

**MENYONGSONG HARMONI : MEDIA PEMBELAJARAN HISTORY CORNER.ID
BERBASIS IDEOLOGI TRI HITA KARANA UNTUK SISWA KELAS IX SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

Ni Made Rida D., Andini Dian P., I Putu Aprika A. P., Ni Kadek Wini S.

S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha,
Indonesia

S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha,
Indonesia

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha, Indonesia

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha, Indonesia

Rida@student.undiksha.ac.id, andini.dian@student.undiksha.ac.id,
aprika@student.undiksha.ac.id, wini@student.undiksha.ac.id,

Abstrak

This research aims to see an increase in understanding and knowledge Class IX students' interest in historical material in science subjects Social Knowledge through the application of the History Corner website media within learning. This website was designed with the hope of; First, make it easier history learning activities. So far, history learning has been considered boring and less creative. The presence of this website summarizes historical material more concise, effective and interesting. Second, the birth of historical individuals and love of the homeland so that it can foster a sense of nationalism. Third, the material on this website is directed to have contextual relevance with local Balinese wisdom values based on the Tri Hita ideology Karana. This research uses the Research & Development (R&D) method collaborated using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of this research show that application of the history corner website in the learning of class IX students developed with insight into local Balinese wisdom Tri Hita Karana was able increase students' interest and understanding of the lesson history.

Keywords: *History, instructional Media, Website*

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah cara hidup. Dalam arus kehidupan manusia yang terus bergerak dan berubah, pendidikan menjadi salah satu aspek penting yang membantu manusia untuk terus berkembang dan belajar dari setiap masalah yang dihadapi. Sangat penting untuk disadari bahwa pendidikan adalah inti dari segala usaha yang dilakukan manusia untuk menjadi individu yang berkualitas dan berintegritas. Munir Yusuf (2018: 8) berpendapat bahwa pendidikan adalah cara atau jalan yang ditempuh manusia untuk mencapai tujuan melalui proses yang mencakup pelatihan dan cara manusia dididik. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, salah satu mata pelajaran yang perlu diberi inovasi dalam metode pengajarannya adalah pelajaran sejarah, yang di Sekolah Menengah Pertama masuk dalam kelompok mata pelajaran IPS. Materi sejarah membahas peristiwa-peristiwa penting dan unik dari masa lalu, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengambil nilai-nilai positif yang diajarkan dan berusaha untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama. Setiap peristiwa sejarah tentunya mengandung nilai moral. Penulis menjelaskan nilai moral pada setiap peristiwa sejarah berdasarkan falsafah Tri Hita Karana, dengan harapan siswa dapat meningkatkan rasa nasionalisme berdasarkan falsafah tersebut. Pelajaran sejarah sering dianggap tidak penting dan membosankan karena berfokus pada masa lalu dan berhubungan erat dengan hafalan.

Oleh karena itu, inovasi dari generasi muda sangat diperlukan dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah. Dalam tulisan ini, penulis akan memaparkan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang bisa digunakan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Tujuan tulisan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA, khususnya pada materi “Sejarah teori penyebaran agama Hindu ke Nusantara.”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat peneliti rumuskan adalah sebagai berikut ;

- 1.2.1 Bagaimana Pembelajaran Sejarah di SMP dan tantangannya?
- 1.2.2 Bagaimana Konsep media pembelajaran History Corner.id?
- 1.2.3 Bagaimana hasil penelitian pengembangan media History Corner.id di lapangan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan karya tulis ilmiah ini adalah sebagai berikut ;

- 1.3.1 Untuk mengetahui tantangan belajar sejarah di SMP.
- 1.3.2 Untuk mengetahui bagaimana konsep media pembelajaran History Corner.id.

1.4 Manfaat

Berakar dari latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan diatas, maka manfaat dari tulisan ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi siswa

Tulisan dan produk ini nantinya akan berguna sebagai media pembelajaran inovatif guna menunjang aktivitas pembelajaran di kelas. Selain itu, media pembelajaran ini juga sangat berbeda dengan media pembelajaran konvensional seperti buku. Hal ini disebabkan terdapat banyak item seperti video, games, dan audio visual.

1.4.2 Bagi Guru

Sebagai tenaga pendidik, media pembelajaran merupakan suatu hal penting guna menunjang kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu History Corner.id bisa digunakan sebagai media alternatif bagi siswa.

1.4.3 Bagi Peneliti

Adanya inovasi History Corner.id ini diharapkan bisa digunakan bagi peneliti khususnya generasi muda untuk lebih berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, peningkatan skill dan kemampuan harus dikembangkan lagi agar peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media yang lebih inovatif

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tulisan pertama dari Januarisman dan Ghufroon yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran IPA untuk siswa SMP se-kecamatan Depok Sleman. Yang memperoleh hasil yang positif dalam peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis web. Dari hasil yang sudah diperoleh terdapatnya peningkatan yang cukup tinggi ini didasari oleh minat dan motivasi belajar siswa yang juga meningkat dan media ini dapat diakses dimana saja. Kekurangan dari media pembelajaran tersebut adalah media ini hanya bisa diakses jika tersambung dengan internet saja.

2.2 Landasan Teori

Mengutip Hamzah B. Uno dan Nina Lamatango dalam buku *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, media pembelajaran adalah bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana fisik serta komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah atau perguruan tinggi. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah membantu mempermudah aktivitas pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses mendapatkan data primer dan sekunder yang diperlukan untuk penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengikuti prosedur untuk mendapatkan sumber yang memiliki validitas atau kredibilitas tinggi. Dua teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah analisis deskriptif dan studi literatur. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1), Data materi sejarah SMP. 2) Kumpulan penelitian terdahulu tentang minat belajar sejarah pada siswa. Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Perangkat keras berupa laptop. 2) *Google Site* untuk merancang media pembelajaran. 3) *Canva* untuk mendesain media pembelajaran. Studi pustaka atau studi dokumenter dilakukan dengan menghimpun berbagai sumber tertulis yang berkaitan dengan penelitian. Sumber-sumber yang dikumpulkan harus berasal dari data yang terpercaya seperti buku, jurnal, skripsi, artikel, serta website yang kredibel. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan buku, jurnal, artikel, dan skripsi yang membahas tentang media pembelajaran sejarah. Semua dokumen yang dikumpulkan akan digunakan untuk membandingkan tulisan yang sudah ada dengan yang akan dibuat, sehingga dapat melengkapi kekurangan dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Ali Maksum, produk ini bisa berupa perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*). Model penelitian yang digunakan adalah model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap pengembangan:

1. **Analysis:** Melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan menentukan produk yang sesuai dengan sasaran serta memikirkan produk yang akan dikembangkan.
2. **Design:** Tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan untuk mempermudah peneliti dalam merancang aplikasi yang akan dibangun.
3. **Development:** Proses mengubah desain menjadi kenyataan, merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk.
4. **Implementation:** Uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang dibuat.
5. **Evaluation:** Proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Dalam penelitian ini, produk dinyatakan berhasil jika sudah sesuai dengan capaian pembelajaran yang dibuat sebagai pedoman keberhasilan produk.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Pembelajaran Sejarah di SMP dan Tantangannya

Sejarah adalah mata pelajaran yang telah diajarkan sejak Sekolah Dasar (SD) hingga sekolah tingkat atas. Namun, mata pelajaran sejarah baru muncul sebagai mata pelajaran tunggal di jenjang sekolah menengah atas, baik di SMA maupun SMK. Di jenjang SMP, sejarah termasuk dalam rumpun mata pelajaran IPS, sehingga mata pelajaran IPS di SMP kurang diminati karena dominasi materi sejarahnya yang banyak memerlukan hafalan. Dari segi popularitas, IPS memang tidak sepopuler mata pelajaran eksakta seperti Matematika, IPA, Bahasa Indonesia, dan PPKn. Meskipun demikian, IPS tetap merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa. Hal ini disebabkan karena materi sejarah dalam IPS memberikan pengetahuan mengenai proses terjadinya suatu peristiwa. Selain itu, dengan mempelajari sejarah, kita dapat memahami kesalahan masa lalu agar tidak terulang di masa kini dan masa depan. Materi sejarah sangat banyak dan kompleks, meliputi sejarah terbentuknya alam semesta, sejarah masa praaksara, sejarah Hindu-Budha, sejarah Islam, sejarah dunia, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, sangat kecil kemungkinan siswa dapat menerima materi sejarah dengan baik sesuai dengan tuntutan kurikulum.

4.2 Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa di SMP Negeri 2 Petang dan SMP Negeri 4 Singaraja. Berdasarkan data tabel, terjadi peningkatan kompetensi peserta didik dalam memahami materi yang dikombinasikan dengan konsep Tri Hita Karana di kedua sekolah tersebut. Perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai pretest lebih rendah dibandingkan dengan nilai posttest. Namun, di SMP Negeri 4 Singaraja yang berada di tengah kota, dengan gaya hidup siswa yang lebih modern, terjadi peningkatan nilai yang lebih signifikan dibandingkan dengan siswa di SMP Negeri 2 Petang. SMP Negeri 2 Petang terletak di desa yang relatif jauh dari perkotaan, sehingga tingkat pemahaman siswanya yang memiliki latar belakang gaya hidup kurang terpapar teknologi modern menjadi lebih rendah. Dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada materi Bab 5 kelas 9 Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kekurangan atau celah dalam penelitian ini hanya mencerminkan perbedaan dari sisi spasial.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perkembangan teknologi, jika dimanfaatkan dengan baik, akan sangat berguna bagi keberlangsungan hidup manusia. Begitu pula dalam bidang pendidikan, jika tenaga pendidik mampu memanfaatkan teknologi sebagai bahan untuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif, maka peserta didik tidak akan merasa bosan dalam menerima materi. Daya tarik yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran interaktif akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga bisa meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia menuju Indonesia Emas 2045. Inovasi mengenai media pembelajaran digital berbasis web yang telah dipaparkan menjadi solusi yang sangat relevan untuk menjawab tantangan pendidikan saat ini. Kesan bahwa mata pelajaran sejarah selalu berkaitan dengan hafalan dan membosankan akan hilang ketika siswa mengenal History Corner.id. Dalam History Corner.id, disajikan berbagai media interaktif untuk menunjang pembelajaran siswa dalam memahami sejarah. Inovasi dalam History Corner.id meliputi penyajian materi yang singkat, padat, dan jelas.

5.2 Saran

Walaupun dalam tulisan ini penulis hanya menciptakan satu karya dengan satu materi sejarah dalam pembelajaran IPS, diharapkan ke depannya banyak tenaga pendidik yang terinspirasi dari tulisan ini. Dengan demikian, mereka mampu berkarya dalam menciptakan media pembelajaran interaktif bagi siswa guna mewujudkan Indonesia cerdas. Selain itu, gagasan ini baru diteliti dari sisi spasial saja. Diharapkan peneliti lanjutan dapat meneliti dari sisi lain yang dapat dimanfaatkan dan dijadikan pembeda untuk memahami kendala-kendala dalam proses pembelajaran siswa. Hal ini akan memungkinkan peneliti selanjutnya memberikan solusi dalam menindaklanjuti kendala dan permasalahan yang ada di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. E. S., & Suryani, N. N. (2021). Agama Hindu di Indonesia: Perumusan Konsep Keberagamaan Hindu dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *Sanjiwani: Jurnal Filsafat*, 12(2), 136.
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian journal of history education*, 3(1).
- Aryana, I. M. P., & Wulandari, I. A. G. (2021). Peta Konsep Perkembangan Agama Hindu: Pemahaman Awal Pendidikan Agama Hindu. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 8(1), 11-21.
- Januarisman, E., & Ghufro, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166-182.
- Mariana, M. (2020). Modul pembelajaran SMA sejarah Indonesia kelas X: proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu–Buddha di Indonesia.
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis website pada proses pembelajaran produktif di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1).
- Subroto, L. H. (2022). Kelebihan dan Kelemahan Teori Ksatria. <https://www.kompas.com/stori/read/2022/02/07/130000879/kelebihan-dan-kelemahan-teori-ksatria?page=all>. (Diakses pada tanggal 23 September 2022).
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.
- Wahyuni. (2018). *Agama dan Pembentukan Struktur Sosial: Pertautan Agama, Budaya, dan Tradisi Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit KampusIAIN Palopo.