

## TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA ANIMASI INTERAKTIF

Oleh:

Ilham Eka Putra, S.Kom., M.Hum  
Dosen Sistem Informasi STMIK Indonesia Padang  
[ilhamekaputra@gmail.com](mailto:ilhamekaputra@gmail.com)

### ABSTRAK

Akhir-akhir ini dunia multimedia sudah sangat marak ditelinga masyarakat luas. Hal ini dikarenakan penggunaan teknologi-teknologi yang semakin canggih dengan pendukung multimedia. Seiring dengan kemajuan teknologi multimedia khususnya pada bidang komunikasi, memaksa kita untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Penulisan jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan multimedia animasi interaktif untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Metode penulisan menggunakan metode (R&D) *research* dan *development*. Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah, sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : media pembelajaran, multimedia animasi interaktif

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar belakang

Pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, situasi atau lingkungan dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik atau siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media tersebut. Berkaitan dengan dibutuhkanannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif serta membantu siswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Bertolak dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sejarah yang dirumuskan dalam bentuk penulisan dengan judul “Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif”. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Azhar Arsyad, 2002: 3).

### 1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang media pembelajaran sejarah efektif dan inovatif yang baik dan mampu dan cepat dipahami
- Bagaimana menyajikan media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi?

### 1.3 Landasan Teori

#### - Definisi Multimedia Interaktif

Sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (Teks, Suara, Citra, Animasi dan Video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan dan memanipulasi.

#### - Definisi CD Interaktif

CD Interaktif adalah Sebuah penyimpanan data yang mempunyai fungsi memberi Informasi, yang didalamnya terdapat tombol-tombol untuk bisa menuju ke halaman lainnya.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *R&D* (*Research and Development*). Penelitian *R&D* adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji

keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D karena dalam penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran Promosi Statis. Borg and Gall mengungkapkan ada 10 langkah dalam proses penelitian pengembangan, namun dalam Tim Puslitjaknov (2008: 11), prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama, yaitu: melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

### 3. Pembahasan

Ada 3 tipe pemanfaatan multimedia pembelajaran, yaitu :

- Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.
- Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, feedback dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.
- Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini, seperti sering disebut dengan CBL (*Computer Based Learning*).

#### 3.1 Strategi Pemilihan Media

Adapun yang dimaksud dengan media adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Sejauh mana suatu peran komunikasi akan dapat

diterima oleh audience dengan cepat dan tepat atau sebaliknya sangat bergantung dari tingkat efektifitas media yang digunakan. Oleh karena itu, multimedia animasi Interaktif dipilih dan dirancang sebagai penunjang dalam penyampaian yang lengkap tentang pembelajaran sejarah sekaligus sebagai media informasi untuk menarik perhatian siswa.

#### 3.2 Software Yang Digunakan

Dalam Konsep media informasi dan animasi tersebut, yaitu menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw, Macromedia Flash dan Camtasia

#### 3.3 Program Media

Media Pembelajaran Sejarah Animasi Interaktif dalam bentuk CD Interaktif ini direncanakan akan disosialisasikan pada pertengahan tahun 2014. Untuk CD Interaktif dengan cara dibagikan kepada siswa yang akan melakukan pembelajaran sejarah, dengan jadwal penerbitan media dalam waktu jangka panjang karena disesuaikan dengan kondisi.

#### 3.4 Proses Desain

Proses desain media pembelajran sejarah animasi interaktif ini dibuat dengan proses bertahap yang bertujuan untuk mendapatkan kesempurnaan pada hasil akhir. Dalam hal ini perencanaan yang teratur untuk mencapai kesempurnaan sangat penting untuk diperhatikan. Dalam pelaksanaan tahapan desain yang baik harus memiliki tahapan proses yaitu:

##### - Layout Kasar

Layout kasar adalah gambar kerja untuk memperlihatkan komposisi tata letak naskah, gambar yang akan dibuat, biasanya pada layout kasar ini dibuat hitam putih dengan menggunakan coretan atau sketsa pensil gambar yang dibuat secara manual. Sebelum membuat layout terlebih dahulu membuat urutan halaman yang akan ditampilkan. Berikut ini adalah urutan halaman yang akan dibuat dalam multimedia pembelajaran interaktif yang telah disesuaikan dengan hasil penelitian sesuai dengan kebutuhan pelajaran sejarah adalah sebagai berikut :

Untuk media pembelajaran multimedia animasi Interaktif :

- Halaman Menu Rute Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa ke Indonesia
- Halaman Portugis
- Halaman Bartholomeus Diaz
- Halaman Vasco de Gama
- Halaman Alfonso de Albuquerque
- Halaman de Abreu
- Halaman Spanyol
- Halaman Cristhopor Columbus
- Halaman Ferdinand Maggelhaens

#### 4. Implementasi

##### 4.1 Lay out Komprehensif

Lay out komprehensif adalah suatu gambar yang sudah mendekati komposisi final, dalam hal ini komposisi gambar yang pada umumnya disajikan dalam bentuk warna. Layout komprehensif dari desain company profile yang dihasilkan adalah:

###### a. Rancangan Layar Komprehensif:

- Pada menu Rute Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa ke Indonesia terdapat tiga buah tombol, yaitu sebagai berikut :
- Menu Portugis dengan gambar bendera negara tersebut berfungsi untuk menampilkan halaman menu Portugis
  - Menu Spanyol dengan gambar bendera negara tersebut berfungsi untuk menampilkan halaman menu Spanyol
  - Menu Exit logo X berfungsi untuk keluar Multimedia Pembelajaran (Gambar 1)



Gambar 1

###### b. Rancangan untuk halaman Portugis

Pada menu Portugis terdapat enam buah tombol, yaitu sebagai berikut :

- Menu Bartholomeus Diaz berfungsi untuk menampilkan halaman Bartholomeus Diaz
- Menu Vasco de Gama berfungsi untuk menampilkan halaman Vasco de Gama

- Menu Alfonso de Albuquerque berfungsi untuk menampilkan halaman Vasco de Gama.
- Menu de Abreu berfungsi untuk menampilkan halaman de Abreu
- Menu panah putar balik berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya
- Menu Exit logo X berfungsi untuk keluar Multimedia Pembelajaran

Di bawah ini adalah Rancangan layar komprehensif Portugis (Gambar 2)



Gambar 2

###### c. Rancangan halaman Bartholomeus Diaz

Pada rancangan menu Bartholomeus Diaz terdapat tiga buah tombol, yaitu sebagai berikut :

- Menu Portugis dengan gambar bendera negara tersebut Berfungsi untuk menampilkan halaman menu Portugis
- Menu panah putar balik Berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya
- Menu Exit logo X Berfungsi untuk keluar Multimedia Pembelajaran (Gambar 3)



Gambar 3

###### d. Rancangan untuk halaman Vasco de Gama

Pada menu rancangan Vasco de Gama terdapat tiga buah tombol, yaitu sebagai berikut :

- Menu Portugis dengan gambar bendera negara tersebut Berfungsi untuk menampilkan halaman menu Portugis
- Menu panah putar balik Berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya
- Menu Exit logo X Berfungsi untuk keluar Multimedia Pembelajaran (Gambar 4)



Gambar 4

d. Rancangan untuk halaman Alfonso D Albuquerque

Menu rancangan Alfonso D'Albuquerque terdapat tiga buah tombol, yaitu:

- Menu Portugis dengan gambar bendera negara tersebut, berfungsi untuk menampilkan halaman menu Portugis
- Menu panah putar balik, berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya
- Menu Exit logo X, berfungsi untuk keluar Multimedia Pembelajaran (Gambar 5)



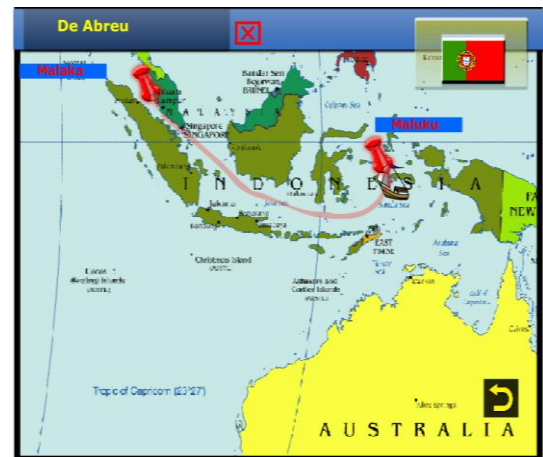
Gambar 5

e. Rancangan untuk halaman De Abreu

Pada lay out komprehensif desain halaman De Abreu menggunakan template peta Indonesia dan Australia. Untuk judul halaman.

Menu rancangan De Abreu terdapat tiga buah tombol, yaitu sebagai berikut :

- Menu Portugis dengan gambar bendera negara tersebut Berfungsi untuk menampilkan halaman menu Portugis
- Menu panah putar balik Berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya
- Menu Exit logo X Berfungsi untuk keluar Multimedia Pembelajaran (Gambar 6)



Gambar 6

f. Rancangan untuk halaman Spanyol

Menu rancangan terdapat empat buah tombol, yaitu sebagai berikut :

- Menu Cristhophorus Colombus, berfungsi untuk menampilkan halaman Cristhophorus Colombus
- Menu Fredinand Maggelhaens, berfungsi untuk menampilkan halaman Fredinand Maggelhaens
- Menu panah putar balik, berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya
- Menu Exit logo X, berfungsi untuk keluar Multimedia Pembelajaran.

Di bawah ini adalah Rancangan layar komprehensif Spanyol ( Gambar 7).



Gambar 7

g. Rancangan untuk halaman Cristophorus Colombus

Menu rancangan Cristophorus Colombus terdiri dari:

- Menu Spanyol dengan gambar bendera negara tersebut, berfungsi untuk menampilkan halaman menu Spanyol
- Menu panah putar balik, berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya
- Menu Exit logo X, berfungsi untuk keluar Multimedia Pembelajaran (Gambar 8)



Gambar 8

h. Rancangan untuk halaman Fredinand Maggelhaens

Rancangan menu Fredinand Maggelhaens terdiri dari :

- Menu Spanyol dengan gambar bendera negara tersebut, berfungsi untuk menampilkan halaman menu Spanyol
- Menu panah putar balik, berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya
- Menu Exit logo X, berfungsi untuk keluar Multimedia Pembelajaran (Gambar 9)



Gambar 9

## 4. 2 Final Art Work

Final Art Work adalah merupakan tahap desain yang sudah final yang telah melewati beberapa proses yaitu:

- Final Art Work Menu Rute Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa ke Indonesia
- Final Art Work Portugis
- Final Art Work Bartholomeus Diaz
- Final Art Work Vasco de Gama
- Final Art Work Alfonso de Albuquerque
- Final Art Work de Abreu
- Final Art Work Spanyol
- Final Art Work Cristhoporos Columbus
- Final Art Work Ferdinand Maggelhaens

## 5. Kesimpulan Dan Saran

Setelah penulis melakukan penelitian, penulis berkesimpulan bahwa Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran melalui multimedia pembelajaran interaktif sejarah dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah, sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Harapan kita bersama pelajaran sejarah dapat dipelajari dengan mudah dan menyenangkan oleh siswa dengan menggunakan mode, metode ataupun media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, sehingga pelajaran sejarah tidak lagi menjadi pelajaran yang membosankan

## DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, K. Ian. (2000). Trik Photo Draw 2000. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Enterprise, Jubilee. (2007). Teknik Kolase Photoshop Cs2. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Hendratman, Hendi, ST. (2006). Tips n Trix Computer Graphics Design. Informatika, Bandung.
- Maulana, Arya. Panduan Lengkap Adobe Photoshop 7.0, Restu Agung, Jakarta, 2005
- Pujiriyanto, Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer), Andi, Yogyakarta, 2005
- Susanto, Mikke. (2002). Diksi Rupa. Kanisius, Jakarta.
- Ts, Abid. (2005). Desain Grafis Menggunakan Adobe Illustrator Cs. Andi Yogyakarta.

- Wahana, Komputer. (2006). Mendesain Gambar dan Logo dengan Adobe Illustrator Cs2. Salemba Infotek, Jakarta.
- Wahana, Komputer. (2006). Membuat Website Interaktif Dengan Macromedia Dreamweaver 8 Andi, Yogyakarta.
- Zulkifli, Dede. (2006). Belajar Cepat dan Tepat Photoshop. Informatika, Bandung.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Niken Ariani dan Dany Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- M. Suyanto, (2003), *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Kebutuhan Bersaing*, Penerbit Andi Yogyakarta
- Tri Daryanto, (2005), *Sistem Multimedia dan Aplikasinya*, Penerbit Graha Ilmu
- Wandah, Dasar Pemrograman Flash Game, (2007)