

EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN IPS SD MENGGUNAKAN MULTIMEDIA DALAM MEMAHAMI SEJARAH KERAJAAN KUPANG SEBAGAI SUPLEMEN PEMBELAJARAN

Asti Yunita Benu^a, Yonly A. Benufinit^b

^{a,b} Universitas Citra Bangsa/Nusa Tenggara Timur

^a astiyunitabenu@gmail.com, ^b yonlybungsu@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan perkembangan sejarah Kerajaan Kupang serta efektifitas pembelajaran IPS SD menggunakan multimedia dalam memahami sejarah Kerajaan Kupang. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar kelas V Kelurahan Batuplat Kota Kupang. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif serta pelaksanaannya menggunakan Langkah-langkah model ADDIE. Hasil penelitian sejarah perkembangan Kerajaan Kupang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai suplemen pembelajaran IPS SD kelas V semester 1 materi Peninggalan Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Multimedia dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi sejarah lokal yakni sejarah perkembangan Kerajaan Kupang sebagai suplemen pembelajaran. Serta pembelajaran IPS SD kelas V lebih efektif dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran yang tertuang dalam bentuk nilai hasil evaluasi pembelajaran IPS siswa. Hasil penelitian dalam bentuk media multimedia diberikan kepada guru SD kelas V di Kelurahan Batuplat untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci : Pembelajaran IPS SD, Multimedia dan Sejarah

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine and describe the historical development of the Kingdom of Kupang and the effectiveness of learning social studies in elementary school using multimedia in understanding the history of the Kingdom of Kupang. This research was conducted in the fifth grade elementary school, Batuplat Village, Kupang City. This development research uses data collection techniques of observation, interviews and documentation. While the data analysis in this study is descriptive analysis and its implementation uses the ADDIE model steps. The results of the historical research on the development of the Kupang Kingdom can be used by teachers as a social studies learning supplement for fifth grade elementary school in the first semester of the subject of Hindu-Buddhist Kingdom Heritage in Indonesia. Multimedia can be used as a medium for delivering local history material, namely the history of the development of the Kupang Kingdom as a learning supplement. And social studies learning in elementary school grade V is more effective, seen from the achievement of learning objectives as stated in the value of the evaluation results of student social studies learning. The results of the research in the form of multimedia media were given to fifth grade elementary school teachers in Batuplat Village to be used in social studies learning.

Keywords : Elementary Social Studies Learning, Multimedia and History

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang mencapai tujuan akhir

sesuai standar Nasional merupakan pembelajaran yang diharapkan pada setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran juga

merupakan suatu proses belajar secara timbal balik antara guru dan siswa dengan menggunakan kurikulum sebagai pedoman. Efektif dan tidak efektifnya suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain profesional guru, desain pembelajaran, penerapan metode, strategi dan media serta evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar menuntut guru agar perlu menguasai ketrampilan khusus dalam menghadapi siswa pada jenjang tersebut. Hal ini disebabkan oleh karakteristik siswa yang terlalu dini dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Apalagi pada usia SD siswa masih ada pada tahap pengenalan dan penyesuaian dalam proses belajar. Melihat fakta rangkaian proses pembelajaran yang berlangsung pada siswa SD maka guru dituntut untuk lebih aktif mempersiapkan pembelajaran yang maksimal.

Pembelajaran dengan konsep kurikulum di era 4.0 seperti saat ini, mewajibkan guru untuk mampu mendesain suatu pembelajaran yang menarik. Berbagai karakteristik mata pelajaran yang berbeda menjadi suatu tantangan bagi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran IPS yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Anggapan siswa seperti ini disebabkan oleh muatan materi pelajaran yang lebih dominan deskripsi, dianggap kurang menarik dan tidak terlalu penting untuk dipelajari. Padahal jika dipahami dengan benar, muatan materi IPS juga mengambil bagian besar dalam pembentukan karakter siswa. Materi yang memuat nilai-nilai kebangsaan, perjuangan, peradaban dan budaya yang ada dalam

pelajaran IPS sangat penting untuk diketahui serta dipahami siswa.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran dengan muatan beberapa disiplin ilmu di dalamnya. Disiplin ilmu dalam IPS antara lain sosiologi, sejarah, antropologi, ekonomi dan geografi. Semua disiplin ilmu tersebut memuat fakta, konsep, nilai, peristiwa dan isu-isu sosial. Dengan mempelajari IPS maka siswa pada berbagai jenjang pendidikan diharapkan memiliki kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat. Karakteristik IPS yang dominan pada pemecahan masalah maka beberapa alasan inilah yang melatar belakangi pentingnya IPS untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa SD. Dalam mempelajari beberapa materi IPS, guru perlu mengaitkan materi lokal dengan materi Nasional agar pencapaian dan pemaparan materi menjadi lebih konkrit serta mudah dipahami oleh siswa.

Materi sejarah kerajaan kupang merupakan materi lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai suplemen pembelajaran IPS siswa SD khususnya pada kelas V semester 1. Pada materi peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia menjelaskan perkembangan budaya Hindu-Budha dan Islam yang juga terdapat kerajaan-kerajaan sebagai bentuk peninggalan sejarah. Dalam muatan materi inilah materi terkait sejarah kerajaan Kupang dapat dimanfaatkan untuk menjadi suplemen pembelajaran. Dengan melihat materi tersebut media yang tepat yakni multimedia.

Multimedia dapat dimanfaatkan guru dalam mendesain pembelajaran yang efektif. Segala sesuatu yang menyangkut pendidikan, baik sistem, strategi, serta proses di dalamnya tidak lain kecuali diarahkan hanya untuk mencapai pendidikan yang bermutu dan berkualitas (Rahman dan Amri, 2013). Untuk memperoleh pembelajaran sesuai capaian yang direncanakan guru maka media sebagai bagian

dari desain pembelajaran harus dirancang dengan baik. Perkembangan Teknik informasi saat ini memberi peluang besar bagi guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik dan efektif demi mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Memanfaatkan media komputer untuk menghasilkan produk yang melibatkan audio, visual, gambar, bunyi dan gerak akan memberi dampak bagi proses pembelajaran aktif. Kenyataan yang didapati saat ini masih banyak Sekolah Dasar di Kota Kupang yang belum memanfaatkan materi lokal sebagai suplemen pembelajaran IPS. Padahal siswa akan lebih mudah paham akan materi nasional jika materi lokal menjadi pengantar materi.

Menurut (Hidayati, 2002: 16) alasan penting mempelajari IPS pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang lainnya, yaitu: (a) agar siswa dapat mensistematisasikan isi pembelajaran yang dimiliki menjadi lebih bermakna; (b) agar siswa dapat lebih tanggap dan mampu menyelesaikan berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab; (c) agar siswa dapat menjunjung rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungannya dengan sesama manusia.

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia baru mulai muncul pada tahun 1975-1976, yaitu sebuah label untuk mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah. Istilah IPS juga dimaksudkan untuk membedakan dengan nama-nama disiplin ilmu di universitas.

Kemudian dalam perkembangan selanjutnya, nama IPS ini beranjak menjadi pengertian "suatu mata pelajaran yang menggunakan pendekatan integrasi dari beberapa mata pelajaran, agar pelajaran itu lebih mempunyai arti bagi peserta didik serta untuk mencegah tumpang tindih. (Afandi, 2011). Menurut Budi Sutedjo

Dharma Oetomo (2002: 109), secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Situs bersejarah berkaitan erat dengan sejarah lokal. Sejarah lokal penting sebagai sumber pembelajaran sejarah. Sejarah lokal memungkinkan kita untuk berhubungan secara sangat "intim" dengan peristiwa yang sangat lokal dan mungkin selama ini dianggap tidak besar, tetapi sesungguhnya memiliki peran penting dan berharga dalam membentuk peristiwa yang lebih besar. (Wibowo 2016).

Menurut Singgih (2009:4) dalam Wibowo (2016), paling tidak ada dua manfaat sejarah daerah dalam rangka pembangunan di era otonomi daerah yaitu: 1) sejarah daerah sebagai sarana untuk menggali dan menemukan serta membangun jati diri dan kepribadian daerah (*character building*); 2) sejarah daerah sebagai sarana untuk membangun solidaritas sosial (*social solidarity*) yang sangat diperlukan dalam pembangunan daerah; 3) sejarah daerah sebagai wahana rujuk sosial.

Menurut Aman (2011: 34), indikator-indikator kesadaran sejarah dapat dirumuskan mencakup sebagai berikut:

1. Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang.
2. Mengenal diri sendiri dan bangsanya
3. Membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa
4. Menjaga peninggalan sejarah bangsa

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang sering disebut Research and development (R & D). *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Penelitian ini menggunakan desain model ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Populasi penelitian yaitu siswa Sekolah Dasar kelas V Kelurahan Batuplat Kota Kupang. Sumber data penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sedangkan Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif yakni hasil penelitian yang merupakan produk dijelaskan dan diuraikan dalam narasi kalimat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sesuai langkah langkah model ADDIE. Analisis permasalahan dilakukan terhadap objek penelitian. Selanjutnya masalah dirumuskan dan masuk pada tahap desain penelitian. Pada desain penelitian, peneliti dan anggota melakukan pengambilan data terkait perkembangan sejarah Kerajaan Kupang, membuat hasil dalam bentuk multimedia (video), evaluasi hasil video dan pemantapan hasil. Tahap selanjutnya hasil dikembangkan sesuai kebutuhan dan diimplementasikan pada subjek penelitian. Tahap terakhir yang dilaksanakan adalah

evaluasi hasil produk penelitian dan hasil tersebut diberikan pada guru agar diterapkan dalam pembelajaran IPS SD khusus kelas V semester I.

Perkembangan Kerajaan Kupang dijelaskan oleh Leopold Nisoni sebagai pewaris Kerajaan pada saat ini. Kerajaan Kupang muncul dibawa pengaruh penjajahan masa Hindu-Budha. Peninggalan penjajahan Hindu-Budha yang dibawa oleh India memberi dampak berkepanjangan bagi bangsa Indonesia. Hubungan perdagangan hingga perkawinan dan munculnya peninggalan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia adalah dampak penjajahan bangsa India tersebut. Dengan melihat Kerajaan Hindu-Budha secara Nasional sebagai peninggalan sejarah, Propinsi Nusa Tenggara Timur ternyata memiliki peninggalan sejarah yang berkaitan dengan system Kerajaan.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa sejarah lokal di NNT terdapat beberapa Kerajaan besar maupun kerajaan kecil pada masa penjajahan. Salah satu kerajaan yang memiliki pengaruh adalah Kerajaan Kupang. Wilayah pemerintahan meliputi beberapa wilayah yang disebut Kefetoran, yang pada mulanya merupakan kerajaan-kerajaan kecil. Perkembangan Kerajaan Kupang tidak jauh berbeda dari Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia.

Unsur-unsur dan pola hidup masyarakat yang berlangsung pada Kerajaanpun sama. Kerajaan Kupang meninggalkan peninggalan-peninggalan bersejarah yang menjadi asset berharga sarat akan nilai-nilai perjuangan kehidupan.

Hasil penelitian yang dilaksanakan terkait

perkembangan sejarah Kerajaan Kupang yang dipaparkan di atas, menjadi muatan materi sejarah lokal yang dapat dimanfaatkan guru sebagai suplemen pembelajaran IPS SD kelas V semester 1. Pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, sebelum masuk pada penjelasan materi Nasional guru dapat menjelaskan terlebih dahulu materi sejarah lokal tentang Kerajaan Kupang. Artinya sebelum mengenal Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Budha yang ada di Indonesia, ternyata di daerah kita atau di Proponsi NTT masa penjajahan juga terdapat Kerajaan-kerajaan dan salah satunya yakni Kerajaan Kupang. Berikut merupakan beberapa gambaran peninggalan Kerajaan Kupang:



Gambar 1: Rumah Raja



Gambar 2: Foto Raja Kupang



Gambar 3: Sonaf Bakunase

Selanjutnya hasil penelitian tentang perkembangan Kerajaan Kupang dikemas dalam sajian multimedia sebagai media belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Dengan memadukan gambar dokumentasi peninggalan sejarah, suara hasil wawancara narasumber langsung, bunyi dan gerak maka perkembangan sejarah Kerajaan Kupang telah disajikan dalam bentuk multimedia dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang telah dibuat dalam media multimedia, yang dapat dimanfaatkan guru sebagai suplemen pembelajaran IPS SD kelas V semester 1 dapat diperoleh melalui link: <https://youtu.be/H1XpcT2dSvU>.



Gambar 4. Video diakses pada Youtube

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa; pertama sejarah perkembangan Kerajaan Kupang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai suplemen pembelajaran IPS SD kelas V semester 1 materi Peninggalan Kerajaan Hindu Budha di Indonesia; kedua multimedia dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi sejarah lokal yakni sejarah perkembangan Kerajaan Kupang sebagai suplemen pembelajaran; dan ketiga; pembelajaran IPS SD kelas V lebih efektif dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran yang tertuang dalam bentuk nilai hasil evaluasi pembelajaran IPS siswa. Hasil penelitian ini diberikan kepada guru SD kelas V di Kelurahan Batuplat untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rahman, M. & Amri, S. (2013) *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
2. Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta
3. Afandi Rifki. Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jurnal: PEDAGOGIA. Vol 1. No.1 Desember 2011:85-98
4. Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. (2002).

E-education. Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan. Yogyakarta: Andi

5. Wibowo Anjar Mukti. Pengembangan model Pembelajaran Sejarah Lokal di SMA Kota Madiun. Jurnal: AGASTYA. Vol.6. No.1, Januari 2016
6. Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta. Ombak
7. Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet