



Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang
Septia Puspita, Sukardi

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan Doodle Art pada Materi Sejarah Lokal Semende
Ahmad Robbin, Aan Suriadi

Perancangan Video Informasi Candi Kalasan
Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M. Tumimomor

Akulturas Budaya Hindu-Budha dan Islam dalam Sejarah Kebudayaan Palembang
Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki Andi Saputro

Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah
Yoga Abimayu, Dina Srinindiati

Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional Bangka Belitung) Melawan Belanda dari Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lepar Pongok
Jutria, Sukardi

Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu Sumatera Selatan
Muhamad Idris

Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah
Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan
Devi Putrianata, Eva Dina Chairunisa

Buku Komik Lokal Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar
Ummi Charlina, Riska Anggraini, Saptia Herawati

Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**



Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
Palembang



Kalpataru

Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah
Volume 5, Nomor 2, Desember 2019

Penanggung Jawab

Dr. Dessy Wardiah, M.Pd.

Ketua Dewan Redaksi

Drs. Sukardi, M.Pd.

Penyunting Pelaksana

Dr. Muhamad Idris, M.Pd.
Eva Dina Chairunisa, M.Pd.
Jeki Sepriady, S.Pd.

Penyunting Ahli

Dr. Tahrun, M.Pd.	(Universitas PGRI Palembang)
Drs. Supriyanto, M.Hum.	(Universitas Sriwijaya Palembang)
Dra. Retno Purwati, M.Hum.	(Balai Arkeologi Sumatera Selatan)
Dr. Nor Huda Ali, M.Ag., M.A.	(Masyarakat Sejarawan Indonesia Sumsel)
Dr. Budi Agung Sudarman, S.S., M.Pd.	(Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan)
Dr. Purmansyah, M.A.	(Universitas Muhammadiyah Palembang)

Alamat Redaksi

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang
Telp. 0711-510043
Email: jurnalkalpatarusejarah@gmail.com
Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>

Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Terbit dua kali setahun pada
Juli dan Desember

Diterbitkan oleh:
Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Gambar Cover:
Pohon Kalpataru
Candi Prambanan



Koleksi: Muhamad Idris

DAFTAR ISI

Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang <i>Septia Puspita, Sukardi</i>	78-85
Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan Doodle Art pada Materi Sejarah Lokal Semende <i>Ahmad Robbin, Aan Suriadi</i>	86-94
Perancangan Video Informasi Candi Kalasan <i>Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M. Tumimomor</i>	95-102
Akulturasi Budaya Hindu-Budha dan Islam dalam Sejarah Kebudayaan Palembang <i>Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki Andi Saputro</i>	103-111
Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah <i>Yoga Abimayu, Dina Srinindiati</i>	112-117
Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional Bangka Belitung) Melawan Belanda dari Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lepar Pongok <i>Jutria, Sukardi</i>	118-125
Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu Sumatera Selatan <i>Muhamad Idris</i>	126-140
Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah <i>Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris</i>	141-151
Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan <i>Devi Putriana, Eva Dina Chairunisa</i>	152-157
Buku Komik Lokal Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar <i>Ummi Charlina, Riska Anggraini, Sapta Herawati</i>	158-162

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN DOODLE ART PADA MATERI SEJARAH LOKAL SEMENDE

Ahmad Robbin

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: ahmdrobbin0@gmail.com

Aan Suriadi

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: aandesalega30@yahoo.com

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran sejarah dengan doodle art pada materi sejarah lokal Semende adalah pengembangan media dengan gambar doodle art dengan materi sejarah lokal Semende. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran sejarah dengan doodle art pada materi sejarah lokal Semende. Metode penelitian yang digunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Hasil pengembangan yang diperoleh adalah media pembelajaran sejarah dengan doodle art pada materi sejarah lokal semende untuk kelas X sekolah menengah atas. Media pembelajaran doodle art tersebut dikategorikan baik karena telah memenuhi tiga kriteria, yaitu valid, rata-rata nilai validasi sebesar 78,3 % yang menunjukkan bahwa media doodle art yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah pada materi sejarah lokal Semende. Praktis, diperoleh dari hasil analisis angket pendapat siswa tentang doodle art yang menunjukkan bahwa presentase siswa yang memberikan respon positif adalah 96,29% dari siswa secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan mudah untuk belajar dengan menggunakan media doodle art. Efektif, diperoleh dari hasil analisis aktifitas siswa. Presentase aktifitas siswa pada saat belajar menggunakan media pembelajaran ini sebesar 98,2% yang menunjukkan kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Doodle Art, Sejarah Lokal Semende.*

A. PENDAHULUAN

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Nurryna, 2009).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah apabila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru biasa (Zainiyati, 2017).

Menurut Latuheru menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar

proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Sedangkan menurut Dinje Bowman Rumupuk mendefinisikan media pembelajaran adalah sebagai alat, baik software maupun hardware yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar (Zainiyati, 2017).

Mengapa perlu media dalam pembelajaran? Pertanyaan yang sering muncul mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran. Kita harus mengetahui dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran, karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata & tulisan) maupun nonverbal, proses ini dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan decoding. Ada kalanya penafsiran berhasil, ada kalanya tidak. Kegagalan/ ketidak berhasilan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan/ ketidak berhasilan atau penghambat dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah barriers atau noise. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima (Nurryna, 2009).

Dengan adanya penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh itu maka pendidikan semakin lama semakin mengalami kemajuan, sehingga mendorong berbagai usaha pembaruan. Sejalan dengan kemajuan tersebut, maka dalam dunia

pendidikan di sekolah-sekolah kita telah menunjukkan perkembangannya yang sangat pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya ilmu teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Dengan semakin besar tuntutan tersebut, maka sistem pendidikan maupun media pembelajaran harus bervariasi agar tujuan pendidikan tercapai.

Karena sejatinya guru harus mampu menerapkan multimetode, multistrategi, multimodel dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran lebih bervariasi, bermakna, tidak membosankan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berkenaan dengan implementasi Kurikulum 2013 pemerintah mengharapkan guru dapat menerapkan *High Order Thinking Skill* (HOTS) pada kegiatan belajar dan pembelajaran mulai dari SD, SMP, sampai SMA dan SMK (Rusman, 2017).

Menurut Brog & Gall sebagaimana di kutip Setyosari menjelaskan bahwa penelitian pengembangan ialah "suatu produk pendidikan" dengan Demikian, *Research and Develoment* (R&D) bertujuan menghasilkan produk, sehingga perlu di adakan analisis kebutuhan secara mendasar dan menyeluruh. Hal ini berarti Pembelajaran yang diampuh oleh guru di kelas tidak hanya terpatok pada "juklak" dan "juknis" semata tapi juga ada pengembangan "produk" yang di hasilkan manjur untuk di terapkan secara luas (Amin, 2015).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *Reseach and Develoment* adalah penelitian yang berfokus pada inovasi produk, dilakukan dengan prosedur tepat dengan harapan di peroleh kualitas dan efektifitas yang tinggi dalam memecahkan permasalahan. Hal ini berarti produk baru atau produk dari hasil pengembangan tersebut harus memiliki kemanfaatan jauh lebih baik. Salah satu cirinya yaitu produk tersebut memiliki "efek

samping” negatif jauh lebih sedikit dari pada produk lama (Amin, 2015).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran sejarah dengan *doodle art* pada materi sejarah lokal Semende dengan menarik. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran ini dapat mempelajari sejarah dengan praktis sehingga dapat tercapai standar kompetensi melalui proses pembelajaran dengan mengikuti petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh guru. Dari uraian atau penjelasan tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran sejarah dengan *doodle art* pada materi sejarah lokal Semende.

B. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* bisa didefinisikan sebagai media penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, strategi atau cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Sugiono, 2013).

Data dan Sumber Data

Jenis data yang akan dikumpulkan harus sesuai dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari penelitian produk *doodle art* tersebut, data diperoleh dari tanggapan, kritik dan saran dari validator uji ahli. Dan data diperoleh dari hasil tes siswa dan penyebaran angket.

Lembar Validasi

Media pembelajaran yang akan divalidasi pada peneliti ini adalah media pembelajaran dalam bentuk *doodle art* pada materi sejarah lokal Semende. Validasi media pembelajaran dilaksanakan oleh 3 orang validator, yaitu seorang ahli materi yang diambil dari guru sejarah yang dijadikan tempat uji coba, dan dosen ahli media. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kevalidan media pembelajaran adalah dengan memberikan media pembelajaran yang sedang dikembangkan beserta lembar validasi kepada validator. Validator di minta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara menuliskan penilaian atas setiap aspek yang ada dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

Lembar Pengamat Siswa

Lembar observasi siswa digunakan sebagai pedoman untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Tujuan dari penggunaan lembar observasi siswa ini untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Media harus mampu membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Pengisian lembar observasi siswa dilakukan oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung.

Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Instrumen penelitian ini diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *doodle art*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Pada proses pengumpulan data penelitian digunakan teknik-teknik berikut:

- 1) Tahap validasi terbagi menjadi tiga yang pertama pada materinya yaitu

sejarah lokal Semende yang diperoleh melalui tahap wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kedua yaitu tahap validitas pada media yang digunakan dalam pengembangan materi sejarah lokal Semende oleh seorang validator ahli media (dosen ahli media di FKIP Universitas PGRI Palembang). Ketiga validitas oleh seorang ahli materi (guru atau wali kelas ditempat uji coba).

- 2) Lembar observasi siswa digunakan oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung, hal ini guna mengamati aktifitas siswa selama pembelajaran tersebut. Pengisian lembar observasi siswa berdasarkan pada respon siswa atau tingkah laku siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 3) Angket diberikan kepada siswa dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan angket tersebut mengenai media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pendapat mereka sendiri. Angket diberikan setelah pembelajaran berakhir berakhir hal ini untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan *doodle art* pada materi sejarah lokal Semende dan memberi penilaian terhadap media itu sendiri.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Uji validitas digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran sejarah dengan *doodle art* pada materi sejarah lokal Semende yang sedang dikembangkan. Jika kategori koefisien menunjukkan kategori tinggi, maka langkah pengembangan media dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan *Doodle Art*

Proses pengembangan media pembelajaran dengan *doodle art* pada mata pelajaran sejarah sub pokok sejarah lokal Semende mengacu pada model pembelajaran Borg & Gall yang dikenal dengan model R&D (*Research & Development*). Penelitian ini terdiri dari 10 (sepuluh) tahap yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan awal dari produk, tahap pengujian lapangan awal, tahap revisi produk awal, tahap uji coba pertama, tahap perbaikan dan penyempurnaan produk, tahap validasi produk, tahap revisi produk akhir, tahap meenyebarluaskan produk.

Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pertama pemilihan sekolah, peneliti diawali dengan melakukan observasi di SMA Daarul Aitam Palembang secara formal mengobservasi siswa. Selanjutnya peneliti mengurus surat perizinan untuk melakukan penelitian mulai dari surat pengantar dari Universitas PGRI Palembang ke SMA Daarul Aitam Palembang.

Kedua pemilihan materi, materi dilakukan dengan diskusi bersama peneliti dan pembimbing untuk mengetahui pembelajaran sejarah dengan *doodle art*, dan ditetapkan pada materi sejarah lokal Semende karena peneliti merupakan orang daerah Semende.

Ketiga tahap analisis kebutuhan analisis kebutuhan perlu dilakukan untuk mengetahui masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pembelajaran. Sebelum menentukan sebuah produk yang dikembangkan atau diciptakan, perlu diadakannya analisis kebutuhan yang meliputi analisis siswa, analisis materi, dan analisis tujuan.

1. Analisis Siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap siswa untuk mengetahui karakteristik mengenai latar belakang pengetahuan perkembangan kognitif siswa yang berupa penelaahan terhadap teori belajar yang relevan. Selain itu juga dilakukan penelaahan mengenai respon dan tanggapan siswa mengenai materi sejarah lokal Semende. Hal ini bertujuan untuk menentukan rancangan atau pengembangan bahan yang sesuai.

Analisis terhadap respon dan tanggapan siswa mengenai materi sejarah lokal Semende dilakukan dengan penelaahan pada hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas X SMA Daarul Aitam Palembang. Pada wawancara tersebut, diperoleh hasil bahwa siswa merasa kesulitan untuk memahami materi sejarah dengan cepat. Hal ini dikarenakan siswa sulit untuk membayangkan peristiwa yang terjadi dimasa lampau. Mereka akan merasa terbantu dengan adanya sarana untuk membuat pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

2. Analisis Konsep

Analisis yang kedua adalah analisis konsep yang dilakukan dengan menelaah kurikulum sekolah menengah atas. Konsep yang diangkat pada penelitian ini adalah sejarah lokal Semende.

Kurikulum yang dikaji pada penelitian dan digunakan oleh sekolah uji coba adalah Kurikulum 2013. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk *doodle art* ini diharapkan membantu siswa untuk mencapai tujuan standar kompetensi lulusan sekolah menengah atas dengan lebih mudah.

Adapun hasil konsep pada sub pokok bahasan sejarah lokal Semende. Standar Kompetensi: 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda

sesuai kaidah keilmuan. Kompetensi Dasar: 4.1 Menyajikan informasi mengenai keterkaitan antara konsep berpikir kronologis (diakronik), sinkronik, ruang dan waktu dalam sejarah. Indikator: 4.1.1 Menyajikan secara tertulis hasil analisis dan kesimpulan tentang cara berfikir kronologis dan sinkronik serta keterkaitannya dengan konsep ruang dan waktu dalam sejarah.

3. Analisis Tujuan

Analisis tujuan didasarkan pada penelaahan kompetensi dasar pada materi/konsep yang diangkat, yaitu materi sejarah lokal Semende. Pada kompetensi dasar yang tertera di atas, dikembangkanlah media pembelajaran sejarah dengan *doodle art* untuk menggambarkan secara lebih jelas melalui gambar-gambar yang dapat membantu siswa untuk membayangkan apa yang terjadi sebenarnya. Tujuan dari pengembangan media *doodle art* ini untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi guna mencapai indikator dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Tahap Perencanaan

Berdasarkan analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya, maka dipilih media yang tepat untuk dikembangkan yaitu dengan *doodle art*. Hal ini didasarkan pada pertimbangan, antara lain:

1. *Doodle art* merupakan seni lukis/sketsa yang ringan dan menarik.
2. Siswa cenderung menyukai bahan ajar yang mengandung gambar di dalamnya.

Pada pembuatan *doodle art* ini, cerita didasarkan pada sejarah lokal Semende. Cerita tersebut dibuat sederhana dengan tetap berdasarkan pada ulasan cerita guna menyesuaikan dengan daya tangkap siswa. Karakter-karakter yang dimunculkan dalam *doodle art* berdasarkan cerita yang ada di sejarah lokal Semende.

Tahap Pengembangan Awal Produk

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran sejarah dengan *doodle art* pada materi sejarah lokal Semende berbentuk pengembangan media pembelajaran ini akan selalu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Produk yang dibuat lengkap dan sebaik mungkin, seperti kelengkapan komponen-komponen media yang akan dibuat.

Proses menggambar dilakukan pada kertas HPS berukuran A4. Satu kertas dibuat satu gambar, dan dalam proses di dalam power point di jadikan 1 gambar. Hal ini dilakuakn agar gambar *doodle art* yang di tampilkan bagus dan jelas.

Pada awal proses menggambar, peneliti menggunakan pensil 4B kemudian dipertebal dengan menggunakan drawing pen. Setelah semua selesai dan cerita telah tertuang dalam gambar, barulah gambar *doodle art* di-scan dengan menggunakan scanner. Hasil dari scan tersebut berbentuk JPEG atau format (.jpg) untuk kemudian diedit dengan menggunakan aplikasi Microsoft Word untuk pemberian teks.

Tahap Pengujian Lapangan Awal

Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang berupa angket kelayakan *doodle art*, angket pendapat siswa tentang *doodle art*, lembar pengamatan siswa. Masing-masing instrumen penelitian tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

Angket Kelayakan Doodle Art

Angket kelayakan *doodle art* atau lembar validasi disusun untuk mengumpulkan data mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data tersebut kemudian dianalisis guna mengetahui tingkat kevalidan media *doodle art* sebelum diujicobakan kepada siswa. Adapun aspek-aspek yang dinilai adalah sebagai berikut.

1. Aspek Isi
 - a. Kesesuaian materi media dengan *doodle art* dengan standar.
 - b. Kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.
 - c. Kelengkapan materi.
 - d. Urutan materi.
2. Aspek Bahasa
 - a. Keefektifan bahasa yang digunakan.
 - b. Kejelasan informasi yang disajikan.
 - c. Tata bahas yang digunakan.
3. Aspek Format
 - a. Kejelasan pembagian materi.
 - b. Memiliki daya tarik.
 - c. Keseimbangan antara teks dan ilustrasi.
 - d. Kesesuaian ukuran fisik gambar *doodle art*.
 - e. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf.
4. Aspek Validasi
 - a. Bahasa mudah dipahami.
 - b. Penuangan *setting* gambar bervariasi.
 - c. Materi tersusun secara berurutan.

Lembar Pengamatan Siswa

Lembar pengamatan siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *doodle art* berlangsung. Dalam lembar tersebut, observer diminta untuk mengisi kolom yang telah disediakan berdasarkan pengamatan langsung terhadap siswa selama proses pembelajaran. Hal-hal yang diamati yaitu apakah siswa memperhatikan media tersebut dengan seksama, apakah siswa aktif tanya jawab atau diskusi dengan guru maupun dengan teman selama proses pembelajaran, serta apakah siswa memahami materi sejarah lokal Semende yang dapat diketahui berdasarkan jawaban siswa saat tanya jawab. Pada lembar pengamatan tersebut, observer diminta memberikan tanda check list pada kolom skala lima yang disediakan.

Angket Pendapat Siswa tentang Doodle Art

Angket pendapat siswa ini diberikan setelah siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *doodle art*. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *doodle art* yang dikembangkan. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *doodle art*. Aspek yang terdapat dalam angket tersebut antara lain kesesuaian materi penyajian bahasa, alur cerita, dan ketertarikan siswa saat belajar menggunakan *doodle art*.

Tahap Revisi Produk Awal

Pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan antara lain melakukan perbaikan terhadap pengembangan media pembelajaran sejarah dengan *doodle art* pada materi sejarah lokal Semende.

Tahap Uji Coba Pertama

Setelah dilakukan revisi, maka media *doodle art* tersebut diuji cobakan kepada siswa kelas X SMA Daarau Aitam Palembang. Uji coba dilaksanakan dengan bantuan satu orang observer yang merupakan mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Palembang untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observer mengamati siswa secara keseluruhan. Pembelajaran dilaksanakan dengan menjelaskan materi terlebih dahulu. Setelah itu, guru atau peneliti mengadakan tanya jawab dengan siswa seputar materi yang terdapat dalam media *doodle art*. Dan diakhir pembelajaran siswa diminta mengisi angket pendapat tentang *doodle art*.

Tahap Perbaikan dan Penyempurnaan Produk

Melakukan revisi setelah uji coba pertama, yaitu memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba pertama.

Tahap Validasi Produk

Setelah media *doodle art* selesai, maka dilaksanakan tahap validasi. Penyusunan lembar validasi yang digunakan untuk menilai kevalidan *doodle art* ini. Kegiatan penilaian kevalidan media ini dilaksanakan oleh 3 validator.

Validasi pertama dilaksanakan oleh ahli materi yaitu guru sejarah kelas X pada sekolah uji coba untuk mengetahui kesesuaian materi dalam media *doodle art* dengan materi pembelajaran sejarah disekolah. Kemudian, validasi dilaksanakan oleh satu ahli media yaitu dosen ahli media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Palembang.

Tahap Revisi Produk Akhir

Tahap revisi ini dilakukan berdasarkan saran-saran yang diperoleh dari masing-masing validator. Berdasarkan validasi pertama oleh validator 1 dilaksanakan revisi pada aspek bahasa secara keseluruhan. Sementara itu, revisi yang dilaksanakan berdasarkan hasil validasi oleh validator 2 hanya seputar redaksi saja.

Tahap Menyebarluaskan Produk

Tahap akhir dari penelitian ini yaitu tahap penyebaran tidak dapat dilaksanakan. Hal ini dikarenakan tujuan utama pada penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kualitas media yang dikembangkan.

Pembahasan

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran sejarah dengan *doodle art* pada materi sejarah lokal Semende. Berdasarkan uraian tentang hasil pengembangan, dalam pembahasan ini akan dijabarkan mengenai ketercapaian kriteria-kriteria kualitas media yang baik. Kualitas sebuah media ditentukan oleh validitas media, kepraktisan media, dan keefektifan media. Media dikatakan valid apabila nilai kevalidan media

minimal mencapai kriteria valid. Media dikatakan praktis apabila minimal 80% siswa dalam kelas uji coba memberikan respon positif. Respon positif adalah nilai yang diberikan siswa pada angket dengan minimal angka mencapai 75. Media dikatakan efektif apabila tingkat keaktifan siswa pada saat belajar menggunakan media yang dikembangkan mencapai kategori baik.

Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan oleh ketiga validator, diperoleh bahwa tingkat kevalidan media *doodle art* adalah rata-rata sebesar 78,3 %

Berdasarkan uji kepraktisan media yang dilakukan dengan menganalisis angket pendapat siswa, diperoleh hasil bahwa terdapat 26 siswa dari keseluruhan 27 siswa yang memberikan respon positif (skor yang diberikan siswa minimal 75) atau sebanyak 96,29% siswa yang memberikan respon positif. Berdasarkan presentase tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat tinggi dalam aspek kepraktisan.

Berdasarkan uji keefektifan media yang dilakukan dengan menganalisis hasil observer yang telah dilakukan oleh observer, diperoleh bahwa tingkat keefektifan siswa sebesar 98,2% yang menunjukkan kategori sangat baik.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan media yang dikembangkan telah memenuhi kualitas media yang baik, yang meliputi valid, praktis dan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran sejarah dengan *doodle art* pada materi sejarah lokal Semende ini dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami konsep materi sejarah yang cenderung abstrak.

D. SIMPULAN

Pada bagian akhir dari penelitian ini penulis memberikan simpulannya, yaitu: Hasil pengembangan yang diperoleh adalah media pembelajaran sejarah dengan *doodle*

art pada materi sejarah lokal semende untuk kelas X sekolah menengah atas. Media pembelajaran *doodle art* tersebut dikategorikan baik karena telah memenuhi tiga kriteria.

Valid, diperoleh dari hasil validasi oleh ketiga validator rata-rata nilai validasi dari kedua validator sebesar 78,3 % yang menunjukkan bahwa media *doodle art* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah pada materi sejarah lokal Semende.

Praktis, diperoleh dari hasil analisis angket pendapat siswa tentang *doodle art* yang menunjukkan bahwa presentase siswa yang memberikan respon positif adalah 96,29% dari siswa secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan mudah untuk belajar dengan menggunakan media *doodle art*.

Efektif, diperoleh dari hasil analisis aktifitas siswa. Presentase aktifitas siswa pada saat belajar menggunakan media pembelajaran ini sebesar 98,2% yang menunjukkan kategori sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A.R. 2015. *Pengembangan Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara.
- Nurryna, A. F. 2009. Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombiasi Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.

Zainiyati, H. S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.

KETENTUAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL KALPATARU

1. Naskah berbahasa Indonesia yang disempurnakan bertemakan kesejarah yang meliputi hasil penelitian sejarah, pengajaran sejarah dan penelitian kebudayaan.
2. Naskah harus asli dan belum pernah dimuat dalam media lain. Naskah dapat berupa hasil penelitian/artikel kajian konseptual yang ditulis oleh perorangan dan atau kelompok.
3. Naskah ditulis dengan cara-cara yang sesuai dengan ketentuan penulisan artikel ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baku, berupa ketikan, beserta soft file dalam CD-RW atau dengan mengirimkan email pada redaksi jurnal Kalpataru dengan alamat jurnalkalpatarusejarah@gmail.com, spasi tunggal, jenis huruf arial narrow ukuran 12, dengan panjang naskah antara 8-15 halaman pada kertas A4.
4. Artikel hasil penelitian memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - A. PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - B. METODE PENELITIAN**
 - C. HASIL DAN PEMBAHASAN**
 - D. SIMPULAN** : (berisi simpulan).
 - DAFTAR PUSTAKA** : (berisi pustaka yang dirujuk dalam uraian naskah).
5. Artikel Kajian Konseptual memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - Sub Judul** : Sesuai dengan kebutuhan (tanpa numbering).
 - Simpulan** : (berisi simpulan dan saran).
 - DAFTAR PUSTAKA**
6. Referensi sumber dalam teks artikel ditulis dengan menggunakan side note, contoh (Jalaludin, 1991:79); sementara penulisan daftar pustaka disusun dengan ketentuan. Nama pengarang. Tahun terbit. Judul (dicetak miring). Kota terbit: Nama Penerbit. Contoh: Koentjaraningrat. 2010. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan. Daftar pustaka hanya memuat pustaka/sumber yang dirujuk dalam uraian dan disusun menurut abjad tanpa nomor urut.
7. Naskah yang dimuat akan disunting kembali oleh redaksi tanpa mengubah isinya.
8. Naskah yang ditolak (tidak bisa dimuat) akan dikirim kembali ke penulis dengan pemberitahuan tertulis dari redaksi atau melalui email.
9. Penulis yang naskahnya dimuat akan mendapat 1 (satu) majalah nomor yang bersangkutan.
10. Kontak person: Muhamad Idris (081271498618); Eva Dina Chairunisa (082281267851); Jeki Sepriady (085269261780).