telah valid setelah melalui tahap evaluasi ahli (expert riview) dan uji coba lapangan (*field test*). Hasil evaluasi ahli yang diperoleh untuk aspek materi dengan nilai 3,60 , Ahli desain dengan nilai sebesar 4,78 dan ahli media dengan nilai sebesar 4,07. Hasil dari validitas para ahli mendapatkan nilai rata-rata 36,57 termasuk ke dalam kategori valid sehingga media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan materi Peranan Prasasti – Prasasti Sriwijaya dalam menjelaskan kehidupan politik, sosial keagamaan dan ekonomi Kerajaan Sriwijaya.
2. Hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan (*field test*) menunjukkan adanya dampak efektifitas pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *LibreOffice Impress* pada mata pelajaran sejarah kelas X di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan oleh peneliti dilihat dari hasil nilai pretest dan posttest. Diperoleh rerata nilai pretest peserta didik yaitu 47,71% dengan kategori sangat rendah dan posttest dengan rerata nilai 84,28%. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 36, 57%, sehingga nilai yang diperoleh dari Ngain sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori Tinggi. Dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis LibreOffice Impress pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 4 Palembang ini mempunyai dampak efektifitas yang baik.

## REFERENSI

- Airputih, T. (2014). *Modul panduan framework codeigniter (ci)*. Jakarta: Perkumpulan AirPutih.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Penerbit GP Press.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Efstratia, D. (2014). Experiential education through project based learning. *Procedia social and Behavioral Science*, 152, 1256.
- Elswaif, S, F. (2016). On PowerPoint and prezis : a case for considering prezi as an alternate in medical education. *International Journal Association of Medical Science Educators*, 26(3), 397–401. 10.1007/s40670-016-0251-x.
- Hudaidah. (2015). Implementasi video tutorial pendidikan karakter pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Criksetra*. 4(1). 84–91.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan penilaian oleh satuan pendidikan sekolah menengah atas*. Jakarta: Kemendikbud.
- Luckey, G. W. A. (1916). The graduate school of education. *The Journal of Education*, 83(13), 341.
- Marg, S.A. (2014). *Basics in education*. New Delhi. Karan Press.
- Mularsih, H. dan Karwono. (2017). *Belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Orben, A., Dienlin, T., & Przybylski, A.K. (2019). Social media's enduring effect on adolescent life satisfaction. *Proceedings of the Nation Academy of Sciences*. <http://www.pnas.org/doi.10.1073/pnas.1902055116>
- Putra, N. (2012). *Research & development*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Raggi, E. dkk. (2011). *Beginning ubuntu linux*. New York: Apress.
- Reinita. (2013). Model listening team. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 35.
- Safitri, S. (2014). Pembelajaran IPS pada pendidikan dasar dan menengah (suatu redefinisi dan reposisi). *Jurnal Criksetra*, 3(2), 132–142. <https://doi.org/10.36706/jc.v3i2.4766>.
- Saleh, Rahmat., Aziz, Asmawati., & Rasyid, Maghfirah. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbais multimedia dalam konsep sistem pada siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2). Schofield, P. dkk. (2017). *Getting started with impress: presentations in libreoffice*. German: The Libreoffice Documentation Team.
- Setiawan, Ananda & Sari, Puspita. (2018). The development of internet-based economic learning media using moodle approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2).
- Snijders, I., Wijnia, L., Rikers, R. M. J. P., & Loyens, S. M. M. (2020). Buildin bridges in higher education: Student-faculty relationship quality, student engagement, and student loyalty. *International Journal of Educational Research*, 100, 101538.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryati, Sri., Siswandari & Taradipa, Reda. (2015). Pengaruh kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah teknologi pembelajaran akutansi. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 2(1).
- Susilo, A. (2019). Kuliah lapangan sejarah sebagai penguatan pendidikan karakter mahasiswa STKIP PGRI Lubuk Linggau. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 1-17.
- Strobbe, C., Frees, B., & Engelen, J. (2012). An accessibility checker for LibreOffice and OpenOffice.org writer. lecture notes in computer science (Including subseries lecture notes in *artificial intelligence and lecture notes in bioinformatics*). [https://doi.org/10.1007/978-3-642-31522-0\\_73](https://doi.org/10.1007/978-3-642-31522-0_73)
- Syarifuddin, K. A. (2013). The developing of socio-drama model of learning by using the theater media in history education program study, FKIP Unsri. *Historia: International of History Educatioan*, 14(1), 111. <https://doi.org/10.17509/historia.v14i1.198>
- Syarifuddin, S. (2017). Virtual museum : a learning material of indonesia national history. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 4(6), 51. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v4i6.96>
- Tahir, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbantuan LibreOffice pada materi sistem indera. Universitas Negeri Makassar: *Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1).
- Tchantchaleishvili, Vakhtang. dan Schmitto, Jan D. (2011). Preparing a scientific manuscript in linux: today's possibilities and limitations, 4(434), 2-5.
- Winarni, E.W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, C., Qamar, Kawakibul & Riyadi, Selamat. Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Menggunakan Aplikasi Open Source. *Jurnal Nasional Universitas Malang*, 143-147.

Ziden, Abu, Azidah (2013). The effectiveness of web-based multimedia applications simulation in teaching and learning. *International Journal of Instruction*, 6(2).