



Published Since 2012  
Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6641 (Print)  
ISSN 2549-0354 (Online)

in Collaboration with:

Perkumpulan Prodi Pendidikan Sejarah se-Indonesia

# Indonesian Journal of History Education

**Volume 8, Number 1**

**March 2023**



Editor-in-Chief: Ganda Febri Kurniawan  
Co-Associate Editor: Junaidi Fery Lusianto

Indonesian Journal of  
**HISTORY EDUCATION**

Volume 8, Number 1 March 2023

Notes from the Editor	i
<b>The Values of Struggle in the Tragedy of "Rengat Berdarah" as Strengthening History Learning in Indragiri Hulu</b> Piki Setri Pernantah et al.	1
<b>Cultural Penetration: Post-Modern Threat to Historical Learning</b> Yoan Mareta et al.	23
<b>The Impact of Colonial Thinking Legacy on the Production of Knowledge about the Fine Arts in Southeast Asia</b> Pemandus Simanullang	33
<b>Media <i>Articulate Storyline</i> Berbasis Nilai-Nilai Tradisi <i>Rokat Phandaba</i> pada Peserta Didik di SMAN 1 Grjugan Bondowoso</b> Jefri Rieski Triyanto	45
<b>Narasi Alternatif dalam Pembelajaran Sejarah untuk Pendidikan Multikultural di Indonesia</b> Ahmad Sohabudin, Wawan Darmawan	61
<b>Prospective History Teachers Worldviews on Sensitive and Controversial Issues in History Classes</b> Robby Fajar Fitrianto, Ganda Febri Kurniawan	79
<b>Film Dokumenter Sejarah Materi Peran Gereja Katolik Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia bagi Peserta Didik SMA</b> Eling Kris Prakoso et al.	95
<b>Pengembangan Bahan Ajar E-MORPITT (Modul Elektronik Perjuangan Integrasi Timor-Timur 1975-Rekonsiliasi) Kelas XII</b> Yolan Sadewa Aditya Kusuma	109
<b>Pemanfaatan <i>Learning Management System</i> (LMS) Berbasis Moodle dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 3 Magelang</b> Unik Widayati	121
<b>Lawatan Sejarah untuk Menanamkan Nilai Konservasi Cagar Budaya Pokok Bahasan Sejarah Hindu-Buddha di SMA Negeri 1 Talun Pekalongan</b> Siska Ayu Yuliani, Bain	131

**Notes from the Editor!**

After a hiatus of three years or six publishing editions, finally the Indonesian Journal of History Education (IJHE) can be published again to fulfill the readers' desire to develop history education in Indonesia. In this new edition, there are many changes that have occurred, this is in order to improve the quality of the manuscripts we publish, these changes include: *first*, the publication period starting in 2023 will be carried out in the March and September period; *secondly*, we updated the manuscript writing template so that there is an element of refreshment and of course it makes it easier for contributors to submit manuscripts; *third*, I think this is the best news, IJHE is now openly accepting and inviting contributors from various backgrounds to contribute their thoughts in the development of historical education; and *fourth*, IJHE has an internationalization vision so that publications in IJHE will gradually switch to English, we ask contributors who are preparing their manuscripts to write in English. We will not mention all the changes, only those that are important and need to be known to the reader, we will convey them.

In Volume 8 Number 1 March 2023, we carry the theme "Development of Learning History", we assess that there is a strong push to improve history education, and contributors have kindly contributed their thoughts to the development of learning history, and of course with the intention of becoming more qualified. Then, we sort out the sub-themes that are considered good in writing, these themes are; utilization of local wisdom, postmodern threat, impact of colonial thinking, media innovation, alternative narratives, historical documentary, teaching material innovation, history learning management system, learning method innovation.

Hopefully we can continue to be consistent, and IJHE can become a vessel and driving force for a paradigm shift in historical education in a better direction.

Regards,

Editor-in-Chief: Ganda Febri Kurniawan

Co-Associate Editor: Junaidi Fery Lusianto

**Media Articulate Storyline Berbasis Nilai-Nilai Tradisi Rokot Phandaba pada Peserta Didik di SMAN 1 Grujugan Bondowoso**Jefri Rieski Triyanto<sup>1</sup>**Abstract**

The aims of this study are as follows: (1) to analyze and find out the needs of historical learning media based on local wisdom values at SMAN 1 Grujugan; (2) Knowing the procedure for developing an articulate storyline media based on the traditional values of the Rokaat Phandaba; (3) Knowing the feasibility of the media articulate storyline that was developed based on the results of expert validation. This type of research is development or research and development by adopting the ADDIE model design (analysis, design, development, implementation, and evaluation) in the product development process. The results of this study indicate that the history learning media used at SMAN 1 Grujugan still uses conventional media such as power point and only uses material from textbooks and internet sources. Second, the development of articulate storyline media was developed based on the primary sources of material from Rokot Phandaba by adopting the ADDIE model, starting from analyzing the needs of learning media in the field, making media designs developed, developing media articulate storylines based on the results of material validation tests and media validation tests by experts, implementation limited and broad, then the final step is to evaluate the media that was developed based on the results of the questionnaires given by students and teachers. Based on the validation results of learning media experts and material experts, the following percentages were obtained: (1) good 60%; (2) 10% is sufficient; (3) perfect 0%; (4) less than 0%; (5) significantly less 0%.

**Keywords:** *Development, Media, Articulate Storyline, Rokot Phandaba*

**Pendahuluan**

Berbicara tentang media pembelajaran tidak akan ada habisnya, negara Finlandia yang terbilang sangat maju di bidang pendidikannya sekalipun pasti akan selalu mengevaluasi dan mencari solusi terbaik terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu fondasi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan pengalaman yang jauh lebih luas dan berbeda kepada peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran (Buckingham, 2007). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membangun kerangka konseptual peserta didik dari gambar-gambar, animasi, suara, dan lain sebagainya, peserta didik akan mengkonstruksi hasil visualisasinya tersebut sebagai pengetahuan

---

<sup>1</sup> Assist. Prof., Universitas Jember, [jefririeski@unej.ac.id](mailto:jefririeski@unej.ac.id)

dan pengalaman baru (Mayer, 2002). Maka dari itu, semua sekolah perlu terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Membuat peserta didik aktif, kreatif, dan inovatif merupakan tantangan bagi setiap tenaga pendidik di era globalisasi ini. Peran guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran merupakan hal yang vital pula. Walaupun materi yang akan diterangkan itu sangat menarik, namun dalam proses penyampaiannya terkesan membosankan, sudah dapat dipastikan peserta didik juga tidak akan mampu menyerap informasi yang disampaikan dengan baik. Tenaga pendidik perlu mengkombinasikan model ceramah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Prinsip efektif dan efisien dalam proses menyampaikan materi pembelajaran perlu dipegang oleh setiap guru. Maka dari itu, diperlukan pemanfaatan teknologi dan informasi untuk meningkatkan efektif dan efisiensi proses pembelajaran. Terdapat lima keterampilan dasar literasi media dan informasi menurut UNESCO yaitu pemahaman, pemikiran kritis, kreativitas, kesadaran budaya, dan kewarganegaraan (Gutierrez & Tyner, 2012).

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran sejarah adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dan informasi, tenaga pendidik di lapangan lebih dominan menggunakan model ceramah. Hal ini tentunya akan membuat proses pembelajaran menjadi bosan dan tidak menyenangkan. Pembelajaran sejarah pada hakikatnya merupakan mata pelajaran yang menanamkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik tentang kehidupan manusia di masa dulu, sekarang, dan yang akan datang. Mata pelajaran sejarah mempunyai posisi penting dalam membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia yang memiliki rasa nasionalisme. Pembelajaran sejarah memiliki posisi strategis dalam menyadarkan peserta didik akan dinamika perkembangan masyarakat dalam dimensi ruang dan waktu serta memberikan fondasi pemahaman kepada peserta didik tentang identitas nasional dan jati diri bangsanya.

Pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya memiliki tugas memberikan materi saja (kognitif) saja, tetapi sebisa mungkin juga memberikan materi yang berbasis nilai-nilai kearifan lokal. Kedua hal tersebut tidak memiliki arti bagi kehidupan peserta didik di era sekarang dan di masa yang akan datang, jika peserta didik tidak mengerti makna sejarah sesungguhnya. Kartodirdjo juga mengungkapkan hal yang sama tentang tugas dari mata pelajaran sejarah, yaitu (1) mengembangkan rasa cinta terhadap bangsanya; (2) memberikan inspirasi yang baik dari peristiwa sejarah atau figure dalam perjuangan bangsa; (3) mengarahkan ke arah pola berpikir nasional, kritis, dan empiris; (4) mampu mewujudkan sikap humanisme (Aman, 2011). Agar semua itu terwujud tentunya setiap guru harus bertransformasi dari model ceramah ke

model yang memanfaatkan teknologi informasi yang berbasis nilai-nilai kearifan lokal setempat. Teknologi informasi memiliki peranan yang sangat vital di era 5.0, sekolah yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajarannya berarti telah mendukung reformasi kebijakan pendidikan dan kurikulum dari paradigma konvensional ke paradigma digitalisasi (Vrasidas & McIsaac, 2001).

Tenaga pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan abad ke-21 tanpa melupakan nilai-nilai kearifan lokal. Langkah awal Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMAN 1 Grujugan, pemanfaatan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran sejarah sebenarnya sudah dilaksanakan dengan menggunakan *media power point*. Berdasarkan hasil observasi awal dan hasil wawancara dari guru sejarah peserta didik memang jauh lebih tertarik belajar apabila diajarkan menggunakan media pembelajaran. Memang sejauh ini pemanfaatan teknologi informasi yang digunakan baru sebatas *power point* dan video youtube saja. Terkait kesadaran sejarah peserta didik di SMAN 1 Grujugan berdasarkan hasil observasi awal juga diperoleh data bahwa sebagian peserta didik tidak mengetahui apa itu *Rokat Phandaba*. Hanya dua peserta didik yang sedikit mengetahui kearifan lokal tersebut. Apabila peserta didik tidak memiliki kesadaran sejarah terutama tentang kearifan lokal disekitarnya, maka budaya-budaya tersebut dapat dipastikan akan tergerus globalisasi dan tinggal nama saja. Kesadaran budaya adalah kemampuan seseorang untuk melihat dan menilai budaya sendiri dan budaya orang lain, serta budaya lain yang masuk. Sehingga bisa menilai budaya tersebut sesuai atau tidak sesuai dengan budaya yang ada. Maka dari itu, setiap orang harus sadar bahwa ada budaya, sistem religi, adat-istiadat yang harus dihormati (Vacc, 2003). Kurangnya *cultural awareness* peserta didik dikarenakan peserta didik fokus terhadap materi yang terdapat di dalam buku teks, baik Sejarah Indonesia atau Sejarah Peminatan. Artinya *local genius* yang ada di kabupaten Bondowoso belum dikembangkan dan dimasukkan ke dalam pembelajaran sejarah selama ini.

Ketertarikan peserta didik SMAN 1 Grujugan kepada mata pelajaran sejarah berdasarkan observasi awal dapat dikatakan masih kurang. Hal ini sangat jelas terlihat ketika guru sedang menerangkan materi tidak ada respon atau *feedback* dari peserta didik, berbicara dan bercanda sendiri, serta mengobrol dengan temannya. Proses diskusi antara guru dan peserta didik belum terjadi. Dapat disimpulkan jika demikian kesadaran sejarah peserta didik juga belum tumbuh sepenuhnya.

Dalam menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik tentang *local genius* yang ada di lingkungan peserta didik tentunya diperlukan sebuah inovasi dari guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan dan materi yang syarat dengan nilai-nilai kearifan

lokal di Kabupaten Bondowoso. Salah satu platform media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *articulate storyline*. Media *articulate storyline* jauh lebih menarik dibandingkan dengan *power point*. Fungsinya hampir sama yaitu untuk penyajian persentasi. *Articulate Storyline* merupakan perangkat yang dapat mengkombinasikan teks, gambar, video, animasi dan suara sehingga dapat memberikan bentuk penyajian secara visual yang menarik. Perbedaannya ada pada fitur yang ada di dalam *software*nya seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan (Donnellan, 2021).

Dengan bantuan media pembelajaran *articulate storyline* peserta didik dapat memahami nilai-nilai kearifan lokal *Rokat Phandaba*. Tradisi ini merupakan sebuah ritual yang biasanya dilakukan oleh suku Madura sampai dengan sekarang. Terminologi *Pandhaba* dalam suku Madura diartikan sebagai anak yang diberikan kemampuan khusus atau lebih dikarenakan urutan kelahiran dalam keluarganya. Anak tersebut perlu di *Rokat* agar terhindar dari bahaya dan mendapatkan keselamatan dunia akhirat (Chair, 2020). Proses ritual tersebut kemudian ditampilkan secara visualisasi melalui gambar, video, teks, suara, serta dalam bentuk animasi. Hal ini sesuai dengan kerucut pengamalan Dale bahwa gaya belajar dan media yang digunakan juga akan mempengaruhi pengalaman belajar peserta didik. Gaya belajar dengan mengamati video dan gambar dapat diingat oleh peserta didik sebesar 30% daripada hanya membaca saja. Hal ini tentunya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Dale, 1969).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setyaningsih, et all menunjukkan bahwa terdapat kenaikan motivasi peserta didik sebesar 60% dan kenaikan hasil belajar sebesar 70% yang menggunakan media *articulate storyline* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (Setyaningsih & Wahyudi, 2020). Penelitian berikutnya dilakukan oleh Nabila tahun 2020 dengan judul “Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline” menunjukkan bahwa media *articulate story line* layak dan baik untuk dikembangkan dan digunakan di dalam proses pembelajaran. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan skor penilaian 86,16% dan validasi ahli materi sebesar 79,65% (Nabilah et al., 2020)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan di SMAN 1 Grugugan dan kebutuhan media pembelajaran sejarah yang berbasis nilai-nilai kearifan lokal. Kedua, mengetahui prosedur pengembangan media *articulate storyline* berbasis nilai-nilai tradisi *Rokaat Phandeba*. Terakhir adalah mengetahui kelayakan media *articulate storyline* yang dikembangkan berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi.

### Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Dalam penelitian pengembangan terdapat tiga hal penting yang perlu diperhatikan. Pertama, model pengembangan yang dijadikan pedoman untuk produk yang akan dikembangkan. Kedua, prosedur pengembangan merupakan proses yang perlu dilakukan oleh pengembang untuk menghasilkan produk. Ketiga, menguji produk yang dikembangkan efektif atau tidak terhadap kebutuhan yang ada di lapangan (Puslitjaknov, 2008).

Pendapat diatas sesuai dengan Sugiyono bahwa penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan diuji keefektifannya. Sehingga penelitian pengembangan sangat cocok untuk penelitian yang menghasilkan suatu produk. Selain itu, memungkinkan juga untuk menemukan suatu model, inovasi, prosedur baru selama proses mengembangkan produk tersebut (Sugiyono, 2016).

Penelitian pengembangan dalam pendidikan pada prinsipnya adalah untuk mengembangkan produk yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti video pembelajaran, pengembangan materi, model pembelajaran, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Model pengembangan menurut Borg dan Gall memiliki sepuluh tahapan: (1) Tahap penelitian untuk mengumpulkan data; (2) Tahap perencanaan; (3) Mengembangkan draft produk ; (4) Tahap uji coba lapangan pertama; (5) Merevisi produk; (6) Tahap uji coba lapangan kedua; (7) Merevisi produk berdasarkan uji coba lapangan; (8) Uji pelaksanaan lapangan; (9) Revisi produk final; (10) Diseminasi dan implementasi (Borg & Gall, 1983).

Kesepuluh tahapan diatas kemudian dapat disederhanakan menjadi studi pendahuluan, desain produk, dan uji coba produk. Studi pendahuluan, berupaya menganalisis kebutuhan media dan materi yang sesuai di lapangan serta berdasarkan kajian teori yang ada. Kedua, desain produk merupakan kegiatan mengembangkan produk baru yang berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan. Ketiga, uji coba produk merupakan kegiatan untuk menguji produk yang dikembangkan dengan mengadakan eksperimen, baik secara terbatas dan sampel yang luas.

Dalam proses pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket. Wawancara digunakan untuk mengetahui secara mendalam dari responden terkait informasi yang diperlukan selama proses penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kondisi di lapangan sesungguhnya mulai dari analisis kebutuhan sampai dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden.

Dalam menganalisis data di dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian sebagai berikut: (1) Teknik analisis data hasil studi pendahuluan menggunakan Trianggulasi Data; (2) Teknik

analisis data hasil saran dan masukan dari ahli media serta ahli materi menggunakan rumus:

$R = \frac{\sum n}{T}$  (Gronlund, 2009). Hasil dari validasi ahli media dan materi kemudian dianalisis lebih lanjut secara kualitatif. Media yang dikembangkan akan divalidasi oleh Ibu Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed. Beliau merupakan salah satu dosen di Progam Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jember yang ahli di bidang teknologi informasi, khususnya media pembelajaran. Mata kuliah yang diampuh oleh beliau adalah pengantar teknologi informasi dan media pembelajaran. Sedangkan materi *Rokat Phandaba* akan divalidasi oleh ahli materi yaitu Dr. Sugiyanto, M.Hum. Beliau juga merupakan dosen di program studi Pendidikan sejarah yang ahli di bidang sosial budaya. Mata kuliah yang diampuh oleh beliau adalah metode penelitian sejarah sosial budaya, teori sosial budaya, inovasi pembelajaran sosial budaya, dan sejarah sosial budaya.

Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE yang dimulai dari melakukan analisis kebutuhan belajar untuk mengembangkan media pembelajaran dan materi dalam penelitian di SMAN 1 Grujugan hingga sampai pada tahap revisi dan evaluasi, sehingga ditemukan media pembelajaran sejarah berbasis nilai-nilai tradisi *Rokat Phandaba* untuk meningkatkan *cultural awarreness* peserta didik. Pada dasarnya pendidikan *local genius* merupakan pembelajaran yang mengajarkan kepada peserta didik agar selalu menyatu dengan lingkungan sekitarnya (Assidiq & Atmaja, 2019)

### Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran sejarah dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dimulai dari melakukan analisis kebutuhan belajar untuk mengembangkan media pembelajaran dan materi dalam penelitian di SMAN 1 Grujugan hingga sampai dengan tahap merevisi dan mengevaluasi sehingga ditemukan media pembelajaran sejarah berbasis nilai-nilai tradisi *Rokat Phandaba* untuk meningkatkan *cultural awarreness* peserta didik.

#### Analisis Kebutuhan

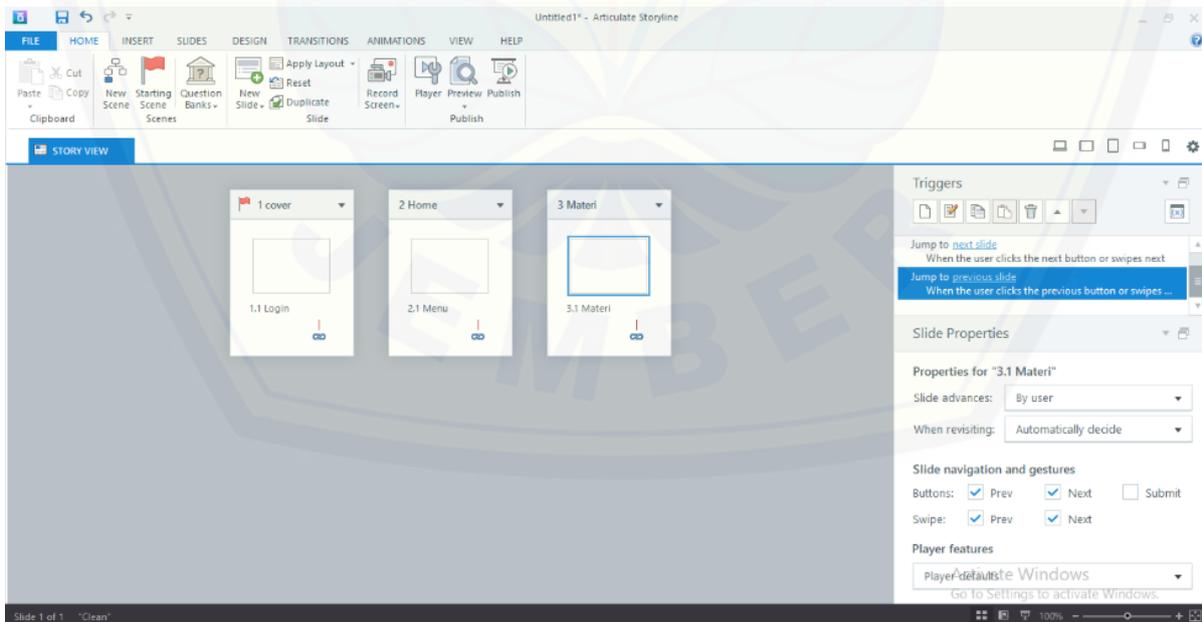
Analisis kebutuhan di dalam penelitian ini adalah menentukan kebutuhan pendidik dan peserta didik, materi yang akan diajarkan, dan kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik setelah belajar. Secara garis besar terdapat tiga tahapan, yaitu studi pustaka, observasi di lapangan, dan pengolahan data hasil studi pendahuluan. Pada kegiatan studi pustaka ini, peneliti berusaha mencari berbagai literatur terkait dengan pembelajaran sejarah yang berbasis tradisi lokal, materi dan teori yang sesuai. Materi yang sesuai dengan media dan materi yang dikembangkan pada Sejarah Indonesia Kelas X, khususnya materi Islamisasi dan Silang

Budaya di Nusantara. Kegiatan studi pustaka ini bertujuan untuk memperkuat materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, sehingga peserta didik memahami dan memiliki *cultural awareness* baik di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Kesadaran budaya sangat penting dimiliki oleh peserta didik sejak dini, dikarenakan agar tidak terjadi kesalahpahaman saat berinteraksi dengan budaya masyarakat yang berbeda-beda. Sehingga peserta didik dapat bertingkah laku sesuai dengan kebudayaan dimana mereka berada (Constantin et al., 2015).

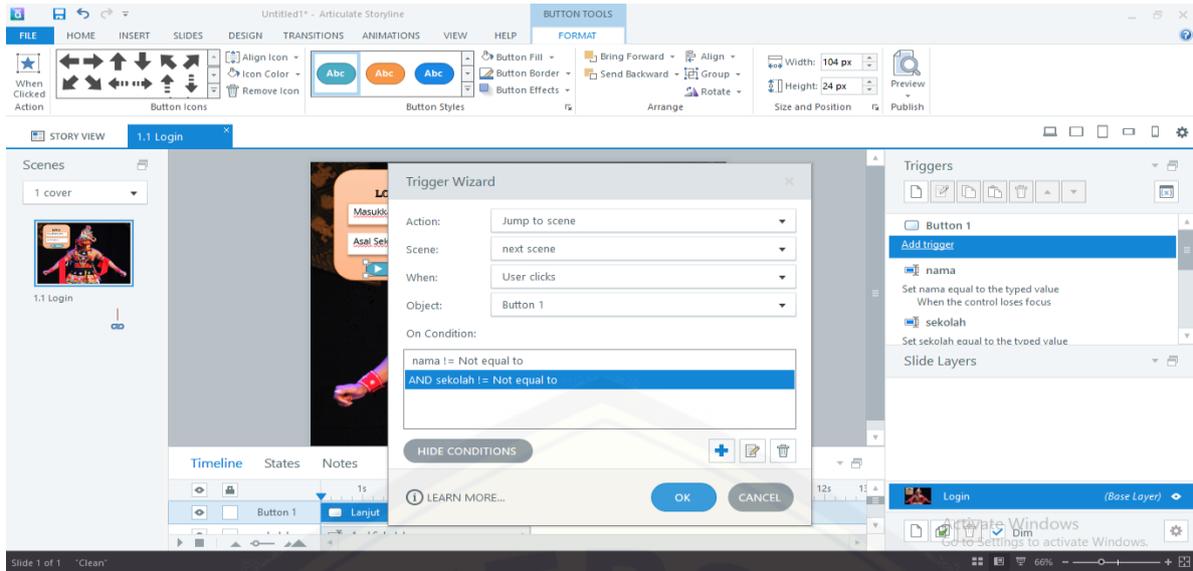
Selain itu, dalam analisis kebutuhan kegiatan lainnya yang dilakukan adalah survey lapangan (observasi) yaitu berusaha mencari data terkait dengan proses pembelajaran sejarah yang berlangsung di SMAN 1 Grugugan selama ini dan kesadaran sejarah dari peserta didik. Wawancara dilakukan kepada pendidik dan peserta didik, mengamati media pembelajaran yang digunakan, sumber belajar yang digunakan selama ini, gaya belajar peserta didik, karakteristik peserta didik, dan lain sebagainya. Hal tersebut bertujuan untuk bahan pertimbangan dalam mengembangkan model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

### Desain Media Pembelajaran

Pada tahap ini setelah kebutuhan media dan materi diidentifikasi, langkah berikutnya adalah mendesain media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi: merumuskan kompetensi, membuat konsep materi dan sumber belajar, membuat evaluasi pembelajaran, dan layout media *articulate storyline*.



Gambar 1. Desain layout pembuatan cover, home, dan materi



Gambar 2. Desain cover log in materi *rokat phandeba*

Langkah pertama yaitu merumuskan kompetensi pembelajaran, baik umum maupun khusus. Kompetensi pembelajaran telah tersusun secara umum di dalam kurikulum, berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti menggunakan materi Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara pada kelas X Sejarah Indonesia. Draft materi yang disusun sebelum dimasukkan ke media *articulate storyline* terlebih dahulu harus sudah divalidasi oleh ahli materi pada kegiatan berikutnya. Sumber belajar yang akan digunakan yaitu beberapa literatur relevan, internet, artikel, jurnal, dan lain sebagainya guna memperkuat teori dan materi yang diajarkan. Sedangkan untuk tahapan evaluasi dengan memberikan angket kepada tenaga pendidik dan peserta didik.

Semua langkah kegiatan diatas disusun dan berkolaborasi bersama pendidik agar sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Draft media pembelajaran yang telah disusun bersama pendidik ini kemudian terus dilakukan revisi sampai ditemukan media pembelajaran sejarah berbasis *Rokat Phandaba* yang sesuai untuk dikembangkan dan diterapkan dalam mata pelajaran sejarah di kelas X IPS.

### **Pengembangan Media**

Pada tahapan kegiatan ini adalah mengembangkan draft desain produk yang sudah disepakati bersama pendidik untuk diproduksi dan diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi tersebut dilakukan agar mengetahui kekurangan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pada dasarnya media adalah semua hal yang memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengetahuannya, sehingga media dapat disimpulkan bukan hanya alat atau bahan saja (Ainina, 2014).

Berdasarkan koreksi dari ahli media dan ahli materi tersebut media yang dikembangkan dapat jauh lebih baik sebelum diujicobakan. Kegiatan mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis nilai-nilai *Rokat Phandaba* dimulai dari tahap menyiapkan perangkat keras dan software. Perangkat keras yang digunakan yaitu menggunakan Laptop Mac Air M2 dengan RAM 8G dengan sistem operasi IOS Ventura Versi 13.2. Perangkat lunak yang digunakan adalah software *articulate storyline 3*.

Setelah perangkat keras dan lunak sudah siap untuk digunakan, Langkah selanjutnya adalah mengisi materi pembelajaran pada template *articulate storyline*. Selain itu, kegiatan yang dilakukan adalah memilih layout yang sesuai dengan materi *Rokaat Phandeba*, memasukkan gambar, video, serta animasi pada template yang dipilih.

Tahap berikutnya adalah mengevaluasi produk dengan menguji validitas materi dan media yang dikembangkan oleh ahli atau pakar. Kegiatan ini sangat penting untuk mengetahui letak kelemahan dan kekurangan media *articulate storyline* yang sudah dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi materi dan media oleh pakar.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi Oleh Ahli

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Kurang	0	0%
2.	Kurang	0	0%
3.	Cukup	2	10,52%
4.	Baik	15	78,94%
5.	Sangat Baik	2	10,52%

Sumber: diolah dari data pribadi

Tabel 2. Hasil Validasi Media oleh Ahli

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Kurang	0	0%
2.	Kurang	0	0%
3.	Cukup	3	10%
4.	Baik	18	60%
5.	Sangat Baik	9	30%

Sumber: diolah dari data pribadi

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media pembelajaran dan materi yang dikembangkan dapat dikatakan baik dan dapat digunakan dengan revisi. Hasil validasi materi sebesar 78,94%. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli maka diperoleh nilai rerata penilaian sebesar 4,00. Nilai kuantitatif sebesar 4,00 secara kualitatif. Sedangkan hasil validasi dari ahli media pembelajaran dapat dikatakan 60% baik dan bisa digunakan juga

dengan revisi. Rerata penilaian hasil dari ahli media adalah 4,2 dan dapat dikotegorikan baik. Sesuai dengan table pedoman pengolahan data kualitatif menjadi kuantitatif, maka  $3,40 < X \leq 4,21$  dapat dikatakan baik.

Berikut adalah media *articulate storyline* yang sudah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli dan siap untuk diimplementasikan.



Gambar 3. Media articulate storyline yang siap diimplementasikan

### Implementasi Media

Tahap berikutnya setelah media pembelajaran yang sudah di validasi oleh ahli yaitu pelaksanaan uji coba. Uji coba dilaksanakan dengan dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas secara terbatas atau pada kelompok kecil dengan jumlah responden 10 orang. Pelaksanaan uji coba terbatas ini dilakukan sebelum dilaksanakan uji coba luas, sehingga kelemahan dan kekurangan dari media serta materi yang dikembangkan dapat efektif dalam proses pembelajaran. Di bawah ini adalah hasil dari kritik dan masukan dari responden tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3. Saran dan Kritik Dari Responden

No	Kritik dan Saran
1.	Suara dari musik terlalu besar sehingga mengganggu suara asli video
2.	Animasi pada template sedikit mengganggu tulisan materi
3.	Gambar-gambar terkait <i>Rokat Phandaba</i> diperbanyak
4.	Istilah-istilah Bahasa awa atau Madura diberikan keterangan agar lebih jelas
5.	Warna dan font tulisan sedikit diperjelas serta disesuaikan dengan warna template

Berdasarkan hasil kritik dan saran dari uji coba terbatas tersebut kemudian dilakukan revisi kembali bersama guru sejarah. Untuk mengatasi masalah yang pertama, yaitu suara musik yang terlalu besar, dilakukan revisi dengan mengurangi suara music agar suara video asli *Rokat Phandaba* terdengar jelas. Masalah pada point kedua, dilakukan revisi dengan menghapus beberapa animasi yang tidak penting dan juga merubah tata letaknya agar proposional. Point ketiga, dilakukan revisi dengan mengiput beberapa gambar tentang proses ritual *Rokaat Phandeba*. Saran keempat, dilakukan revisi dengan menambahkan keterangan setelah istilah-istilah Jawa dan Madura. Point kelima, dilakukan revisi warna dan font agar lebih jelas dan terlihat serta sesuai dengan template. Setelah direvisi sesuai dengan masukan responden, media pembelajaran diujicobakan pada kelas X IPS dengan materi Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara. Pada pembahasan materi tersebut dimasukkan pembahasan salah satu nilai-nilai kearifan lokal yang ada di Kabupaten Bondowoso yaitu *Rokaat Phadeba*. Uji coba terbatas ini dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan media yang dikembangkan sebelum dilakukan uji luas.

Kegiatan selanjutnya setelah dilakukan uji terbatas adalah uji luas dengan jumlah responden 30 orang. Uji coba luas dilaksanakan pada kelas X IPS dengan mengadopsi model siklus penelitian tindakan kelas. Tahapan kegiatan pada uji coba luas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan rekomendasi. Pada tahap perencanaan peneliti dan pendidik mempersiapkan perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar, serta menyiapkan instrumen untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Selain itu, pendidik juga telah mempersiapkan pembagian materi dan tugas untuk bahan diskusi bersama. Tahap pelaksanaan, pada kegiatan ini mengujicobakan media yang dikembangkan dengan strategi dan metode *cooperative learning*, kemudian pendidik membentuk 5 kelompok belajar secara acak yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 anggota. Pada pertemuan sebelumnya peserta didik sudah dipersiapkan oleh pendidik untuk membawa segala sumber belajar terkait materi yang akan dibahas untuk

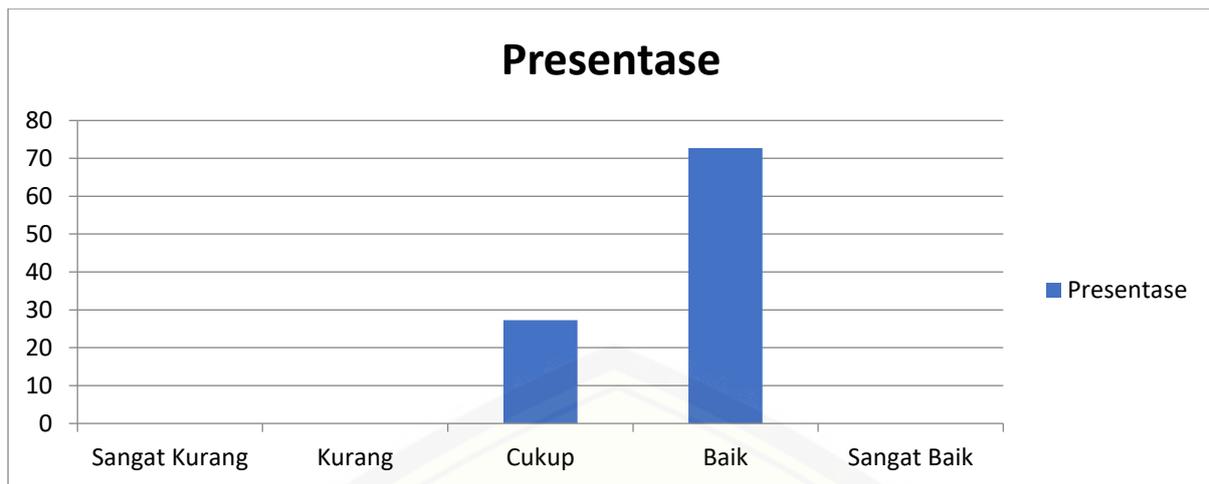
pertemuan pada tahap 1. Setiap kelompok kemudian diberikan permasalahan yang berbeda-beda sesuai dengan kelompok masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama berada di dalam kelas, maka dapat disimpulkan proses pembelajaran sudah cukup baik. Secara garis besar langkah-langkah sintak pembelajaran telah dilaksanakan oleh pendidik. Namun, berdasarkan catatan pendidik masih terdapat kekurangan dalam hal keaktifan peserta didik yang cenderung masih pasif ketika berdiskusi. Catatan kedua yaitu, pada langkah apersepsi alangkah baiknya jika pendidik ketika penyampaian tujuan pembelajaran dikaitkan dengan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Hal tersebut agar peserta didik dapat menyelaraskan informasi-informasi yang didapat pada pertemuan sebelumnya dengan informasi baru yang akan dibahas. Catatan yang ketiga, dalam proses diskusi cenderung kurang kondusif, dikarenakan masih banyak peserta didik dari anggota kelompok lainnya mengobrol sendiri atau tidak menghargai kelompok yang tampil di depan kelas. Namun, dengan adanya bantuan media pembelajaran berbasis *articulate story line*, peserta didik yang awalnya berbicara sendiri mulai fokus mendengarkan materi yang disampaikan lewat *articulate story line*. Peserta didik terutama tertarik dengan gambar-gambar dan video tradisi *Rokat Phandaba* yang belum pernah dilihat sebelumnya. Respon positif tersebut dapat dijadikan indikator bahwa peserta didik jauh lebih tertarik pada materi yang disampaikan jika menggunakan media pembelajaran yang tepat. Salah satu indikator peserta dikatakan belajar adalah adanya perubahan perilaku, perubahan tersebut terjadi karena perubahan pengetahuan, keterampilan, dan karakter dari peserta didik (Arsyad, 2002).

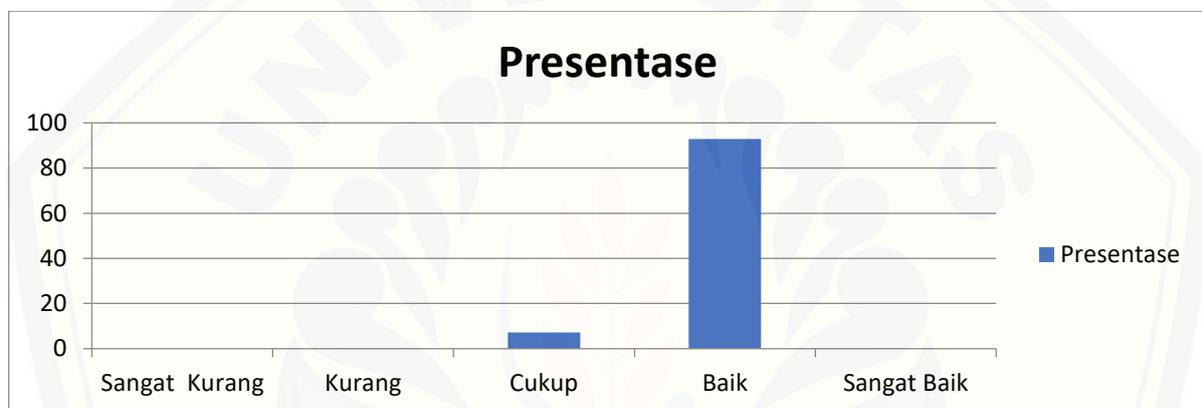
Tahapan pelaksanaan yang terakhir pada tahap I yaitu rekomendasi proses pembelajaran. Rekomendasi pembelajaran bertujuan untuk membahas segala kendala dan permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga peneliti dan pendidik saling berkolaborasi memberikan saran dan masukan tentang proses pembelajaran yang berlangsung.

### **Evaluasi**

Evaluasi pada kegiatan ini adalah untuk menilai media pembelajaran *articulate story line* yang telah digunakan oleh guru dan peserta didik sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada peserta didik dan tenaga pendidik. 11 butir pertanyaan diberikan kepada siswa dan 14 butir pertanyaan untuk tenaga pendidik. Berikut akan disajikan hasil dari kuesioner yang diberikan kepada peserta didik dan tenaga pendidik.



Gambar 4. Grafik Hasil Uji Validasi Oleh Peserta Didik



Gambar 5. Grafik Hasil Uji Validasi Oleh Tenaga Pendidik

Kedua grafik diatas dapat disimpulkan media pembelajaran articulate storyline yang dikembangkan dikatakan baik. Hasil penilaian dari peserta didik sebesar 72,72% dengan jumlah kriteria baik sejumlah 8 dan kriteria cukup atau 27,27% berjumlah 3. Sedangkan hasil dari tenaga pendidik juga dikatakan baik dengan presentase sebesar 92,85% dengan nilai 4 dengan total jumlah 13 dan nilai 3 total jumlah 1. Secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan dan diujicobakan dapat dikatakan baik, namun demikian masih perlu dilakukan revisi secara bertahap agar sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Berdasarkan hasil dari implementasi media *articulate storyline* yang dikembangkan maka dapat disimpulkan bahwa media *articulate storyline* layak untuk dikembangkan. Pada tahap implementasi sangat terlihat jelas antusias dan minat belajar peserta didik untuk belajar sejarah dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Hasil implementasi tersebut senada dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Reni (2022) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam

Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL1 SMKN1 Kandangan Tahun 2021/2022”, bahwa peserta didik sangat tertarik untuk belajar sejarah dikarenakan media pembelajaran yang digunakan juga interaktif, sehingga selama proses pembelajaran peserta didik menjadi aktif dan kreatif. Pembelajaran yang tidak membosankan tersebut membuat minat dan hasil belajar peserta didik menjadi meningkat (Neliati, 2022).

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* berbasis nilai-nilai tradisi *Rokat Phandaba* di SMAN 1 Grujugan berdasarkan hasil uji terbatas dan luas serta hasil validasi dari pendidik dan peserta didik dapat dikatakan baik dan dapat dikembangkan. Kebutuhan pengembangan media *articulate storyline* berbasis nilai-nilai tradisi *Rokat Phandaba* yang dikembangkan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan teknik observasi dan angket. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa peserta didik ketika proses pembelajaran terlihat mengobrol dan berbicara sendiri. Hal tersebut dikarenakan tenaga pendidik masih menggunakan model konvensional dalam proses pembelajaran, sehingga menurut peserta didik materi yang disampaikan membosankan. Selain itu, permasalahan yang membuat peserta didik malas untuk belajar sejarah dikarenakan tidak ada materi-materi kontekstual yang ada di lingkungan peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* mengadopsi model ADDIE. Tahapan kegiatan pengembangan media *articulate storyline* terdiri dari analisis kebutuhan, desain draft media yang dikembangkan, pengembangan media pembelajaran, implementasi atau uji coba media yang dikembangkan, dan evaluasi. Hasil dari validasi media dan materi oleh pakar atau ahli dapat disimpulkan baik dengan nilai sebesar 60% dan 78,94%. Hasil penilaian dari peserta didik adalah sebesar 72, 72%. Sedangkan hasil dari tenaga pendidik juga dikatakan baik dengan presentase sebesar 92,85%.

### **Referensi**

- Ainina, I. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3 (1).
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Ja- karta: Rajawali Press.
- Assidiq, N., & Atmaja, H. (2019). Implementasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Apresiasi Siswa SMA/MA Berbasis Islam di Kabupaten

- Wonosobo. *Indonesian Journal of History Education*, 7(1), 79-92.  
<https://doi.org/10.15294/ijhe.v7i1.32288>
- Borg, W. R., & Gall, Meredith. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Buckingham, D. (2007). Media Education Goes Digital: An Introduction. *Learning, Media and Technology*, 32(2), 111–119. <https://doi.org/10.1080/17439880701343006>
- Chair, B. M. (2020). Dimensi Kosmologis Ritual Rokot Pandhaba pada Masyarakat Madura. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, Dan Tradisi)*, 6(1), 127–141.  
<https://doi.org/10.18784/smart.v6i1.952>
- Constantin, E. C., Cohen-Vida, M.-I., & Popescu, A. V. (2015). Developing Cultural Awareness. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 696–699.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.228>
- Dale, E. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. Holt, Rinehart and Wiston Inc. The Dryden Press.
- Donnellan, J. (2021). Articulate Storyline 360. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ)*, 22(3), 251–260.
- Gronlund, N. E., L. R. L., & M. M. D. (2009). *Measurement & Evaluation In Teaching* (Tenth edition). Macmillan Publishing Co., Inc.
- Gutierrez, A., & Tyner, K. (2012). Media Education, Media Literacy, and Digital Competence. *Comunicar*, 19(38), 31–39. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-03>
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80-85.  
<https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia Learning. *Psychology of Learning and Motivation*, 41(2), 85–139.
- Neliati, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL1 SMKN 1 Kandangan Tahun 2021/2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 200-206.
- Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Peneitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Setyaningsih, S., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ariculate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu*

*Pengetahuan*, 20(2), 144–156. [https://doi.org/DOI:  
http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772](https://doi.org/DOI:10.30651/didaktis.v20i2.4772)

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.

Vacc, N. A. ; D. S. B. B. J. M. (2003). *Counseling Multicultural and Diverse Populations: Strategies for Practitioners* (4th ed.). Routledge.

Vrasidas, C., & McIsaac, M. S. (2001). Integrating Technology In Teaching And Teacher Education: Implications For Policy And Curriculum Reform. *Educational Media International*, 38(2–3), 127–132. <https://doi.org/10.1080/09523980110041944>

