

Media pembelajaran e-scrapbook berbasis adobe photoshop materi peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan Ponggok

Roisatul Muthoharoh, Slamet Sujud Purnawan Jati*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: slamet.sujud.fis@um.ac.id

Paper received: 10-08-2022; revised: 15-08-2022; accepted: 20-08-2022

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of an e-scrapbook based on adobe photoshop from Hindu-Buddhist heritage in Ponggok District. This learning media contains the history of Hindu-Buddhist heritage in the ponggok district to the current form of the building. In this study, there is a test of the validity and effectiveness of learning media. This research method is Research and Development (R&D) using the ADDIE model which consists of five stages namely (1) analyze; (2) design; (3) develop; (4) implement; (5) evaluate. The learning media development is in the form of an e-scrapbook that combines three software to produce digital books. (1) Adobe Photoshop helps depict pop out; (2) Canva creates scrapbook layouts; (3) the application is packaged into a digital book. The results of the validity test on material validation got a score of 90.00 percent (very valid) and media validation got a score of 81.67 percent (very valid). In the small group trial, it was 85.56 percent and in the large group was 90.07 percent. Based on the results obtained, the e-scrapbook learning media can be applied in the learning process at school.

Keywords: e-scrapbook; learning media; Hindu-Buddhist heritage

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e-scrapbook berbasis Adobe Photoshop peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan Ponggok. Media pembelajaran ini berisi tentang sejarah peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan Ponggok hingga bentuk bangunannya saat ini. Dalam penelitian ini terdapat uji validitas dan efektivitas media pembelajaran. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan lima tahapan yakni: (1) analyze (menganalisis); (2) design (merancang); (3) develop (mengembangkan); (4) implement (menerapkan); dan (5) evaluate (mengevaluasi). Media pembelajaran yang dikembangkan berupa e-scrapbook yang memadukan dengan tiga perangkat lunak sehingga menghasilkan buku digital. (1) Adobe Photoshop membantu menggambarkan pop Out; (2) canva membuat layout scrapbook; (3) aplikasi mengemas menjadi buku digital. Hasil uji validitas pada validasi materi mendapatkan skor 90,00 persen (sangat valid) dan validasi media mendapatkan skor 81,67 persen (sangat valid). Pada uji coba kelompok kecil sebesar 85,56 persen dan kelompok kecil sebesar 90,07 persen. Berdasarkan hasil yang diperoleh media pembelajaran e-scrapbook dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: e-scrapbook; media pembelajaran; peninggalan Hindu-Buddha

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang terjadi dengan ditunjukkan adanya interaksi dengan lingkungan sehingga menciptakan sebuah pengalaman dan hasil (Jalinus & Ambiyar, 2016). Kelancaran dalam proses pembelajaran melibatkan adanya peran guru dan juga siswa. Peran guru menentukan hasil belajar siswa. Menurut Joenaidy (2019) menjelaskan peran guru terhadap perkembangan teknologi sebagai pasukan terdepan untuk memahami akan perkembangan teknologi untuk dapat disesuaikan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kemajuan teknologi modern menjadi salah pendorong untuk menunjang

keberlangsungan proses pembelajaran yang didukung dengan penggunaan alat bantu mengajar atau yang sering disebut sarana/media pembelajaran. Sarana/media pembelajaran bertujuan sebagai alat komunikasi guna menyampaikan informasi kepada peserta didik sering disebut sebagai media pembelajaran (Hamzah & Lamatenggo, 2014).

Media pembelajaran disebut juga sebagai media pendidikan, banyak pemahaman dalam berbagai istilah yang tersirat dan disamakan dalam penyebutan media dengan teknologi, alat peraga, dan sumber dalam belajar. Hal ini berkaitan dengan pentingnya untuk mengerti lebih lanjut hakikat media pembelajaran itu sendiri (Yaumi, 2018). Sadiman (2016) juga mengungkapkan media pembelajaran dapat digunakan sebagai stimulus untuk mendongkrak semangat belajar. Maka, penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang berjalannya kegiatan pembelajaran hingga mencapai tujuan yang sudah terencana.

Berkaitan dengan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di kelas tepatnya di SMAN 1 Ponggok Blitar. SMAN 1 Ponggok adalah sekolah menengah atas satu-satunya yang berada di Kecamatan Ponggok dan telah terakreditasi A. Di sekolah ini memiliki dua program jurusan yakni Matematika dan Ilmu Alam (MIA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2020 guru pengampu matapelajaran sejarah mengaku sudah menggunakan media pembelajaran seperti *Power Point* dan juga video. Selain itu guru juga menerapkan metode pembelajaran ceramah dan diskusi. Metode ini disesuaikan dengan kurikulum yang sudah diterapkan di SMAN 1 Ponggok yakni kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sudah diterapkan di SMAN 1 Ponggok. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis pada peserta didik, artinya peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplor serta mengembangkan minat dan bakatnya (Sarkadi, 2020). Kurikulum 2013 dapat dikatakan sebagai kurikulum yang mengajarkan siswa untuk aktif dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya. Pemilihan media *e-scrapbook* didukung dengan potensi disekolah yakni siswa diperbolehkan menggunakan handphone sehingga mendukung untuk penggunaan media ini. selain itu diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kurikulum 2013.

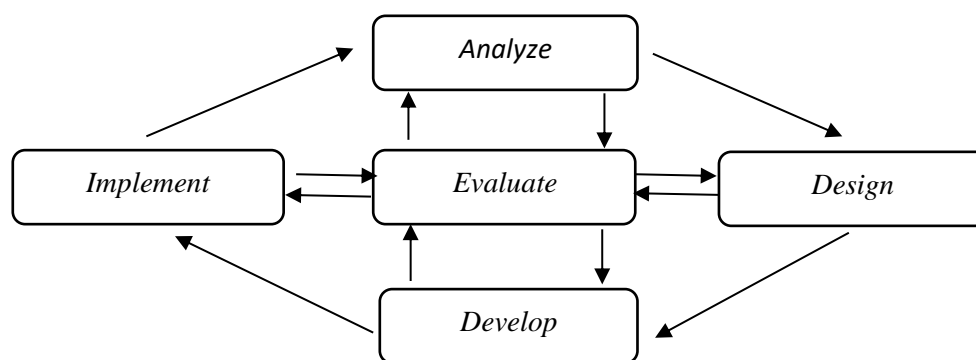
Perbedaan media *e-scrapbook* dengan buku pada umumnya yakni banyak sajian gambar yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Pemilihan aplikasi *Adobe Photoshop* karena aplikasi ini memiliki kelebihan, yaitu dapat mendukung dalam mengedit foto dan mampu menghasilkan gambar yang menarik. Peneliti mengemas *scrapbook* agar dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *e-scrapbook* akan menjadi *point* positif daripada menggunakan *scrapbook* berbasis cetak yakni dalam hal penyimpanan lebih mudah dan fleksibel. Alasan materi ini dipilih adalah untuk mengenalkan siswa terhadap peninggalan sejarah yang berada di sekitar lingkungan sekolah dikarenakan pada pembelajaran sejarah berlangsung guru belum menjelaskan secara langsung. Disinilah dapat dijadikan sebagai potensi mengenalkan bangunan sejarah di sekitar lingkungan sekolah. Menurut Hasan (2019) menganggap bahwa pembelajaran sejarah sebagai sarana untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang peristiwa masa lampau hingga pewarisan nilai-nilai Pancasila sebagai warga negara. Materi disesuaikan pada Kompetensi Dasar (KD) 3.6 yakni menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti peninggalan yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Penelitian terdahulu sudah pernah ada yang mengangkat tentang pengembangan media pembelajaran yang sama. Penelitian sebelumnya berupa media pembelajaran berbentuk cetak yakni penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Baihaqi tahun 2019 dari Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang yang berjudul yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Perjuangan Kapten Soemadi dalam Mempertahankan Kemerdekaan (1948-1949) untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI SMAN 1 Kutorejo Mojokerto”. Selain itu juga terdapat penelitian yang dilakukan oleh Titin Mustika Arum pada tahun 2019 dari Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Kebudayaan Zaman Prasejarah di Indonesia untuk Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tarik Kabupaten Sidoarjo”. Disinilah peneliti membuat media yang berbeda berupa *scrapbook* bentuk digital untuk memudahkan dalam penyimpanannya.

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini agar dapat membantu pembelajaran di sekolah dalam segala kondisi dan situasi. Harapan terbesar dari pengembangan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* ini nantinya dapat memacu semangat siswa untuk belajar secara mandiri dengan adanya sarana yang telah disediakan guru hingga mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian pengembangan. Peneliti pun mengambil fokus penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-scrapbook* berbasis *Adobe Photoshop* Peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan Ponggok untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Ponggok Blitar”. Target penelitian pengembangan ini sendiri adalah untuk mewujudkan dan mengetahui efektivitas produk media pembelajaran *e-scrapbook* materi peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan Ponggok untuk siswa kelas X SMAN Ponggok.

2. Metode

Research and development adalah jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Sehingga penelitian ini sendiri termasuk kategori penelitian pengembangan. Menhasilkan produk adalah tujuan dari penelitian pengembangan, memvalidasi produk hingga memperoleh manfaat produk dalam pendidikan (Setyosari, 2010). Sedangkan model dalam penelitian ini sendiri adalah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Menurut Tegeh, (2014) ADDIE adalah sebuah model pengembangan yang sistematis dan terstruktur. Model ini identik dengan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran yang kaitannya dengan penyesuaian sumber belajar yang sejalan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Sumber: Tegeh et al. (2014)

Tahapan pada model ADDIE meliputi: 1) *Analyze* yang meliputi menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi tujuan, konteks, serta menganalisis keterampilan, 2) *Design* (merencanakan) tahap ini meliputi rancangan pengembangan, tujuan pengembangan, hingga strategi yang dikembangkan dalam pembelajaran, 3) *Develop* (mengembangkan) tahap ini melakukan persiapan bahan pengajaran yang akan digunakan dan menunjang penelitian ini, 4) *Implement* (menerapkan) meliputi persiapan dan penerapan bahan pengajaran, dan 5) *Evaluate* (mengevaluasi) merupakan tahap akhir yang meliputi tes formatif dan bentuk evaluasi sumatif (Sutarti & Irawan, 2017).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi Media Pembelajaran *E-scrapbook*

E-scrapbook merupakan *scrapbook* bentuk digital atau *soft file* yang dalam pembuatannya menggunakan bantuan aplikasi. *Scrapbook* diartikan sebagai seni merangkai foto yang dikaitkan dengan kenangan atau memori yang dikaitkan dengan momen spesial seperti pernikahan, kelahiran, persahabatan, kelulusan dan traveling (Lia, 2014:5). *Adobe Photoshop* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam proses mengedit foto atau biasa dikenal dengan *image editing* sehingga tak ayal jika *Adobe Photoshop* banyak digunakan dalam dunia fotografi (Permana, 2005).

Media pembelajaran *e-scrapbook* dikembangkan untuk mencapai kompetensi dasar 3.6 yaitu menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti peninggalan yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan wujud inovasi dalam pembelajaran mengenalkan bangunan bersejarah yang berada di lingkungan sekitar sekolah. Media pembelajaran ini bisa diakses dengan menggunakan bantuan *smartphone* melalui link yang diberikan. Media ini dapat membantu siswa untuk belajar mandiri sesuai keinginan peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran *e-scrapbook* membutuhkan akses internet atau *online*. Akan tetapi media bisa diakses kapan saja karena media pembelajaran terbagi dalam bentuk *online dan non-online*. Tampilan pada *cover* didominasi warna hitam dan ditambahkan dengan tampilan gambar bangunan candi yang menjadi bahasan dalam materi. Pada media pembelajaran dilengkapi dengan deskripsi media dan juga cara penggunaannya. Ukuran tampilan buku 18 x 18 cm dan besar kapasitas penyimpanan 80,821 kb (*non online*). Buku ini terdiri dari 38 halaman dan mulai masuk materi pada halaman ke 8. Halaman-halaman pada tampilan buku dibuat dengan memadukan warna serta gambar yang sesuai sehingga memunculkan tampilan yang menarik untuk kegiatan pembelajaran. Buku ini dilengkapi dengan dua *PopOut* terkait bangunan peninggalan masa Hindu-Buddha di Kecamatan Ponggok.



Gambar 2. Tampilan Cover Media Pembelajaran *E-scrapbook*



Gambar 3. Tampilan *Pop Out* Bangunan Candi Kalicilik dan Candi Sumbernanas Peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan Pongok pada Media *E-scrapbook*

3.2. Hasil Uji Validasi dan Efektivitas Media Pembelajaran *E-scrapbook*

3.2.1. Uji Validasi

Terdapat dua uji validasi yaitu uji validasi materi dan validasi media. Melalui uji validasi diperoleh dua data yakni data kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil uji validasi materi (lihat Tabel 1) dan uji validasi media (lihat Tabel 2).

Tabel 1. Paparan Data Penilaian Validasi Materi Media Pembelajaran E-scrapbook

No	Aspek penilaian Materi	Skor Maks	Skor	Persentase (%)
A.	Cakupan materi (Kesesuaian Materi dengan KD)			
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam KD	4	4	100%
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan jenjang bidang studi	4	4	100%
3.	Materi yang disajikan sudah menyeluruh dan mencakup kebutuhan siswa	4	3	75,0%
B.	Keakuratan Materi			
4.	Materi yang disajikan sudah jelas dan sesuai dengan topik	4	4	100%
5.	Materi yang disajikan merupakan asli tulisan dari penulis dan sebagian berasal dari sumber rujukan buku-buku terkait	4	4	100%
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta dan peristiwa yang terjadi	4	3	75,0%
C.	Kemutakhiran dan Kontekstual			
7.	Materi yang disajikan mendorong siswa menjadi ingin tahu dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran secara mandiri	4	4	100%
8.	Materi yang disajikan mendorong untuk berpikir kronologis dan kritis	4	4	100%
9.	Sumber pustaka yang dipakai sesuai dengan kebutuhan pada materi	4	4	100%
10.	Materi yang disajikan relevan dan mencerminkan peristiwa yang sesungguhnya	4	3	75,0%
	Total	40	37	92,50%

3.2.2. Uji Efektivitas

Tahapan berikutnya adalah melakukan uji coba di sekolah setelah dilakukan uji validasi. Uji coba memiliki tujuan sebagai acuan nantinya ketika media digunakan dalam pembelajaran. Tahap uji coba dalam penelitian ini yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Sejumlah 9 siswa kelas X IPS 3 menjadi responden sebagai sampel kelompok kecil, yang dilakukan pada Rabu, 3 November 2021. Uji coba pada kelompok besar adalah tahapan setelah dilakukan uji coba pada kelompok kecil. Uji coba dilakukan pada tanggal yang sama yakni pada Rabu, 3 November 2021 karena pada uji coba kelompok kecil hanya terdapat sedikit revisi. Sampel uji coba kelompok besar adalah 35 siswa kelas X IPS 5 sebagai responden.

Tabel 2. Paparan Data Penilaian Validasi Media Media Pembelajaran E-scrapbook

No	Aspek penilaian Materi	Skor Maks	Skor	Persentase (%)
A.	Aspek Tampilan/fisik			
1.	Tampilan fisik cover yang digunakan	4	3	75,0%
2.	Ketepatan dalam menempatkan gambar	4	3	75,0%
3.	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	4	3	75,0%
4.	Tampilan gambar yang digunakan dapat menarik siswa untuk belajar	4	4	100%
5.	Penyajian gambar dan penjelasan dalam media sesuai dan relevan	4	4	100%
6.	Perpaduan warna <i>background</i> dan tulisan pada cover relevan	4	4	100%
7.	Tampilan media pembelajaran mendorong siswa untuk tertarik belajar sejarah	4	3	75,0%
B.	Aspek kualitas/isi			
8.	Media pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	3	75,0%
9.	Media pembelajaran yang dibuat memudahkan siswa untuk memahami materi	4	3	75,0%
10.	Penyajian materi dalam media jelas dan mudah dimengerti	4	3	75,0%
11.	Penulisan materi dalam media sesuai dengan EYD (Ejaan yang Disempurnakan)	4	4	100%
12.	Bahasa yang digunakan dalam media sudah komunikatif, efektif dan efisien	4	3	75,0%
C.	Aspek penggunaan/ penyajian			
113.	Media Pembelajaran mudah dibawa kemana saja (praktis)	4	3	75,0%
14.	Media pembelajaran mudah dipergunakan	4	3	75,0%
15.	Media Pembelajaran dapat digunakan dalam jangka waktu panjang	4	3	75,0%
	Total	60	49	81,67%

Tabel 3. Uji Coba Kelompok Kecil Media Media Pembelajaran E-scrapbook

No	Pertanyaan	$\sum x$	$\sum i$	ρ
1.	Tampilan dan desain cover dan isi pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok menarik	34	36	94,44%
2.	Jenis ukuran dan huruf pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok sesuai dan mudah dibaca.	27	36	75,00%
3.	Gambar yang disajikan pada cover dan isi pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok sesuai dengan materi.	29	36	80,56%
4.	Paparan Materi pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok sangat jelas.	32	36	88,89%
5.	Materi pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok dijelaskan secara runtut.	29	36	80,56%
6.	Bahasa yang digunakan e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok sangat jelas.	31	36	86,11%
7.	Penggunaan Bahasa sangat singkat dan jelas sehingga efektif untuk pembelajaran.	33	36	91,67%
8.	e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan Ponggok mempermudah proses pembelajaran.	31	36	86,11%
9.	e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok mempermudah untuk memahami materi.	31	36	86,11%
10.	Gambar yang disajikan pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok mempermudah dalam pemahaman materi.	31	36	86,11%
Jumlah		316	360	85,56%

Tabel 4. uji coba kelompok besar media media pembelajaran E-scrapbook

No	Pertanyaan	$\sum x$	$\sum i$	ρ
1.	Tampilan dan desain cover dan isi pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok menarik	131	140	93,57%
2.	Jenis ukuran dan huruf pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok sesuai dan mudah dibaca.	124	140	88,57%
3.	Gambar yang disajikan pada cover dan isi pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok sesuai dengan materi.	124	140	88,57%
4.	Paparan Materi pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok sangat jelas.	125	140	89,29%
5.	Materi pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok dijelaskan secara runtut.	126	140	90,00%
6.	Bahasa yang digunakan e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok sangat jelas.	127	140	90,71%
7.	Penggunaan Bahasa sangat singkat dan jelas sehingga efektif untuk pembelajaran.	122	140	87,14%
8.	e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan Ponggok mempermudah proses pembelajaran.	132	140	94,29%
9.	e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok mempermudah untuk memahami materi.	124	140	88,57%
10.	Gambar yang disajikan pada e-scrapbook peninggalan Hindu-Buddha di kecamatan Ponggok mempermudah dalam pemahaman materi.	126	140	90,00%
Jumlah		1261	1400	90,07%

3.3. Analisis Berdasarkan Hasil Uji Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran E-scrapbook

3.3.1. Analisis Data Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Berdasarkan Tabel 1 tentang paparan data hasil validasi materi diperoleh angka 37 dari 40 jumlah maksimum (lihat Tabel 1). Persentase hasil yang diperoleh berdasarkan rumus persentase menurut Akbar (2013).

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{316}{360} \times 100\% && (1) \\
 &= 92,50\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil persentase data kuantitatif sebesar 92,50% dan data kualitatif yang diperoleh dari komentar serta saran yang diberikan oleh ahli materi dan dilakukan revisi terhadap materi kemudian mendapatkan kesimpulan sangat valid.

Selanjutnya adalah hasil validasi media yang memperoleh total nilai 49 dari nilai maksimal 60 (lihat Tabel 2). Data persentase diperoleh dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{49}{60} \times 100\% & (2) \\ &= 81,67\% \end{aligned}$$

Berdasarkan persentase dari nilai validasi media sebesar 81,67% dan data kualitatif mendapatkan saran untuk perbaikan pada media pembelajaran, kemudian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat valid.

3.3.2. Analisis Data Uji Efektivitas Melalui Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Berdasarkan hasil perhitungan angket uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan pada 9 peserta didik sebagai responden diperoleh nilai keseluruhan 316 dari total skor maksimal 360 (lihat Tabel 3). Hasil perhitungan data kuantitatif dari uji coba kelompok kecil adalah:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{316}{360} \times 100\% & (3) \\ &= 85,56\% \end{aligned}$$

Berdasarkan uji efektifitas pada subjek uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 85,56%. Hal ini dapat diperoleh kesimpulan berdasarkan perbaikan dari masukan peserta didik dalam uji coba melalui data kualitatif, media pembelajaran sangat efektif dalam pembelajaran kelompok kecil.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari uji coba kelompok kecil, maka selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar dengan 35 peserta didik sebagai responden. Peserta didik mengisi angket yang telah disediakan terdiri dari 10 indikator penilaian. Hasil penilaian yang dilakukan oleh peserta didik diperoleh nilai sebesar 1261 dari 1400 skor maksimal (lihat tabel 4). Hasil perhitungan persentase dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{1261}{1400} \times 100\% & (4) \\ &= 90,07\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan uji efektifitas pada kelompok besar diperoleh persentase sebesar 90,07%. Persentase tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

3.4. Kajian Produk Berdasarkan Hasil Analisis

Hasil produk akhir dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah bahan ajar *e-scrapbook* dengan materi peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan untuk siswa kelas X. Pemilihan media ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran di kelas khususnya matapelajaran sejarah. Hal ini disesuaikan dengan ungkapan Sumiharsono & susilana (2017) mengatakan bahwa perkembangan waktu menjadikan salah satu pendorong adanya kemajuan dalam menggunakan media pembelajaran. Materi yang dikembangkan adalah peninggalan Hindu-Buddha yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar 3.6 yakni menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti peninggalan yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Pemilihan materi diharapkan mampu mengenalkan siswa tentang peninggalan sejarah yang ada disekitar. Hal ini berkaitan dengan pentingnya belajar sejarah guna menumbuhkan jiwa nasionalis dalam pembentukan karakter (Nafi'ah et al., 2019). Selain dengan adanya media ini diharapkan mampu belajar individu. Penggunaan media ini dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman bermakna bagi siswa untuk mengaitkan sejarah disekitar dalam pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran ini menyediakan sajian informasi yang menunjang kegiatan pembelajaran dikelas. Dalam proses pembelajarannya menggunakan aplikasi *canva*, *Adobe Photoshop* yang kemudian dikemas dalam bentuk buku digital dengan bantuan aplikasi *Flip pdf Corporate*.

Media dibuat dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas. Tahap validasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media yang dibuat melalui validasi materi, validasi media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam tahap validasi materi mendapatkan skor sebesar 90,00% sehingga dikategorikan sangat valid, sedangkan tahap validasi media mendapatkan skor sebesar 81,67% dengan kategori sangat valid. Pada tahapan ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar terjadi kenaikan yakni 85,56% menjadi 90,07%.

Terjadinya peningkatan menunjukkan bahwa media bisa diterapkan di kelas untuk pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan kondisi di lapangan siswa dapat menggunakan media dengan baik pada saat proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009) bahwa media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran di antaranya menjadikan sebuah kosep yang belumm nyata menjadi nyata, menghadirkan sebuah objek yang jauh menjadi dekat, menjadikan proses pembelajaran yang menarik, menjadikan proses pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun, mendorong motivasi siswa untuk terus belajar.

Meskipun memiliki skor yang tinggi media ini memiliki kelemahan dalam hal akses secara *online* yakni membutuhkan sinyal yang kuat dalam mengaksesnya. Kelebihan dari media pembelajaran *e-scrapbook* berbasis *Adobe Photoshop* adalah materi dilengkapi gambar yang mendukung sehingga dapat memberikan gambaran tentang materi yang dijelaskan. Hal lain yang mendukung penggunaan media pembelajaran yakni memudahkan siswa dalam menerima dan memahami tentang bangunan sejarah. Selain itu media yang dapat disimpan di *handphone* dan dapat diakses kapanpun. Aman (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang memudahkan siswa guna memahami materi pembelajaran yang diberikan.

4. Simpulan

Berdasarkan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan pengembangan media pembelajaran *e-scrapbook* disesuaikan kurikulum 2013 revisi dengan Kompetensi Dasar 3.6 yakni menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti peninggalan yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. *E-scrapbook* dikembangkan dengan memadukan beberapa aplikasi sehingga menghasilkan scrapbook dalam bentuk buku digital. Dalam media ini memuat materi peninggalan hindu-buddha di kecamatan ponggok meliputi sejarah, bentuk dan fungsi peninggalan Hindu-Buddha. Selain itu dilengkapi dengan gambar, video dan peta sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

Hasil perhitungan persentase dari ahli materi sebesar 90,00% sehingga dikategorikan sangat valid. Hasil perhitungan persentase ahli media sebesar 81,67% dengan kategori sangat valid. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil yaitu berjumlah 9 orang dan mendapatkan hasil perhitungan 85,56% termasuk dalam kategori sangat efektif. Uji kelompok besar dilakukan pada siswa kelas X IPS 5 SMAN 1 Ponggok dengan jumlah 35 siswa sebagai responden mendapatkan hasil perhitungan 90,07% masuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan kriteria persentase yang diperoleh maka media *e-scrapbook* yang telah dibuat mendapatkan hasil sangat valid dan sangat efektif sehingga penelitian ini telah selesai dilakukan dengan baik. Hasil ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil skor yang didapatkan pada tahap validasi materi, validasi media pembelajaran, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Oleh karena itu, media *e-scrapbook* berbasis *Adobe Photoshop* peninggalan Hindu-Buddha di Kecamatan Ponggok sangat layak digunakan karena dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran utamanya mengenal bangunan bersejarah di lingkungan sekitar sesuai tujuan dari penelitian pengembangan.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aman, A. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arum, T. M. (2019). *Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Kebudayaan Zaman Prasejarah di Indonesia untuk Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tarik Kabupaten Sidoarjo*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Baihaqi, M. (2016). *Pengembangan Media Scrapbook Materi Perjuangan Kapten Soemadi dalam Mempertahankan Kemerdekaan (1948-1949) untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI SMAN 1 Kutorejo Mojokerto. Skripsi tidak diterbitkan*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Hamalik, O. (1985). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Hamzah, U. B., & Lamatenggo, N. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, S. H., (2019). Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad ke-21. *HISTORIA: Jurnal Pendidikan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61-72.
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Joenaidy, A. M. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- Lia, R. (2014). *Mahar Scrapbook*. Surabaya: Tirta Aksa Trubus Agrisarana.
- Magdalena, I., Shodikoh, A., F., & Pebrianti, A., A. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 6 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Nafi'ah, U., Mashuri, M., & Wijaya, D. N. (2019). The Development of Digital Book of European History to Shape the student's Democratic Values. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(6), 147-154.

- Permana, B. (2005). *Seri Penuntun Praktis Adobe Photoshop CS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sarkadi, S. (2020). *Tahapan Penilaian Pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, R., & Riyana, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sutarti, T., & Irawan, A. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian, dan Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.