



**Pemanfaatan Situs Cagar Budaya Gua Jepang Sebagai Sumber Dan Media
Pengembangan Pembelajaran Berbasis Sejarah Lokal
Di Sma Negeri 4 Kota Kupang**

**I Gede Wayan Wisnuwardana, Delsy A. Dethan, Fransina Aprilyse Ndoen,
Flafius Selfianus Rato, Elnina Deta**
Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Undana

ABSTRAK

Belajar yang efektif dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan media yang ada. Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada berbagai macam kendala, tak terkecuali pada pembelajaran sejarah. Terdapat beberapa materi yang sering kali bagi siswa dianggap sebagai sesuatu yang membosankan. Pada masa kini, khususnya bagi guru sejarah perlu mempunyai kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi siswa-siswanya. Di era informatika, visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberikan kesan yang besar terhadap bidang media pembelajaran. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamis. Teknologi multimedia mampu memberikan kesan besar dalam bidang media pembelajaran. Goa Jepang adalah salah satu peninggalan sejarah yang bisa dikembangkan kaitannya dengan penggunaan sebagai sumber pembelajaran dan media pembelajaran sejarah lokal, sehingga diharapkan ada semacam kesadaran sejarah dari peserta didik bahwa ada banyak peninggalan sejarah yang berada dekat dengan lingkungannya yang bisa dipelajari secara lebih lanjut. Penelitian ini akan mencoba untuk mengembangkan dan memanfaatkan situs cagar budaya Gua Jepang sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah lokal di SMAN 4 Kupang sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah lokal. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” (*Research and Development*). Dalam penelitian ini *Research and Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan sumber pembelajaran dan media pembelajaran audio visual bertema sejarah lokal yaitu situs cagar budaya Gua Jepang.

Kata Kunci: Gua Jepang, Sumber dan Media Pembelajaran

Pendidikan dewasa ini lebih berorientasi kepada pendidikan formal yang sering dilakukan di sekolah. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila peranan guru sebagai tenaga pendidik profesional dapat melaksanakan pendidikan secara efektif yang dilakukan dengan langkah-langkah yang

tepat seperti manajemen pendidikan yang baik, suasana belajar dikelas yang aktif serta pemberian umpan balik dan penguatan untuk peningkatan kualitas diri siswa melalui penerapan kurikulum, pengembangan metode mengajar yang relevan dan memanfaatkan media yang terus

berkembang seperti media IT. Belajar merupakan pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru ketika seseorang berinteraksi dengan informasi. dan lingkungannya.

Belajar yang efektif dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan media yang ada. Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada berbagai macam kendala, tak terkecuali pada pembelajaran sejarah. Terdapat beberapa materi yang sering kali bagi siswa dianggap sebagai sesuatu yang membosankan.

Pembelajaran sejarah sering diidentikkan dengan mengafal tanggal, tahun, tempat, tokoh, dan rentetan peristiwa masa lalu. Menurut Kartodirdjo (1992) dalam (Abd. Rahman Hamid, 2014: 49), ada dua manfaat yang dapat diperoleh peserta didik dari hasil belajar sejarah yakni, 1) Dari masa dan situasi sekarang kita dapat mengeksplorasi fakta-fakta atau kekuatan – kekuatan yang berperan di masa lalu. Maka dengan belajar sejarah, banyak dari situasi sekarang dapat diterangkan (sebab-akibat), 2) dengan menganalisis situasi masa kini kita dapat membuat proyeksi ke masa depan.

Pembelajaran sejarah di sekolah, sebagian besar hanya mengajarkan tentang kisah tanpa makna, dan belum memberikan kesinambungan dengan keadaan di sekitar lingkungan tempat mereka tinggal. Kebanyakan pendidik masih menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat verbalistik atau lebih dikenal dengan metode tradisional yakni ceramah. Gaya belajar pembelajaran sejarah yang monoton dalam penyampaian suatu peristiwa disajikan secara konvensional ini tentunya kurang efektif dan menarik bagi siswa. Peran guru sebagai seorang fasilitator dituntut mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif dan juga menyenangkan.

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 menyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.

Pada masa kini, khususnya bagi guru sejarah perlu mempunyai kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi siswa-siswanya. Di era informatika, visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak

(animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberikan kesan yang besar terhadap bidang media pembelajaran. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamis. Teknologi multimedia mampu memberikan kesan besar dalam bidang media pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan suatu media yang cukup efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik pembelajaran masal atau pembelajaran individual. Video merupakan media yang fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, video juga dapat menambah dimensi baru terhadap pembelajaran karena siswa dapat merasakan seperti berada di suatu tempat yang sama seperti yang tengah di putar dalam video, unsur-unsur yang terdapat dalam media video adalah gambar bergerak dan suara.

Kedua unsur ini oleh penonton (siswa) disadari atau tidak telah membuat mereka menikmati sajian yang terdiri dari informasi berbentuk gambar bergerak (*movie image*) dan suara (audio). Dalam tayangan video pembelajaran, unsur gambar merupakan unsur utama dan unsur suara sebagai

pelengkap. Hal ini berarti bahwa gambar merupakan perhatian utama indra penglihatan siswa, dan suara sebagai penguat dan penjelas gambar yang sulit divisualisasikan. Melalui media pembelajaran, komunikasi yang berlangsung dalam kegiatan belajar mengajar tidak selalu monoton hanya guru dan siswa saja.

Peninggalan sejarah merupakan warisan budaya masa lalu yang merepresentasikan keluhuran dan ketinggian budaya masyarakat. Peninggalan sejarah banyak tersebar diseluruh kepulauan Indonesia merupakan kekayaan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan eksistensinya. Dengan adanya peninggalan sejarah, bangsa Indonesia dapat belajar dari kekayaan masa lalu untuk menghadapi tantangan era modern pada saat ini dan masa yang akan datang.

Cagar budaya merupakan peninggalan aktivitas manusia pada zaman dahulu yang keberadaannya penting dan wajib dilindungi dan dilestarikan karena memiliki nilai-nilai luhur yang menunjukkan jati diri dan kepribadian bangsa. Pemikiran bahwa pentingnya benda-benda peninggalan sejarah di nusantara penting dalam penguatan jati diri bangsa telah lama menjadi kesepakatan umum di kalangan akademisi dan pemerintah. Dengan

demikian pemerintah bertekad untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya bangsa.

Hingga saat ini, literatur sejarah mengenai bagian Timur Indonesia masih sangat jarang. Penelitian mengenai Sejarah Pendudukan Jepang di Indonesia kebanyakan berfokus pada Indonesia bagian barat dan tengah, wilayah NTT khususnya pulau Timor masih jarang diteliti. Padahal pulau Timor sejatinya memiliki makna yang sangat penting bagi Jepang karena pulau Timor merupakan batu loncatan bagi Jepang untuk menguasai Australia, sehingga banyak sekali peninggalan Jepang di pulau Timor khususnya di Kupang. Goa Jepang adalah salah satu peninggalan sejarah yang bisa dikembangkan kaitannya dengan penggunaan sebagai sumber pembelajaran dan media pembelajaran sejarah lokal, sehingga diharapkan ada semacam kesadaran sejarah dari peserta didik bahwa ada banyak peninggalan sejarah yang berada dekat dengan lingkungannya yang bisa dipelajari secara lebih lanjut.

Penelitian ini akan mencoba untuk mengembangkan dan memanfaatkan situs cagar budaya Gua Jepang sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah lokal di

SMAN 4 Kupang sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah lokal.

Pengembangan Model ADDIE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Situs Sejarah Gua Pertahanan Jepang di Kupang. Pengembangan model ADDIE merupakan model pengembangan yang sifatnya berjenjang yakni tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti hasilnya sebagai acuan dalam melakukan tahapan selanjutnya. Adapun tahapan pengembangan model ADDIE menurut Ibrahim (2011) adalah: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi.

Berikut ini adalah rangkuman pengembangan model ADDIE menurut Molenda (2008) menurut masing-masing tahap adalah:

1. Tahap Analisis

- a) Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.
- b) Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan

belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran.

- c) Mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

2. Tahap Design

- a) Merancang konsep produk baru di atas kertas
- b) Merancang perangkat pengembangan produk di atas kertas
- c) Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci

3. Develop

- a) Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan
- b) Pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan dan alat) yang sesuai dengan struktur model.
- c) Membuat instrument untuk mengukur kinerja produk

4. Implementasi

- a) Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata
- b) Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi

5. Evaluation

- a) Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis

- b) Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk

- c) Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran

- d) Mencari informasi apa saja yang dapat di buat

Pembelajaran Sejarah

Sejarah digambarkan sebagai masa lalu manusia dan seputarnya yang disusun secara ilmiah dan lengkap meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian dan kefahaman tentang apa yang berlaku. Sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau (Sardiman, 2003: 9). Sedangkan menurut Ibn Khaldun dalam Abdurahman (2007: 5), mengemukakan bahwa sejarah merupakan hasil upaya penemuan kebenaran, eksplanasi kritis tentang sebab dan genesis kebenaran sesuatu serta kedalaman pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa peristiwa-peristiwa terjadi.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku akibat dari

interaksinya dengan mempelajari sejarah. Pembelajaran sejarah tidak hanya menghafal dan mengenang peristiwa-peristiwa sejarah yang telah lalu saja. Tetapi pembelajaran sejarah mempunyai tujuan agar siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologi dan memiliki pengetahuan masa lampau untuk dapat memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat dengan keanekaragaman sosial budaya dalam rangka menemukan jati diri bangsa, serta bisa menumbuhkan jati dirinya sebagai suatu bagian dari suatu bangsa Indonesia.

Sumber Belajar Sejarah

Sumber belajar dalam pengertian sempit diartikan sebagai semua sarana pengajaran yang menyajikan pesan secara edukatif baik visual saja maupun audiovisual, misalnya buku-buku dan bahan tercetak lainnya. Pengertian ini masih banyak disepakati oleh guru dewasa ini. Misalnya, dalam program pengajaran yang biasa disusun oleh para guru, komponen sumber belajar pada umumnya akan diisi dengan buku teks atau buku wajib yang dianjurkan.

Sumber belajar yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan informasi atau

penjelasan, berupa definisi, teori, konsep, dan penjelasan yang berkaitan dengan pembelajaran. Sedangkan menurut Edgar Dale, dia berpendapat bahwa yang disebut sumber belajar itu pengalaman. Seperti pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman tiruan, pengalaman dramatis, pengalaman darmawisata, pengalaman pameran dan museum dan masih banyak lagi. Ini bias dilihat dalam buku *Pengelolaan Pengajaran* karya Ahmad Rohani, disitu Edgar mengklasifikasikan pengalaman yang dapat dipakai sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu yang berbentuk cone of experience atau kerucut pengalaman yang disusun dari yang konkrit sampai yang abstrak (Ahmad Rohani, 2004:162).

Kategorisasi Sumber Belajar bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku. Misalnya, dari tidak terampil menjadi terampil, dan tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak tahu menjadi tahu, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik, mana yang terpuji dan yang tidak terpuji dan seterusnya. Dengan demikian sesungguhnya banyak sekali sumber belajar pada masa sekarang dan juga dahulu yang

terdapat dimanamana dan biasa kita gunakan kapan saja. Misalnya, di sekolah, museum, halaman, pusat kota, pedesaan dan sebagainya. Namun untuk pemanfaatan sumber pembelajaran dan pengajaran tersebut amat bergantung juga pada waktu dan biaya yang tersedia, kreatifitas guru serta kebijakan-kebijakan lainnya.

Konsep Media Pembelajaran Sejarah

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pembelajaran diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas. Posisi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam sistem. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi haruslah dimanfaatkan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran dalam kelas. Guru haruslah inovatif dalam

membuat media-media pembelajaran Sejarah. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” (*Research and Development*). Dalam penelitian ini *Research and Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan sumber pembelajaran dan media pembelajaran bertema sejarah lokal yaitu situs cagar budaya Gua Jepang.

Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah situs Gua Jepang Liliba Kupang dan SMAN 4 Kupang

Tahapan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk mengembangkan sumber dan media pembelajaran sejarah. Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk

mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Produk tidak hanya mencakup obyek material, seperti buku pelajaran, film pendidikan, dan sebagainya (Borg & Gall, 1983:772).

Menurut Richey & Nelson dalam Sumargono, (2014:82), bahwa jenis penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi pada pengembangan suatu produk yang proses pengembangannya dideskripsikan secara teliti dan produk yang diperoleh dievaluasi. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan adalah berupa video pembelajaran yang berupa film pendek yang isinya adalah bagaimana sejarah pendirian gua Jepang sebagai salah satu peninggalan masa Pendudukan Jepang di Kupang. Dikemas semenarik mungkin dengan visualisasi gambar bergerak dan efek suara yang mendukung sehingga menghasilkan seperti layaknya *movie clip*.

Mengacu pada Borg & Gall (1989) ada empat kegiatan utama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan, yakni (1) Studi Pendahuluan, meliputi tahap persiapan, survey pendalaman, dan analisis kebutuhan; (2) Penyusunan desain model konseptual; (3) Tahap validasi/verifikasi

model konseptual; dan (4) Tahap Implementasi model melalui penelitian tindakan dan uji coba luas.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, ketiga tahap ini dijelaskan sebagai berikut:

Tahap I: Studi Pendahuluan

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

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

Tahap II: Pengembangan Media

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

1. Studi Pustaka

Dilakukan untuk menemukan teori dalam memayungi penelitian yang ingin dilakukan.

2. Studi Lapangan

a) Di SMA Negeri 4 Kupang

Sumber data yang digunakan dalam studi di SMA Negeri 4 Kupang adalah guru sejarah, siswa kelas XI dan analisis dokumen. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah (1) kuisioner, diisi oleh siswa; (2) wawancara terhadap guru; dan (3) Observasi di kelas untuk melihat dan mengetahui permasalahan yang dialami baik siswa dan guru.

b) Di Gua Jepang Kupang.

Melakukan wawancara terhadap informan yang mengetahui tentang sejarah Gua Jepang di Kupang.

3. Pembuatan Media Pembelajaran

Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran adalah

- a) Desain, menetapkan kompetensi dasar, merumuskan tujuan pembelajaran dan validasi desain;
- b) development, pada tahap ini peneliti meminta tim ahli untuk memvalidasi media yang telah disiapkan;
- c) implementasi media, Namun sebelum dikonsumsi secara

komersial, maka diujicobakan baik ujicoba pada siswa maupun ujicoba pada guru. Ujicoba pada siswa dilakukan baik satu-satu, kelompok kecil dan kelompok besar untuk mendapat masukan dari siswa. sedangkan ujicoba pada guru untuk mendapat masukan dari guru terkait media pembelajaran yang diproduksi.

Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil penelitian dari pelaksanaan penelitian pemanfaatan situs cagar budaya gua Jepang sebagai sumber dan media pengembangan pembelajaran berbasis sejarah lokal di SMA Negeri 4 Kota Kupang, adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Yang Berlangsung Selama Ini di Kelas XI SMA Negeri 4 Kupang.

Pembelajaran sejarah yang terjadi di kelas XI SMA Negeri 4 Kupang masih bersifat konvensional, dimana guru dalam melaksanakan tugasnya di kelas hanya berceramah sepanjang jam pelajaran, sedangkan siswa tidak diberi kesempatan untuk bertanya terkait kesulitan yang dialami dalam memahami materi pelajaran tersebut. Guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menarik, bahan ajar yang digunakannya hanya buku paket dan

menyuruh siswa untuk mencatat. Sedangkan media yang digunakan adalah papan tulis.

Yang menjadi kendala bagi guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran disebabkan oleh beberapa kendala yaitu waktu serta biaya. Waktu dalam hal ini menyangkut kesempatan untuk membuat media yang mampu meningkatkan minat belajar dan keterbatasan anggaran berkaitan dengan penyediaan sarana pendukung dalam memproduksi sebuah media pembelajaran.

2. Pemanfaatan situs cagar budaya gua Jepang sebagai media pengembangan pembelajaran berbasis sejarah lokal di SMA Negeri 4 Kota Kupang.

Pemanfaatan situs cagar budaya gua Jepang sebagai media pengembangan pembelajaran berbasis sejarah lokal di SMA Negeri 4 Kota Kupang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

a) Pemilihan dan Pengumpulan Bahan.

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap awal pengembangan produk adalah memilih materi yang akan dimasukan ke media. Penentuan materi berdasarkan konsultasi dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI. Dari hasil konsultasi tersebut maka kompetensi dasar yang dipilih yaitu KD 3.5

tentang “Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia”.

b) Desain Pengembangan.

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

c) Produksi Video.

Setelah semua bahan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan audio visual berupa sebuah video terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan penyusunan naskah dengan memanfaatkan *software Adobe photo shop CC*

2015, *Vegas pro 13*, *Adobe After Affact* dan *Adobe Audition*. Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan media (video) pembelajaran berbasis visualisasi gua peninggalan Jepang Kupang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kupang:

- 1) Persiapkan dokumen photo dan video
 - Photo: JPEG (hasil photo lapangan)
 - Video resolusi 760x526 (Hasil shooting di lapangan)
 - Video animasi
 - Audio rekording dan audio MP3
- 2) Edit master audio recording
- 3) Edit photo 2x master memakai *adobe photo shop cc 2015*.
- 4) Edit animasi video memakai *adobe affter affect*.
- 5) Input dokumen ke *software vegas pro 13*.
Sebagai master edit gunakan *adobe photoshop* dan *affter affect* sebagai *software* pendukung.
- 6) Edit master video dan photo pada ke-3 *software* tersebut.
- 7) Kemudian, dikoreksi dengan cara menonton kembali hasil editan.
- 8) Pendering to MP3 (760x526),
(penggabungan frame deri frame pada *software* utama).
- 9) Uji Coba Produk

Bagian ini, diperlihatkan data uji coba baik dari ahli materi maupun ahli media. Berdasarkan data uji coba ahli materi menunjukkan bahwa jumlah total nilai hasil validasi dari ahli materi berjumlah 55 dan rerata menjadi 4, 23 Kemudian bila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan “Baik”. Oleh karena itu video layak untuk diterapkan. Demikian pula hasil validasi dari ahli media, media pembelajaran ini mempunyai jumlah total nilai 57. Kemudian bila direrata menjadi 4,38 dan bila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan “Baik” sehingga layak diterapkan di dalam proses pembelajaran dengan revisi sesuai saran ahli media.

Penggunaan Media dalam Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah sering mengungkapkan peristiwa-peristiwa nasional, nama-nama tokoh dan tahun-tahun peristiwa penting. Hal in yang menjadi penyebab siswa menghafal materi pelajaran. Guru pun tentunya memiliki keterbatasan waktu dan menemui kesulitan dalam mentransferkan materi sejarah yang sangat sarat dengan berbagai peristiwa dan berpuluh-puluh tahun tersebut.

Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran diyakini membantu baik guru maupun siswa dalam pembelajaran sejarah. Asyhar (2012) bahwa, media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Guru memiliki keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menstimulusi semangat belajar peserta didik, namun ditemui beberapa kendala yakni keterbatasan waktu dan ketiadaan anggaran. Uno (2010) mengatakan bahwa tidak dimanfaatkan media dalam pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh beberapa alasan diantaranya waktu, persiapan mengajar terbatas, biaya tidak tersedia atau alasan lain.

Adapun hasil dari wawancara terkait metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru diperoleh data bahwa guru hanya menggunakan buku teks dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Sedangkan hasil pengamatan terhadap aktifitas pembelajaran di kelas memperlihatkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dimana peserta didik nampak saling mengganggu antar sesama teman dengan berbagai kesibukannya saat pelajaran berlangsung. Dengan kondisi pembelajaran demikian, dapat dikatakan bahwa guru sejarah di SMA Negeri 4 Kupang kurang kreatif dalam menggunakan berbagai metode mengajar yang sesuai yang mampu memotivasi semangat belajar peserta didik. Senada dengan itu, Sagala (2012) mengatakan bahwa motivasi dalam belajar dilakukan dengan mengatur situasi dan atmosfer pembelajaran yang kondusif. Peran guru dalam memotivasi siswa adalah tanggung jawab guru. Tanggung jawab yang bersifat mutualitas, tetapi sebaliknya tanggung jawab yang bersifat asimetris (Dami, et al., 2019).

Pengembangan Situs Cagar budaya Gua Jepang sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Sejarah Lokal

Berdasarkan hasil wawancara dan juga hasil pengamatan yang mengungkapkan minimnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga kurang

memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah, maka dipandang penting untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk mengkondusifkan suasana belajar di kelas. Sebelum mengembangkan media pembelajaran situs cagar budaya gua Jepang langkah pertama yang harus dilakukan adalah pemilihan bahan yakni menentukan materi berdasarkan konsultasi dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI untuk kegiatan pengembangan. Dari hasil konsultasi, memilih KD 3.5 tentang “Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia”. Menentukan desain pembelajaran, mengumpulkan materi yang berasal dari kajian iterator yang relevan, mengumpulkan bahan seperti foto-foto gua pertahanan Jepang di Gua Jepang Liliba. Selanjutnya adalah produksi media pembelajaran yakni pengembangan media pembelajaran visualisasi Gua Jepang di Kupang dapat disusun dengan menggunakan software *Adobe photoshop CC 2015*, *Vegas pro 13*, *Adobe After Affact* dan *Adobe Audition*.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa jumlah total nilai hasil validasi dari ahli materi berjumlah 55 dan rerata menjadi 4, 23.

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

Simpulan

Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Kupang selama ini masih berlangsung secara konvensional baik dari segi metode maupun media yang digunakan; Guru sejarah di SMA Negeri 4 Kupang memiliki semangat untuk mengembangkan media pembelajaran, namun dihantui dengan beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, ketidaktersediaan anggaran dan jarak antara sekolah dan lokasi gua Jepang Kupang; Pemanfaatan Gua Jepang sebagai sumber dan media pembelajaran dapat dilakukan melalui tahap pengumpulan bahan, desain pengembangan dan tahap terakhir adalah produksi video pembelajaran. Produksi video pembelajaran

dilakukan dengan memanfaatkan software *Adobe photoshop CC 2015, Vegas pro 13, Adobe After Affect* dan *Adobe Audition*; dan (4) Video pembelajaran hasil pengembangan dengan memvisualisasi gua Jepang di Kupang, kemudian diterapkan di dalam pembelajaran dipandang efektif untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kupang.

Daftar Pustaka

Anitah, S. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Surakarta: Inti Media.

Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta

Dooley, D., 1984, *Social Research Method*, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, Inc.

Bakkker, S.j. (1984). *Filsafat Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius

Borg, W. R., & Gall, M. D. 1989. *Educational research*. New York: Longman.

Bouman p.j. 1982. *Introductions to sociology*. New York.

Davodoff, L.L. 1988. *Introduction to Psydiology* alih bahasa Mari Juniati,

Psikologi Suatu Pengantar Jilid I. Jakarta: Erlangga.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.

Djojodiguno. 1987. *Konsep pembangunan masyarakat*. Jakarta: PT Tugu muda Indonesia

Entjang Indang. 1993. *Ilmu kesehatan masyarakat*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Herimanto, Winarno. 2009. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara

Hamid, Abd. Rahman. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.

Koentjaraningrat. 1982. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.

Shadily Hasan. 1983. *Sosiologi untuk masyarakat Indonesia*. Jakarta: Bina Aksara

Spradley, J.P. 1980. *Participant Observation*. New York: Holt Rinehart and Winston.

Miles, M.B., and Huberman, A.M., 1987, *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*, Newbury Park: Sage Publication.

Moleong J. Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT Remaja Rosda Karya, 2000.

Sutopo, H. B. 2006, *Metode Penelitian kualitatif*, Universitas Sebelas Maret Press, Surakarta.

Spradley, J., 1997, James p. Spradley, *Metode Etnografi*, Penerbit: PT. Tiaara Wacana Yogya, 1997.

Vredenburg J., *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*, PT Gramedia, Jakarta, 1980.