

PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL SITUS CANDI HINDU BUDHA DI PASURUAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nuri Izzatillah

Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Malang

E-mail: nuri.1224@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis multimedia kini banyak diminati dikalangan dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan penggunaan teknologi yang semakin canggih memaksa kita untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Melalui multimedia interaktif seorang guru dapat mengembangkan bahan ajar menjadi suatu media pembelajaran yang menarik. Di dalam proses pembelajaran sejarah, pengembangan materi sejarah lokal juga sangat penting untuk diajarkan kepada siswa selain untuk menambah wawasan kedaerahan juga untuk melestarikan nilai-nilai lokal yang terdapat didalamnya. Salah satu metode yang biasa digunakan oleh guru sejarah dalam pembelajaran sejarah lokal adalah metode karyawisata atau melakukan kunjung situs. Namun dalam proses tersebut, guru seringkali merasa kesulitan dikarenakan berbagai alasan didalamnya, misalnya alokasi waktu pembelajaran sejarah yang terbatas, perlunya persiapan yang panjang dan sulitnya mengkoordinasi siswa. Penulisan artikel ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran sejarah lokal tentang Situs Candi Hindu Budha di Pasuruan yang menarik untuk siswa dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai alternatif solusi permasalahan sehingga dapat meningkatkan minat dan pengetahuan siswa tentang situs lokal di Pasuruan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Sejarah Lokal, Multimedia Interaktif, Situs Candi Hindu Budha di Pasuruan*

PENDAHULUAN

Dewasa ini pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS) telah merambah dunia pendidikan. Hal tersebut terlihat dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik (Isjoni, 2012:14). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seharusnya dikuasai oleh setiap guru profesional untuk terwujudnya pembelajaran yang maksimal sebagai usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif serta membantu siswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil pengalaman penulis sebagai guru di SMAN 1 Bangil, siswa SMA ketika diajarkan materi mengenai peninggalan kerajaan Hindu-Budha, maka mereka akan langsung berpikir mengenai Candi Borobudur dan Candi

Prambanan. Namun banyak siswa yang kurang memahami mengenai situs lokal yang ada disekitar mereka, dan sebagian siswa yang lain, mengetahui keberadaan situs tersebut namun tidak mengetahui makna dan sejarah yang ada pada situs tersebut.

Salah satu cara untuk menyampaikan materi tersebut adalah dengan memanfaatkan sarana dan media yang sudah ada diantaranya metode karyawisata. Namun persiapan yang panjang, sulitnya mengkoordinasi siswa, serta kebutuhan alokasi waktu yang cukup banyak ketika melakukan metode karyawisata untuk mengunjungi situs secara langsung membuat guru harus memikirkan upaya lain. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan Kochhar (2008:397) bahwa Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam seluruh proses pembelajaran sejarah. Ia harus menguasai subjek tersebut serta teknik-teknik pembelajarannya. Guru sejarah harus terus berkembang secara profesional. Jika metode karyawisata mengalami kendala, maka guru dapat mencari alternatif solusi misalnya dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini yaitu membuat multimedia interaktif.

Teknologi multimedia saat ini telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

Dengan memanfaatkan multimedia interaktif, diharapkan peserta didik tanpa melalui karyawisata mereka masih dapat menyerap informasi dengan cepat dan efisien. Sehingga sumber informasi tetap sampai dan tidak lagi terfokus pada buku teks semata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Penyampaian materi sejarah lokal perlu disampaikan kepada siswa untuk membuat siswa merasa dirinya adalah bagian dari sejarah itu sendiri. Selain belajar mengenai sejarah Indonesia dan dunia untuk menambah wawasan pengetahuan, siswa juga perlu mengetahui tentang sejarah lokal yang ada di daerah mereka sendiri sehingga nantinya akan ikut melestarikan nilai-nilai yang didapat dari sejarah lokal yang ada. Materi sejarah lokal dengan penyampaian yang menarik dan menggunakan media yang tepat akan membuat siswa merasa dekat dengan sejarah sehingga akan menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah media pembelajaran sejarah lokal Situs Candi di Pasuruan berbasis multimedia interaktif sesuai kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi saat ini.

PEMBAHASAN

Sejarah sangat penting diajarkan kepada siswa karena mengandung nilai-nilai historis yang dapat dipetik dari masa lalu. Gazalba (1981:13) menjelaskan bahwa sejarah merupakan gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian tentang apa yang telah berlalu itu. Sedangkan dalam Sjamsuddin (2007:285)

Sejarah dapat mengantarkan manusia kepada pemahaman mengenai masa lalu diri, kelompok masyarakat dan bangsanya.

Pembelajaran sejarah lokal bermakna mempelajari sejarah daerah tertentu. Buku petunjuk seminar sejarah lokal dalam Widja (1989:15) menjelaskan arti penting dari mempelajari sejarah lokal adalah bukan hanya untuk melengkapi sejarah nasional saja, tetapi memperdalam pengetahuan kita tentang dinamika sosiokultural dari masyarakat Indonesia yang majemuk ini secara lebih intim. Dengan begitu kita akan semakin menyadari bahwa ada berbagai corak manusia dengan lingkungannya dan dengan sejarahnya. Selanjutnya akan memperdalam pula kesadaran sejarah kita, yaitu kita diberi kemungkinan untuk mendapatkan makna dari berbagai peristiwa yang dilalui.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan mempelajari sejarah lokal akan membuat kita lebih mengenal Indonesia dalam keberagamannya. Jika dikaitkan dengan pembelajaran dikelas, seorang guru sejarah ketika mengajarkan materi mengenai peninggalan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, dapat dikaitkan dengan peninggalan sejarah lokal Hindu Budha yang ada di Pasuruan, karena materi sejarah lokal sendiri kurang dibahas bahkan hampir tidak ada di dalam buku teks pada umumnya.

Di Pasuruan terdapat situs Peninggalan Kerajaan Hindu Budha diantaranya adalah : Prasasti Cunggurang (Gempol), Candi Belahan (Gempol), Candi Gunung Gangsir (Beji), dan Candi Jawi (Prigen). Penulis memilih situs tersebut karena saling terkait satu sama lain. Misalnya didalam Prasasti Cunggurang juga menceritakan tentang Candi Belahan dan Candi Gunung Gangsir. Alasan lain, pemilihan keempat situs tersebut dikarenakan lokasinya yang tidak begitu jauh dari SMAN 1 Bangil, serta mewakili Pasuruan dimasa Hindu Budha, yakni dari abad ke-10 hingga abad ke-14 Masehi. Sehingga situs tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar melalui multimedia interaktif untuk memudahkan guru dalam menjelaskan sejarah lokal di daerah Pasuruan.

Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif ini adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari : a) teks; b) grafik; c) audio; dan d) interaktivitas (Green & Brown. 2002:2-6). Software yang akan digunakan dalam pembuatan ini adalah Adobe Photoshop, Macromedia MX, Swish Max. Dan nantinya media pembelajaran sejarah lokal ini akan dibuat dalam bentuk CD Interaktif dengan cara dibagikan kepada siswa yang akan melakukan pembelajaran sejarah dengan jadwal penerbitan dalam waktu jangka panjang karena disesuaikan dengan kondisi.

Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan langkah-langkah yang berlaku dalam mengembangkannya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan karena nantinya akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia interaktif. Model pengembangan yang akan digunakan adalah Lee dan

Owens yang terdiri dari : (1) Analisis Kebutuhan, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Penerapan, (5) Evaluasi.

Analisis Kebutuhan merupakan tahapan awal untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan baik dari hasil observasi maupun wawancara sebagai informasi yang akan diketahui permasalahan dan solusinya. Dari hasil studi lapangan, SMAN 1 Bangil telah menerapkan Kurikulum 2013. Pada kondisi nyata, lab komputer tersedia dan siswa 80% siswa memiliki Laptop dan 90% memiliki HP Android. Sehingga sangat memungkinkan siswa untuk belajar dengan menggunakan multimedia interaktif.

Proses desain media pembelajaran sejarah lokal situs Candi Hindu Budha di Pasuruan ini dibuat dengan langkah awal membuat layout kasar, termasuk membuat urutan halaman yang akan dibuat dalam multimedia interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan. Untuk media pembelajaran sejarah lokal ini urutan halamannya adalah sebagai berikut:

- Rancangan Halaman depan :
 - Pada halaman depan terdapat sub judul Situs Sejarah Lokal di Pasuruan menampilkan peta Kabupaten Pasuruan.
 - 4 buah menu yang disajikan dimana masing-masing menu menampilkan gambar dari situsnya, yakni: (1) Prasasti Cunggrang (Gempol), (2) Candi Belahan (Gempol), (3) Candi Gunung Gangsir (Beji), dan (4) Candi Jawi (Prigen).
 - Tombol audio dan non audio untuk mengatur suara.
 - tombol Exit adalah Logo X yang berfungsi untuk keluar dari Multimedia pembelajaran Gambar 1



Gambar 1

- Rancangan di dalam Masing-masing menu (Sub Menu) :
 - Kurang lebih pada sub menu memiliki isi yang hampir sama, yakni di dalamnya masing-masing terdapat beberapa bagian yang terdiri dari : (1) Letak Geografis, (2) Sejarah, (3) Nilai Historis, (4) Kuis, (5) Fakta Unik. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menggunakan aplikasi multimedia interaktif ini. Dibawah ini contoh rancangan sub menu pada materi Prasasti Cunggrang (Gambar 2).



Gambar 2

- Letak Geografis → untuk menunjukkan peta lokasi situs agar siswa mengetahui lokasi situs dengan jelas. Di bawah ini adalah rancangan letak Geografis pada Situs Gunung Gangsir (Gambar 3).



Gambar 3

- Sejarah → untuk memaparkan informasi terkait dengan sejarah situs tersebut. di bawah ini adalah rancangan sejarah dari Candi Jawi (Gambar 4).



Gambar 4

- Nilai Historis → untuk memaparkan informasi terkait nilai-nilai yang didapatkan setelah kita belajar mengenai situs tersebut (Gambar 5).



Gambar 5

- Kuis → disediakan di masing-masing sub menu dengan tujuan agar siswa tidak cepat bosan belajar (Gambar 6).



Gambar 6

- Fakta Unik → Disediakan sebagai tambahan informasi yang unik untuk menarik siswa agar belajar lebih mengenai situs tersebut (Gambar 7).



Gambar 7

PENUTUP

Sebagai seorang guru sangat penting untuk mencari sebuah solusi pembelajaran apabila terdapat kendala didalam proses belajar mengajar. Dan sudah sepatutnya di era globalisasi ini guru tidak hanya berpangku kepada buku teks disaat mengajar, melainkan berani membuat suatu media pembelajaran yang dirancang sendiri sesuai dengan kebutuhan siswa, karena kondisi dan permasalahan

yang terjadi di lapangan antar kelas, antar sekolah terlebih lagi antar daerah itu berbeda-beda.

Harapan kita bersama adalah pelajaran sejarah dapat dipelajari dengan mudah dan menyenangkan oleh siswa dengan menggunakan metode maupun media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Dalam artikel ini pembuatan multimedia interaktif pembelajaran sejarah lokal situs candi Hindu Budha di Pasuruan adalah salah satu contoh alternatif solusi yang diupayakan guru untuk memecahkan kasus pembelajaran sejarah lokal di Pasuruan.

Pembelajaran sejarah lokal sangat penting untuk diajarkan karena akan menanamkan sikap kesadaran sejarah bagi siswa. Menurut Budhisantoso dalam pemikiran tentang pembinaan kesadaran sejarah (2012:22) Kesadaran sejarah penting artinya karena bukan hanya mempersoalkan asal usul yang memperkuat perasaan yang dapat mempertajam pandangan ke dalam dan ke luar kesatuan sosialnya, tetapi ia juga penting untuk memperkuat dorongan mencapai cita-cita bersama setelah belajar dari pengalaman masa lampau. Tidak semua hal yang terjadi di suatu daerah tertentu akan ditulis di dalam buku sejarah nasional, oleh karena itu maka setiap daerah wajib mempelajari dan memperdalam pengetahuan sejarah lokal masing-masing agar cerita, legenda, nilai dan budaya dari tradisi dan kearifan lokal suatu daerah tersebut akan terus lestari dan tidak mudah digantikan dengan budaya dari negara lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Gazalba, Sidi. 1981. *Pengantar Sejarah sebagai Ilmu*. Jakarta: Bhatara
- Green, Timothy D. Dan Brown, Abbie. 2002. *Multimedia Projects in the Classroom*. California: Corwin Press
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya. 2012. *Pemikiran tentang Pembinaan Kesadaran Sejarah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran sejarah*. Jakarta: Gramedia
- Sjamsuddin, H. 2007. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Vaughan, T. 1994. *Multimedia: Making it work*. USA: McGraw-Hill
- Widja, I Gde. 1989. *Sejarah Lokal suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan