



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



RESEARCH ARTICLE

**PENGEMBANGAN MEDIA GALERI VISUAL SEJARAH (GVS) BERBASIS WEBSITE PADA
MATERI CANDI-CANDI DI MALANG RAYA**

Muhammad Rofiul Alim

MAN Kota Batu, Indonesia

Correspondence Author: muhammadrofulalim@gmail.com

To cite this article: Alim, M.R. (2022). Pengembangan media galeri visual sejarah (gvs) berbasis website pada materi candi-candi di malang raya. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 1-8. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i2.35323>.

Naskah diterima : 19 Juni 2021, **Naskah direvisi :** 14 Oktober 2022, **Naskah disetujui :** 30 Oktober 2022

Abstract

The Covid-19 pandemic made the learning process online limited. Innovation in learning media is needed to support learning during the pandemic. Thus, the primary purpose of this research is to develop a visual gallery of history as a website-based learning media to overcome online learning problems. The research method used was research and development methods. The objects of research and development were students of class X IPS 2 and XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu 2020/2021. Data collection techniques used online questionnaires and interviews, while data analysis techniques used qualitative and quantitative. The results of the research and development trials showed feasibility, with an average result of 86.7%. Using web-based learning media is accessible and increases students' understanding of historical objects.

Keywords: Covid 19; Digital Learning; Website.

Abstrak

Pandemi Covid 19 menjadikan proses pembelajaran dilaksanakan secara online dan terbatas. Diperlukan suatu inovasi media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran pada masa pandemi. Sehingga tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan galeri visual sejarah sebagai media pembelajaran berbasis website untuk mengatasi permasalahan pembelajaran online. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Objek penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas X IPS 2 dan XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu tahun pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dilakukan secara online dengan menggunakan kuesioner dan wawancara, sedangkan teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji coba penelitian dan pengembangan menunjukkan kelayakan dengan hasil rata-rata 86,7%. Penggunaan media pembelajaran berbasis website bersifat aksesibilitas dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap objek sejarah.

Kata Kunci: Covid 19; Pembelajaran Digital; Website

PENDAHULUAN

Inovasi pendidikan dewasa ini hadir dengan berbagai bentuk yang ditawarkan dengan keunggulannya. Inovasi terlahir dari berbagai latar belakang keadaan menjadikan pilihan yang bervariasi untuk diterapkan dalam pendidikan dengan permasalahan-permasalahan yang berbeda. Pengembangan dan inovasi dalam pendidikan sangatlah dibutuhkan menyesuaikan kebutuhan dan tantangan setiap zaman. Pengembangan sendiri perlu memperhatikan tiga variabel yakni *conditions, methods, dan outcomes* (Reigeluth & Merrill dalam Wena, 2016). Inovasi dalam pembelajaran diperuntukkan sebagai salah satu variasi dan solusi pembelajaran untuk menumbuhkan kesadaran dan semangat belajar peserta didik. Jika semangat belajar peserta didik rendah, hasil belajar pun rendah dan sulit diperbaiki (Wena, 2016). Salah satu tujuan menciptakan pembelajaran inovatif, komunikatif, dan kreatif untuk mendukung perkembangan peserta didik berfikir kritis dan berfikir tingkat tinggi. Dibutuhkannya inovasi dikarenakan pendidik sering menghadapi seperti belajar, metode pembelajaran, kurikulum, pengelolaan dan evaluasi (Setyosari, 2016). Terwujudnya pembelajaran yang inovatif menjadi indikator berkurangnya problematika pembelajaran sebagai faktor penghambat. Pemecahan masalah utama dapat dengan membiasakan berfikir, bertingkah laku produktif, kreatif dan inovatif (Umamah, 2013).

Kajian ilmiah dengan tema pembelajaran sejarah sering mengangkat tema problematika pembelajaran dengan temuan dan berbagai solusi. Namun tidak menjadikan penyelesaian problematika itu sendiri. Hal ini menjadi pertanyaan apakah pembelajaran sejarah penuh problematika dikarenakan materi sejarah itu sendiri atautkah kurangnya inovasi dan komunikasi dalam penyampaian sejarah dengan menyesuaikan era peserta didik? Pelajaran sejarah selama ini sering kali di nilai sebagai pembelajaran yang mengedepankan daya ingat untuk menghafal materi dengan dihadapkan teks yang panjang. Perspektif yang salah ini menjadi pembenaran bagi sebagian peserta didik dijadikan alibi untuk tidak berusaha mengikuti pembelajaran sejarah dengan optimal. Banyak dijumpai penelitian dan kajian ilmiah dengan tema pembelajaran sejarah yang kurang menarik. Mulai dari strategi pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar. Hasil kajian tidak ada jaminan selalu relevan dalam ruang dan waktu yang berbeda. Oleh sebabnya perlu adanya evaluasi dan inovasi secara berkelanjutan sesuai kondisi peserta didik, pendidik, kurikulum, dan zaman.

Kondisi pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu tujuan pembelajaran, karakteristik bidang studi, dan karakteristik peserta didik (Wena, 2016). Tujuan

pembelajaran sendiri harus relevan dengan kurikulum yang sudah ditetapkan dan berlaku. Karakteristik dalam pembelajaran sejarah harus memiliki karakter yang unik, penting, dan abadi (Kuntowijoyo, 2008). Karakteristik peserta didik tidak kalah pentingnya untuk diperhatikan dengan memasukkan pendidikan karakter dalam pembelajaran yang mencakup dari potensi anak, sikap dan kesadaran, membangun *self concept*, pemecahan masalah, motivasi, mental, intelegensi dan kreativitas (Khan, 2010). Ketiga variabel kondisi pembelajaran diterapkan dengan baik, diharapkan mampu mewujudkan pembelajaran sejarah yang ideal. Sistem pendidikan perlu adanya transformasi, *customized*, dan perubahan dari *standardized* menjadi *sorting-focused* (Umamah, 2017).

Pembelajaran sejarah jika disampaikan dengan *standardized*, membuat peserta didik cenderung kesulitan dalam memahami materi. Kendala pembelajaran sejarah pada konsep dan materi yang padat (Nafi'ah, et al., 2021). Kesulitan ini tidak lepas dari pembahasan tema sejarah yang jauh dari peserta didik secara ruang ataupun waktu. Konsep-konsep ini kerap kali dijumpai dalam materi sejarah dan membuat tantangan tersendiri bagi pendidik dalam memberikan penjelasan dan gambaran peristiwa, terlebih terkait benda, bangunan, dan situs sejarah. Implementasi pembelajaran kontekstual dengan menghadirkan ataupun hadir di bukti peninggalan sejarah mendorong antusias dan memberikan kesan pada peserta didik.

Pemanfaatan peninggalan sejarah sebagai media pembelajaran sejarah dengan baik dapat menciptakan komunikasi yang berhasil untuk mengatasi gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera dan hambatan jarak serta waktu (Sadiman, 2014). Peninggalan sejarah sebagai media belajar sejarah salah satu upaya dalam mengatasi problematika pembelajaran sejarah. Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas (Arsyad, 2013). Sedangkan media pembelajaran sejarah merupakan segala sesuatu digunakan untuk mendukung penyampaian informasi kepada pembelajar mengenai sejarah (Susanto & Akmal, 2019). Hadir secara langsung di lokasi ataupun menghadirkan bukti sejarah tentu membutuhkan waktu, biaya, dan perizinan serta fakta dilapangan sarana penunjang pembelajaran berupa laboratorium ilmu pengetahuan sosial tidak semua sekolah memiliki.

Menghadirkan bukti sejarah sebagai media pembelajaran dalam bentuk digital dinilai lebih efisien dari sisi waktu, biaya, dan perizinan. Penggunaan media pembelajaran bersifat digital relevan digunakan, terlebih dalam mendukung terlaksananya pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka dengan konsep *contextual teaching and learning*. Pembelajaran kontekstual

sendiri merupakan konsep belajar yang mengaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata serta membuat hubungan antara pengetahuan dengan penerapannya yang melibatkan tujuh komponen yakni *constructivism, questioning, inquiry, learning community, modeling, and authentic assessment* (Kadir, 2013).

Galeri visual sejarah sebagai salah satu bentuk dari digital learning system (DLS) masa pandemi covid 19 dengan tetap berupaya menyajikan pembelajaran kontekstual. Galeri visual sejarah merupakan media belajar berbasis digital yang memiliki nilai efisien, fleksibel, dan aksesibilitas untuk diimplementasikan dalam berbagai kondisi pembelajaran. Belajar dan pembelajaran selama jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka harus tetap menjaga kualitas komunikasi yang terdiri dari komponen komunikator, komunikan, *channel, message, feedback* dan *noise/barrier* (Riyana, 2012). Pengembangan *digital learning system* saat ini memanfaatkan konsep *internet of Things (IoT)* yang dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media berbasis teknologi juga mengubah pembelajaran menjadi *connected teaching* yang melibatkan konten, sumber daya, dan sistem (Nela, 2020).

Fakta lapangan, pembelajaran dengan memanfaatkan *Search Engine Optimization* untuk mencari materi menunjukkan informasi bersifat *gambling*. Sumber-sumber dalam internet sangatlah melimpah, namun tidak terdapat jaminan data valid. Ketersediaan media pembelajaran berbasis website dengan akses internet sangat dibutuhkan. Website merupakan kumpulan halaman digunakan menampilkan teks, gambar, animasi, suara, atau gabungan dengan tampilan dinamis ataupun statis (Hidayat, 2010). Sehingga diperlukannya media pembelajaran sejarah dengan konsep website yang *mevisualisasikan* peninggalan sejarah beserta informasi. Konsep *website* galeri visual sejarah bertujuan memudahkan pembelajaran sejarah dengan keterbatasan ruang dan waktu untuk melakukan pembelajaran di lapangan.

Penelitian terkait media pembelajaran sejarah berbasis website dilaksanakan oleh Ningtyas dan Francisca pada tahun 2020 terkait dengan judul Media Pembelajaran Sejarah Bangsa Indonesia Berbasis Website. Kesamaan dengan kajian sebelumnya 1) kajian inovasi pembelajaran sejarah 2) Menggunakan media berbasis website. Perbedaan kajian terletak penyajian media yang berisikan teks penjelasan sedangkan galeri visual sejarah berisikan visualisasi dan informasi materi yakni *candi-candi* di Malang raya. Kajian lain tahun 2020 oleh Harismawan terkait dengan pembelajaran sejarah yakni Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. Perbedaan pada penggunaan media komik sebagai

inovasi pembelajaran, sedangkan persamaan pada media website dan mata pelajaran sejarah. Keunggulan media galeri visual sejarah dengan penelitian sebelumnya selain berbasis website juga disajikan dengan info grafik yang menarik sesuai dengan umur peserta didik.

Penelitian terakhir tahun 2021 terkait dengan pembelajaran sejarah dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa oleh Nurhasanah pada tahun 2021. Perbedaan pada tingkat penelitian yakni perguruan tinggi. Media dikembangkan dengan *macromedia flash*, sedangkan persamaannya pada kajian sejarah.

Temuan data pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka pada pembelajaran sejarah yakni dibutuhkan konsep media pembelajaran digital dan aksesibilitas. Temuan sebagai landasan dalam pengembangan galeri visual sejarah sebagai media pembelajaran. Konsep galeri dan/atau info grafik bersifat visual berisikan *candi-candi* di Malang Raya berbasis website. Konsep media pembelajaran dari galeri visual sejarah dikembangkan dengan mempertimbangkan kemudahan, menarik, kesesuaian, ketepatan, dan manfaat. Visualisasi yang baik dapat menyampaikan pesan, informasi, dan konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik yang dikembangkan dalam berbagai bentuk dan gabungan bentuk atau lebih (Arsyad, 2013). Pengembangan galeri visual sejarah sebagai media pembelajaran memperhatikan landasan filosofis, landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan empiris (Kustiawan, 2016).

METODE

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran tidak bisa ditentukan dan dipilih oleh sesuka hati guru (Djamarah & Zain, 2010). Pemilihan dan pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis dan mempertimbangkan serta mendukung proses belajar pembelajaran sejarah. Tujuan pengembangan diantaranya menjawab atas suatu masalah yang signifikan dengan pendekatan-pendekatan ilmiah (Setyosari, 2016). Metode penelitian dan pengembangan galeri visual sejarah menggunakan adaptasi model Sadiman dan validasi diadaptasi dari model Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan media terdiri dari enam langkah, yakni 1) identifikasi kebutuhan 2) perumusan tujuan 3) perumusan desain dan materi 4) perumusan validasi/alat ukur 5) tes/uji coba dan 6) revisi untuk mengetahui layak atau tidak produksi (Sadiman, 2014).



Gambar 1. Pengembangan Media Adaptasi Model Sadiman

Langkah pertama, identifikasi kebutuhan didapatkan dari pengamatan selama pembelajaran jarak jauh melalui e-learning madrasah dengan alamat domain <http://elearningmakoba.sch.id/> pada bulan Februari-Maret 2021 di Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu. Temuan dari identifikasi kebutuhan peserta didik membutuhkan visualisasi terkait materi sejarah yang disampaikan terutama benda, bangunan, dan situs sejarah untuk mempermudah pemahaman dalam proses belajar pembelajaran bersama ataupun mandiri. Peserta didik kesulitan mencari referensi online yang cukup memberikan informasi terkait peninggalan-peninggalan sejarah sebagai media belajar yang bersifat aksesibilitas dan menarik. Langkah kedua, perumusan tujuan dalam penelitian dibutuhkan untuk mengetahui dan sebagai pedoman dari penelitian dan pengembangan. Dirumuskannya tujuan sebagai bentuk hipotesis dari permasalahan dan kebutuhan serta disesuaikan kurikulum darurat. Media visual berbasis website yang mudah diakses dimana pun dan relevan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh ataupun tatap muka terbatas. Digitalisasi membantu mencegah persebaran *Coronavirus Disease* 2019 dengan tidak berkerumun dan kontak secara langsung.

Langkah ketiga, perumusan desain dan materi dilakukan untuk merancang *storyboard* desain media, gambar objek bagian dan keseluruhan candi, source code website, dan penyusunan materi candi-candi. Visualisasi dengan mengambil gambar dari objek benda, bangunan, situs sejarah dengan resolusi gambar tinggi (high definition), dan tetap memperhatikan nilai autentik. Kualitas gambar diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan detail objek sebagai media pembelajaran sejarah. Keberhasilan dari penggunaan media visual juga ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual (Arsyad, 2013). Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, kemampuan anak, keterampilan pendidik, ketersediaan bahan, ketersediaan dana serta mutu media (Jannah, 2009).

Langkah keempat, perumusan validasi/alat ukur sebagai pengukur valid atau tidaknya media untuk di produksi dan digunakan dalam skala besar. Instrumen alat ukur dirumuskan untuk validator media dan peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok. Instrumen

untuk subjek uji coba terdiri dari lima aspek yaitu kemenarikan, kesesuaian, ketepatan, kemudahan, dan kemanfaatan terhadap galeri visual sejarah. Validasi media dilakukan oleh kelompok guru sejarah dan uji coba lapangan dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok I terdiri 10 peserta didik dan kelompok II terdiri 20 peserta didik. Uji coba kelompok dilaksanakan dengan online menggunakan *google form* untuk kuesioner dan e-learning madrasah dalam pelaksanaan dan monitoring peserta didik. Evaluasi (uji coba) dapat dilakukan melalui document review, diskusi, interview, ataupun melalui observasi (Arsyad dalam Sri, 2008).

Penilaian terhadap lembar tes/uji coba pengembangan produk menggunakan skala Likert. Empat kriteria dinilai efektif dari pada lima kriteria untuk menghindari responden yang lebih cenderung memilih ragu-ragu/kadang-kadang/netral (Arikunto, 2013). Berikut skala penilaian Linkert:

Tabel 1. Skala penilaian Likert

Kriteria	Keterangan
Angka 4	sangat tepat/sangat menarik/sangat layak/sangat sesuai.
Angka 3	tepat/menarik/layak/sesuai.
Angka 2	kurang tepat/kurang menarik/kurang layak/kurang sesuai.
Angka 1	tidak tepat/tidak menarik/tidak layak/tidak sesuai.

Langkah kelima, tes/uji coba bertujuan mengetahui hasil pengembangan media. Tes/uji coba dilakukan di kelas XI IPS 2 dan X IPS 2, Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu yang terbagi menjadi dua kelompok.

Tabel 2. Skedul uji coba kelompok I dan II

Kelompok	Peserta	Tanggal	Keterangan
1	10	24 Mei 2021	Online
2	20	29 Mei 2021	Online

Data dari tes/uji coba dilakukan pengolahan data dan evaluasi terhadap pengembangan media. Analisis kualitatif didapatkan dari kritik dan saran sebagai bahan evaluasi tambahan. Sedangkan analisis kuantitatif didapatkan dari lembar validasi dengan menggunakan teknik analisis dan nilai rata-rata. Penggunaan teknik kualitatif dan kuantitatif bertujuan mendapatkan analisis yang kredibel. Teknik penghitungan dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

Σx : Total jawaban responden

Σx_1 : Total jawaban nilai keseluruhan

(Sugiyono, 2008).

Hasil rata-rata setiap aspek pengembangan media dimasukkan dalam kriteria produk untuk mengetahui produk dalam kategori sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak. Kriteria validasi produk terbagi menjadi empat kategori yakni sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak (Sugiyono, 2008).

Tabel 3. Kriteria validasi produk

Kategori	Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
1	85%-100%	Sangat Layak	Implementasi
2	74%-84%	Layak	Implementasi
3	55%-74%	Cukup Layak	Revisi
4	<55%	Kurang Layak	Diganti

Langkah keenam, revisi sebagai tahapan setelah tes/uji coba. Hasil uji coba menunjukkan layak atau sangat layak maka dilakukan produksi dan penggunaan skala besar ataupun *sharing public*. Namun jika hasil pengembangan media terdapat revisi dan masuk kategori cukup layak atau kurang layak maka dapat diulang dari awal prosedur perumusan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Penelitian dan pengembangan tidak harus berhasil dengan tujuan mendapatkan data yang valid dan hasil produk yang berkualitas.

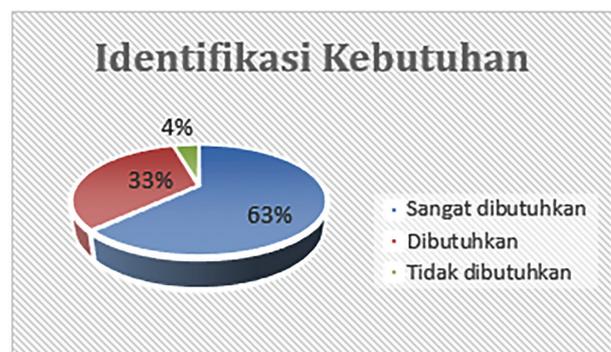
HASIL DAN PEMBAHASAN

Galeri Visual Sejarah

Penelitian dan pengembangan aplikasi galeri visual sejarah sebagai media pembelajaran dengan visualisasi peninggalan-peninggalan candi-candi masa Hindu Budha di Malang Raya. Galeri visual sejarah bertujuan memudahkan pembelajaran sejarah dengan keterbatasan ruang dan waktu untuk melakukan pembelajaran di lapangan. Nilai terpenting dalam kegiatan belajar pembelajaran adalah terjadinya learning process (Riyana, 2012). Galeri visual sejarah di desain dan dikembangkan berdasarkan temuan permasalahan dan kebutuhan peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu pada mata pelajaran sejarah.

Pertama, galeri visual sejarah dikembangkan berdasarkan kebutuhan pada saat observasi pada bulan Februari dan Maret 2021 melalui kuesioner *google form* dan monitoring peserta didik di *e-learning* madrasah. Pendidik dihadapkan banyaknya permasalahan perlu mendahulukan masalah bersifat urgen dan segera

dipecahkan (Setyosari, 2016). Kebutuhan terhadap media pembelajaran sejarah tentang peninggalan sejarah candi-candi di Malang Raya untuk menunjang pembelajaran jarak jauh ataupun tatap muka terbatas secara optimal serta aksesibilitas. Keadaan pandemi yang berdampak pada pembelajaran tatap muka berlangsung selama kurang lebih satu tahun, membuat kecenderungan peserta didik dan pendidik menggunakan media pembelajaran digital dan online. Hasil dari observasi dan pembagian kuesioner menunjukkan 62.5% memilih kategori sangat dibutuhkan, 33.3% memilih kategori dibutuhkan, dan 4.2% memilih kategori tidak dibutuhkan media visualisasi berbasis website. *Data mining can provide multiple solutions to website designers* (Mena, 1999).



Gambar 2. Persentase identifikasi kebutuhan

Data hasil observasi menunjukkan diperlukannya media pembelajaran digital yang mampu visualisasi dari peninggalan-peninggalan sejarah terutama materi candi-candi masa Hindu Budha yang dapat digunakan dengan mudah dan dimana saja. Pemilihan pengembangan media digital berbasis website dikarenakan dapat diakses dimana pun menggunakan internet. Wujud aksesibilitas media pembelajaran dapat menggunakan domain dan hosting ataupun *ip public static*. Konsep galeri visual sejarah termasuk dalam kategori website pembelajaran, dimana informasi yang memuat materi dilakukan secara sadar dan terencana untuk mendapatkan materi atau informasi yang diinginkan secara online (Alim, 2018).

Kedua, galeri visual sejarah dikembangkan dengan kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dengan data faktual dan komponen media yang sesuai tujuan pembelajaran. Unsur dalam pengembangan galeri visual sejarah harus dipertimbangkan dalam media yakni kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan (Kustandi & Sutjipto, 2011). Empat unsur media visual dimasukkan dalam pengembangan konsep galeri visual sejarah berbasis website dengan harapan membuat media efektif dan efisien. Pengembangan

media dilaksanakan dengan sistematis perlu mempertimbangkan prinsip *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, structured* (Nurseto, 2011). Ketiga, kemanfaatan galeri visual sejarah bagi peserta didik sebagai media pembelajaran yang membantu dan menunjang belajar pembelajaran sejarah. Sasaran utama dari pembelajaran sejarah, yaitu *academic skill, historical conciousness, dan nationalism* (Aman, 2011). Manfaat lain galeri visual sejarah dalam pelaksanaan proses belajar dan pembelajaran selama pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka terbatas sebagai pengganti pembelajaran di lapangan. Lawatan sejarah yang merupakan kegiatan belajar dan pembelajaran mengunjungi situs bersejarah (*a trip to historical sites*) (Yudaningsih & Sariyatun, 2016).

Desain Galeri Visual Sejarah

Desain galeri visual sejarah sebagai media pembelajaran yang menyajikan visualisasi berbasis website. Tampilan awal menampilkan halaman login untuk admin dan user. Akses admin dilengkapi dengan fitur-fitur tambah tema ruang galeri, edit, dan mengatur tampilan (layout) di website. Akses user dilengkapi dengan katalog untuk melihat gambar (info grafik), video, informasi, dan data pendukung lainnya.



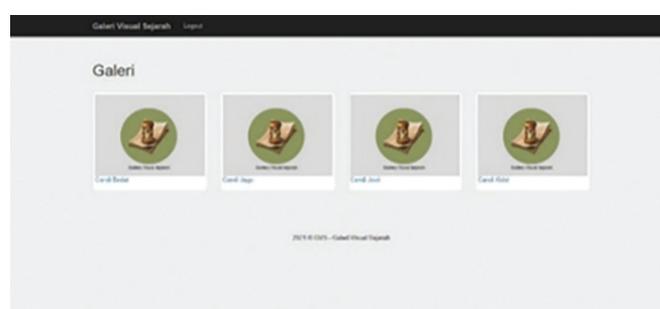
Gambar 3. Halaman login GVS

Halaman galeri menyajikan informasi candi yang berisikan dari gambar (info grafik), video, dan informasi yang dapat diakses semua pengunjung dan terdapat katalog nama-nama candi yang berada di Malang Raya. Tool *zoom in/out* menjadi alat bantu untuk memperjelas dari gambar objek candi terutama relief candi.

Tabel 4. Katalog candi-candi di Malang Raya

No	Nama Candi	Lokasi
1	Candi Kidal	Tumpang, Kab. Malang
2	Candi Singosari	Singosari, Kab. Malang
3	Candi Jago	Tumpang, Kab. Malang
4	Candi Sumberawan	Singosari, Kab. Malang
5	Candi Badut	Sukun, Kota Malang
6	Candi Supo	Batu, Kota Batu

Informasi dan tampilan galeri visual sejarah menyajikan konsep museum yang berbasis website. Katalog-katalog dalam galeri bertujuan untuk memudahkan dalam pencarian dan pengelompokan sesuai tema objek peninggalan sejarah. Visualisasi berisikan gambar objek candi yang tampilan dari detail relief candi, video menampilkan bagian dan informasi keseluruhan dari candi. Komponen-komponen ini perlu diperhatikan sehingga media pembelajaran bersifat fiksatif, manipulatif, dan distributif (Gerlach & Ely dalam Jennah, 2009). Inovasi diperlukan sebagai solusi permasalahan dan mengurangi *image* pelajaran sejarah sebagai pelajaran hafalan dan disampaikan dengan membosankan (Alim, 2021).



Gambar 4. Katalog GVS



Gambar 5. Tampilan candi dan informasi

Hasil Uji Coba Kelompok

Field evaluation adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan evaluasi media (Rohani, 2019). Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran dilaksanakan dengan langkah-langkah *research and development* adaptasi dari model Sadirman. Validasi media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 17 April 2021 dengan persentase diperoleh 80% yang menunjukkan media pembelajaran dalam kategori layak dan dapat diimplementasikan dalam uji coba lapangan. Revisi media pembelajaran berdasarkan masukan dari validator yakni pada tampilan yang interaktif berbentuk info grafik menarik, *high definition image*, dan terdapat fitur *zoom in/out*. Perbaikan pada media secara umum bertujuan untuk kejelasan tampilan objek dan kemudahan dalam penggunaannya.

Subjek coba kelompok I dengan 10 peserta didik dari kelas XI IPS 2, Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu. Latar belakang pemilihan XI IPS 2 berdasarkan sudah mempelajari materi Hindu Budha di mata pelajaran sejarah Indonesia kelas x dan mempelajari lebih dalam sosial budaya di sejarah peminatan kelas xi. Sehingga diharapkan mampu memberikan penilaian yang optimal dan memperoleh data uji coba yang akurat. Berikut persentase hasil uji coba kelompok I pada tanggal 24 Mei 2021 yang dilaksanakan dengan online menggunakan google form dan e-learning madrasah,

Tabel 5. Persentase hasil uji coba kelompok I

No	Aspek	Persentase (%)	Keterangan
1	Kemenarikan	79%	Layak
2	Kesesuaian	84%	Layak
3	Ketepatan	84%	Layak
4	Kemudahan	89%	Sangat layak
5	Kemanfaatan	96%	Sangat layak
Rata-rata		86,4%	Sangat Layak

sumber: dokumen peneliti, 2021

Berdasarkan uji coba kelompok I menunjukkan persentase akhir 86,4% dan masuk kategori sangat layak dan dapat diimplementasikan. Evaluasi lanjutan dilakukan setelah uji coba kelompok I pada setiap aspek terutama yang mendapatkan persentase rendah dan diperlukan perbaikan. Evaluasi dan perbaikan media pembelajaran diutamakan pada aspek kemenarikan yang mendapatkan persentase cukup rendah dan beberapa perbaikan pada aspek kesesuaian dan ketepatan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Tujuan utama dari evaluasi (uji coba) media bertujuan untuk mengetahui apakah media mencapai tujuan yang ditetapkan atau tidak (Rohani, 2019).

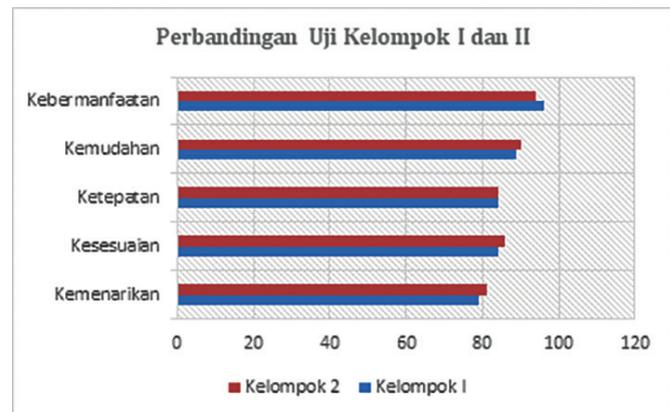
Uji coba kelompok II dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2021 dengan subjek uji coba peserta didik kelas X IPS 2, Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu. Pemilihan kelas X IPS 2 berdasarkan kedisiplinan, keaktifan, dan nilai rata-rata dalam kategori baik yang diperoleh selama penilaian harian dan penugasan. Sehingga cukup tepat untuk mengukur kelayakan dari semua aspek terutama pada aspek ketepatan dan kemanfaatan pada uji coba kelompok I kurang maksimal. Berikut persentase hasil uji coba kelompok II pada tanggal 29 Mei 2021 yang dilaksanakan dengan online menggunakan google form dan e-learning madrasah,

Tabel 6. Persentase hasil uji coba kelompok II

No	Aspek	Persentase (%)	Keterangan
1	Kemenarikan	81%	Layak
2	Kesesuaian	86%	Sangat layak
3	Ketepatan	84%	Layak
4	Kemudahan	90%	Sangat layak
5	Kemanfaatan	94%	Sangat layak
Rata-rata		87%	Sangat Layak

sumber: dokumen peneliti, 2021

Berdasarkan data di atas kenaikan terdapat pada tiga aspek yakni kemenarikan, kesesuaian, dan kemudahan yang masing-masing pada angka 1-2%. Sementara terjadi penurunan dalam aspek kemanfaatan sebesar 2% dan tidak terdapat perubahan terkait aspek ketepatan. Hasil dari uji coba kelompok II menunjukkan rata-rata 87%. Peningkatan hasil uji coba kelompok I dan II tidak lepas dari perbaikan pada media yang dikembangkan pada bagian tampilan galeri dan kemudahan navigasi untuk memperoleh hasil yang maksimal. Hal perlu diperhatikan pengembangan media juga mempertimbangkan prinsip-prinsip dari kurikulum yang relevansi, efektifitas, efisiensi, kontinuitas, dan fleksibilitas (Duludu, 2017).



Gambar 6. Diagram perbandingan hasil uji coba

Berdasarkan diagram diatas dapat dibandingkan setiap aspek-aspeknya tidak ada perubahan yang signifikan dari hasil uji coba kelompok I dan II. Rata-rata dari uji coba kelompok I dan II yakni 86,7% yang menunjukkan kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan dalam skala jauh lebih besar. Galeri visual sejarah sebagai media pembelajaran diharapkan memiliki kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kesesuaian media dengan teori, dan kesesuaian media dengan gaya belajar peserta didik (Hamid, 2020).

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua terlibat dalam penelitian dan pengembangan khususnya kepada Bapak Dr. Nawawi, M.Fil.I., Bapak Dr. Trianto, M.Pd., Bapak Drs. Farhadi, M.Si., Ibu Khalimatus Sa'diyah, M.Pd., dan Ibu Dra. Sukrawati Arni, M.Pd., yang telah memberi motivasi untuk penelitian dan kajian ilmiah.

REFERENSI

- Alim, M. R. (2021). Distory: pengembangan kamus digital sejarah berbasis visual basic pada materi kerajaan tarumanegara. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 73-85.
- Alim, M.R. (2018). *Membangun e-learning berbasis cms jcow (website pembelajaran online)*. Kun Fayakun Aman. (2011). *Model evaluasi pembelajaran sejarah*. Ombak.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran pls*. Deepublish.
- Hamid, M. dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan komik berbasis web pada pelajaran sejarah siswa sma. indonesian *Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 40-50.
- Hidayat, R. (2010). *Cara praktis membangun website gratis*. Elex Media Komputindo.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Ash-Shaff
- Kadir, A. (2013). Konsep pembelajaran kontekstual di sekolah. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 13(1).
- Khan, Y. (2010). *Pendidikan karakter berbasis potensi diri*. Pelangi Publishing.
- Kuntowijoyo (2008). *Penjelasan sejarah*. Tiara Wacana.
- Kustandi & Sutjipto (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera.
- Mena, J. (1999). *Data mining your website*. Digital Press.
- Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. Peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk menyelaraskan pembelajaran sejarah dengan kebutuhan masa kini. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 51-60.
- Nela, E. (2020). Implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35-46.
- Ningtyas, D dan Francisca, M. (2020). Media pembelajaran sejarah bangsa indonesia berbasis website. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 19(1), 91-108.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran sejarah perkembangan islam berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 2(3), 148-153.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Sadiman, A.S., (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuatintatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi (konsep dasar, prinsi aplikatif, dan perancangannya)*. Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
- Umamah, N. (2012). Rekonstruksi kurikulum upaya vital yang dilematis. *Prosiding Seminar Nasional Rekonstruksi Kurikulum Berbasis Karakter Dalam menyongsong Pemberlakuan Kurikulum 2013*. Digital Repository Universitas Jember, 42-54
- Umamah, N. (2017). Pembelajaran sejarah kesiapannya menghadapi tantangan zaman. kapita selekta (pendidikan) sejarah indonesia, jilid 4. *Digital Repository Universitas Jember*, 192-203
- Wena, M. (2016). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer suatu tinjauan konseptual operasional*. Bumi aksara.
- Yudaningsih, Y., & Sariyatun, S. (2014). Penerapan Model discovery learning melalui lawatan sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan prestasi belajar siswa kelas xi ips 1 sma negeri 1 wuryantoro kabupaten wonogiri tahun 2015/2016. *Historika*, 15(2), 89-97.