

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS VISUALISASI SITUS KOTA LAMA TEGAL UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI CAGAR BUDAYA DI SMA NEGERI 3 KOTA TEGAL

Oleh:

Edwin Mirzachaerulsyah, Wasino, Akhmad Arif Musadad

Magister Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNS

edwin.yoursoul2@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is the development of the potential of the cultural heritage site of the old town of Tegal as a medium of learning history so that it can increase the motivation of learning history and enhance appreciation of the students. This media can also be guidelines for the protection and preservation of cultural heritage objects at the site of the old town of Tegal. Research method used is the method of research development or Research and Development adapted & modified Borg & Gall. With the instructional design model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) of Molenda. The subject of research as much as 22 students of Class XI Social Science Senior High School 3 Tegal as controls and classes of 30 students of Class XI XI Social Science Senior High School 3 Tegal as class experiments. Data collection techniques using question form and achievement test. Data analysis techniques using descriptive analysis and test t test. Based on the analysis of the effectiveness of the test, the results of the post test experimental classes (media developed) higher than the class of the control (conventional). Based on the T-test test earned $t_{2.1} > 1.88 =$ conclusion can be drawn then H_0 is rejected, meaning both groups have an attitude of appreciation are not the same. There is a difference of attitude scale self-test results on post test experimental classes and controls that prove that media-based learning, visualization of the site of the old town of Tegal is effective to increase the apreasiasi of cultural heritage.

Keywords: *Media Development; The Site Of The Old City Tegal; Heritage Appreciation.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan potensi situs cagar budaya Kota Lama Tegal sebagai media pembelajaran sejarah sehingga dapat menambah motivasi belajar sejarah serta meningkatkan apresiasi siswa. Media ini juga dapat menjadi pedoman bagi perlindungan dan kelestarian benda cagar budaya di Situs Kota Lama Tegal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan atau Research & Development yang diadaptasi dan dimodifikasi Borg & Gall. Dengan desain pembelajaran menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dari Molenda. Subjek penelitian sebanyak 22 siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tegal sebagai kelas kontrol dan 30 siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tegal sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes prestasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji t test. Berdasarkan analisis uji efektivitas, hasil post tes kelas eksperimen (media yang dikembangkan) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (konvensional). Berdasarkan uji T test diperoleh $t_{obs} 2,1 > 1,88 = t_{tabel}$ maka dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak yang artinya kedua kelompok memiliki sikap apresiasi yang tidak sama. Terdapat hasil perbedaan test skala sikap pada post test kelas eksperimen dan kontrol yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis visualisasi Situs Kota Lama Tegal efektif untuk meningkatkan apresiasi cagar budaya.

Kata Kunci : *Pengembangan Media, Situs Kota Lama Tegal, Apresiasi Cagar Budaya.*

A. PENDAHULUAN

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu bagian utama dari kurikulum yang diajarkan bukan untuk memenuhi ingatan para siswa dengan berbagai fakta dan materi yang harus dihafalkannya, melainkan untuk membina mental yang sadar akan tanggung jawab terhadap hak dirinya sendiri dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa dan negara (Nursyid, 2003: 21). Oleh karena nya untuk menjalani kehidupan baik masa kini dan untuk bekal di masa depan manusia tidak bisa melupakan begitu saja pengalaman dari peristiwa yang terjadi di masa lalu. Disini dapat kita pahami bahwa sejarah merupakan pengalaman bagi manusia untuk menjalani kehidupan dimasa sekarang serta masa yang akan datang.

Keberhasilan dalam pembelajaran sejarah ditentukan oleh beberapa faktor yang antara lain: penerapan metode dan strategi, penggunaan media pembelajaran, situasi kelas, minat serta partisipasi siswa. Strategi pembelajaran, metode dan media pembelajaran berpangkal pada guru, sedangkan partisipasi siswa berpusat pada siswa. Artinya pembelajaran sejarah bermodal pada guru dan siswa yang pada akhirnya adalah subjek yang saling berinteraksi. Idealnya dalam pembelajaran sejarah ada seorang guru yang kreatif dan efektif serta siswa yang kreatif pula. Guru dan siswa haruslah sebagai agen dalam proses pembelajaran sejarah.

Pemanfaatan sumber-sumber sejarah lokal dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah di sekolah,

khusus di Sekolah Menengah Atas (SMA), dimana dalam Kurikulum 2013 (K13) peserta didik dapat mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuannya sendiri dan guru sebagai fasilitator dapat menjadi penunjang utama dalam pembelajaran.

Kurikulum 2013 memberikan ruang bagi pengembangan materi sejarah melalui penambahan jam belajar dan pengintegrasian dalam dua kelompok mata pelajaran, dalam hal ini kurikulum 2013 memberi kesempatan pada guru untuk melakukan pembelajaran yang inovatif dengan pendekatan saintifik. Dalam kurikulum 2013 aspek afektif lebih diutamakan dikarenakan kurikulum 2013 lebih menekankan pada pembangunan karakter dengan tidak mengabaikan keberagaman yang terdapat di Indonesia. Hal senada juga dikatakan oleh Ashwani dalam Sariyatun (2009) bahwa kurikulum era *postmodern* menekankan wacana yang mempromosikan pemahaman budaya, sejarah, politik, ekologi, estetika, teologis, otobiografi, kondisi manusia dan struktur sosial yang akan berdampak pada perencanaan, perancangan, implementasi, dan evaluasi kurikulum.

Menilik pada proses pembelajaran sejarah yang diterapkan di SMA Negeri 3 Kota Tegal yang belum memanfaatkan potensi lokal, yakni Situs Kota Lama Tegal maka sesuai dengan semangat Kurikulum 2013 (K13) potensi-potensi tersebut harusnya digali oleh siswa, sebagai tumpuan bangsa dalam menjaga warisan cagar budaya yang ada di Kota Tegal. Kota Tegal memiliki berbagai

macam peninggalan atau situs benda cagar budaya yang telah lama terlahir, keberlangsungan benda maupun situs cagar budaya sebagai salah satu warisan masa lampau mempunyai nilai historis yang tinggi dan harus tetap di jaga kelestariannya, benda-benda cagar budaya ini seyogyanya harus lebih aktif untuk dikenalkan kepada siswa, diharapkan melalui pengenalan kepada siswa muncul bibit-bibit baru individu yang memiliki dedikasi tinggi untuk merawat, menjaga dan mempertahankan kelestarian benda-benda cagar budaya di wilayah Kota Tegal.

Kota Lama Tegal merupakan simbol dan saksi sejarah perjalanan Kota Tegal di masa kolonial dan Jepang. Dengan memasukkannya situs kota lama Tegal kedalam pembelajaran sejarah di sekolah, warisan sejarah dan sebagai benda cagar budaya di Kota Tegal tersebut dapat terus dilestarikan. Nilai-nilai historis yang terdapat di situs kota lama Tegal dapat menumbuhkan sikap apresiasi para siswa terhadap benda-benda cagar budaya yang hampir musnah akibat modernisasi pembangunan saat ini. Mengingat pentingnya pelestarian benda cagar budaya maka sepatasnya apabila situs dan benda cagar budaya Kota Lama Tegal diterapkan dalam materi ajar sejarah di sekolah menengah atas.

Implementasi pembelajaran dengan berbasis visualisasi situs kota lama Tegal dapat diterapkan dengan mudah oleh guru, karena telah disiapkan media pembelajaran yang telah didesain secara lengkap, inovatif dan menarik. Materi juga

akan mudah diterima siswa karena model pembelajaran dilakukan sesuai pembelajaran modern dan kontekstual.

Untuk mendukung model pembelajaran tersebut, media pembelajaran yang digunakan berupa media audio visual. Menurut Bruner (dalam Sukiman, 2012: 30) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman *piktorial/gambar*, dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Dalam pengembangan media pembelajaran yang akan diterapkan memungkinkan siswa memperoleh ketiga modus tersebut, yakni memperoleh pengalaman secara langsung karena situs kota lama Tegal berada di lingkungan tempat tinggal mereka. Sedangkan pengalaman gambar akan diperoleh melalui media audio visual, dan pengalaman abstrak dapat mereka peroleh melalui modul yang dibuat. Melalui media pembelajaran, proses pembelajaran baru yang akan diperoleh nanti diharapkan peserta didik akan mampu mendayagunakan, mewariskan, melestarikan dan menjaga serta mengembangkan apresiasi cagar budaya dalam kehidupan sehari-hari.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Kota Tegal dan jenis metode penelitian adalah *Research and Development* (R&D). Pengertian metode dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development*(R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta

menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Desain pembelajaran yang digunakan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*)

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, instrumen tes prestasi dan angket apresiasi cagar budaya. Berbagai cara dalam mengumpulkan data untuk memperoleh data yang akurat dilakukan, hal tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Sutopo (2006: 92) bahwa menggunakan triangulasi sumber merupakan suatu teknik analisis yang mantap untuk menarik kesimpulan, sehingga untuk menafsirkan sesuatu dibutuhkan lebih dari satu sudut pandang supaya data lebih lengkap, mantap dan mendalam untuk menyimpulkan. Tes prestasi dan angket apresiasi cagar budaya diujicobakan terlebih dahulu untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen tes. Teknik analisis data menggunakan Uji-T (T-test) melalui program aplikasi SPSS 19. Uji T digunakan sebagai prasyarat bahwa dalam ujicoba ini peneliti ingin membandingkan nilai rata-rata kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Dalam uji statistik sebagai prasyarat yang digunakan adalah statistik parametrik yang boleh dilakukan apabila data berdistribusi normal dan homogen terlebih dahulu sebelum dilakukan Uji T (T-test). Uji normalitas menggunakan *one sample kolmogorov smirnov*, uji

homogenitas menggunakan *one way anova* dan uji T menggunakan *Independent Samples Test*.

C. HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

Data yang diperoleh digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan:

1. Deskripsi Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Kota Tegal

Dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Kota Tegal diperoleh gambaran umum proses kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru masih cenderung menggunakan model konvensional yakni ceramah. Pembelajaran sejarah yang berlangsung juga kurang menarik karena dalam penggunaan media, guru hanya menampilkan slide power point yang dimilikinya saja, tanpa menyuruh siswa untuk membuat slide power point sendiri dan melakukan presentasi didepan kelas serta kemudian mendiskusikannya maupun melakukan tanya jawab. Karena pembelajaran di kelas cenderung masih berpusat pada guru atau yang dikenal dengan *Teacher Center* maka diperoleh gambaran bahwa metode dan media yang digunakan berupa *konvensional* dan media *slide*.

Pada tahap observasi yang peneliti lakukan, pelaksanaan pembelajaran di kelas sudah cukup baik, setiap langkah-langkah pembelajaran yang berpedoman pada Kurikulum 2013 (K13) sudah dilaksanakan. Mulai dari membuka materi pembelajaran (*apersepsi*), kegiatan awal, kegiatan inti hingga kegiatan penutup.

Guru juga melakukan refleksi dalam setiap materi pembelajaran sejarah yang diajarkan. Siswa kelas XI IPS dalam mata pelajaran sejarah wajib juga belum sepenuhnya fokus dan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, beberapa siswa masih terlihat bersenda gurau ketika guru menyampaikan materi melalui infocus, kemudian ketika guru menegur siswa dengan mengajukan pertanyaan kepada mereka, barulah terdiam. Hampir dikatakan bahwa beberapa siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Keadaan seperti ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan siswa dalam menguasai materi yang diberikan, guru hanya melakukan refleksi tanpa memberikan umpan balik kepada siswa berupa pertanyaan maupun gagasan, dan berikutnya media yang ditampilkan terlalu membosankan, karena guru hanya copy paste bahan materi pembelajaran dan memindahkannya ke power point, sehingga terkesan siswa hanya membaca ulang materi yang sudah ada di LKS.

Pernyataan guru tersebut sudah sangat klasik dalam setiap penelitian-penelitian pendidikan dan menurut Sutjiono dalam Wirawan (2005: 76-78) alasan-alasan yang digunakan oleh guru tersebut harus segera dirubah kearah yang lebih positif karena dengan semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, bukan tidak mungkin siswa merasa bosan dengan pembelajaran menggunakan media yang konvensional saja.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Situs Kota Lama Tegal

Prosedur pengembangan media pembelajaran sejarah dalam penelitian ini meliputi ; (1) perencanaan, (2) pelaksanaan (produksi media) dan (3) evaluasi (Sukiman, 2012:53). Kemudian diikuti dengan perbaikan atau penyempurnaan media sehingga diperoleh hasil dan bentuk yang dianggap layak untuk diproduksi. Langkah awal perencanaan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Situs Kota Lama Tegal dikembangkan dalam uraian sebagai berikut:

a. Perencanaan Media Pembelajaran

Dalam melaksanakan penelitian berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, perencanaan awal merupakan proses yang sangat penting sebagai penentu keberhasilan dalam penelitian, ketelitian dan kesiapan perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar, merumuskan materi dan butir soal secara rinci agar tercapainya kompetensi belajar, mengembangkan alat pengukuran keberhasilan dan penulisan naskah media.

b. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Dalam studi pendahuluan dan observasi telah dijelaskan bahwa permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Kota Tegal adalah kurangnya

pengembangan materi dan media pembelajaran oleh guru yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Padahal jelas tercantum dalam buku pedoman guru untuk Kurikulum 2013 adalah bahwa guru harus mampu menjadi fasilitator yang menuntut guru harus mampu mengembangkan materi pelajaran yang disesuaikan dengan kehidupan nyata.

Pemanfaatan potensi sekolah dan lingkungan sekitar khususnya di kawasan Situs Kota Lama Tegal dapat menjadi salah satu sumber utama dalam mengarahkan siswa agar menjadi pribadi yang baik dan berilmu. Disamping itu, penggunaan media dan penguasaan teknologi pembelajaran sebagai perantara menjadi tuntutan untuk menciptakan bahan ajar yang menarik, maka dalam hal ini penggunaan media pembelajaran sejarah diharapkan dapat membantu, baik bagi siswa ataupun guru agar dalam menyampaikan materi mudah dipahami. Pembelajaran ini akan memberikan contoh nyata dan akurat dalam kehidupan sehari-hari. Siswa akan lebih tertarik untuk belajar sejarah serta akan mengapresiasi pembelajaran dan kemudian pembelajaran sejarah akan menjadi lebih bermakna.

c. Merumuskan indikator dan hasil belajar

Dalam proses pembelajaran kompetensi merupakan faktor yang sangat penting, dengan merumuskan kompetensi maka peneliti akan dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa dapat diarahkan. Dalam Kurikulum

2013 (K13) standar proses terfokus pada tiga aspek, yakni kemampuan Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi dengan rumusan kompetensi ada dua yakni; Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah tercantum dalam buku pedoman guru. Sedangkan penjabarannya dilakukan oleh guru.

Perumusan kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dalam penelitian Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Situs Kota Lama Tegal pada materi Pengaruh Imperialisme dan Kolonialisme Barat di Indonesia didasarkan pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran sejarah Indonesia kelas wajib. Kompetensi Inti yang dijadikan dasar adalah KI 3 “Memahami, menerapkan, dan menjelaskan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah”. Adapun Kompetensi Dasar nya adalah KD 3.3 “Mengevaluasi pengaruh imperialisme dan kolonialisme Barat di Indonesia dalam bidang politik, ekonomi, sosial-budaya, pendidikan dan agama”.

Indikator keberhasilan yang akan dicapai antara lain adalah; a) mampu menganalisis kehidupan politik, sosial-budaya, ekonomi, militer, pendidikan di

Indonesia pada zaman pendudukan Pemerintah Kolonial Belanda. b) menyajikan hasil evaluasi tentang pengaruh Imperialisme dan Kolonialisme Barat di Indonesia dalam bidang politik, sosial-budaya, ekonomi, militer, pendidikan dan agama. c) mampu mengumpulkan data atau informasi melalui bacaan dan sumber-sumber lain terkait Imperialisme dan Kolonialisme Barat di Indonesia.

Materi mengenai Situs Kota Lama Tegal diambil dari arsip pada Kantor Arsip dan Perpustakaan Daerah (ARPUSDA) Kota Tegal dan Depot Arsip Keturen Kota Tegal. Setelah semua bahan terpenuhi peneliti kemudian menyusun dan mengkonstruksi foto, gambar, video dan narasi kedalam aplikasi pembuatan media video. Dalam penyusunan peneliti melibatkan rekan ahli dalam pembuatan editing video untuk penyempurnaan hasil Anita (2012: 75) menyatakan bahwa menugaskan pembuatan media kepada seseorang berkeahlian khusus disebut sebagai model terbuka dan pada umumnya lebih baik dan dapat dipercaya kualitasnya. Setelah media pembelajaran selesai dibuat maka selanjutnya dilakukan proses *Burning* pada *Video Compact Disk (VCD)* dan disimpan pada *Flashdisk* selanjutnya dilakukan validasi media untuk menilai hasil media yang telah dikembangkan oleh peneliti bersama guru kolaborator.

3. Hasil Uji Validasi Model Media

Hasil validasi media dengan skor maksimal 4 diperoleh skor rerata 3,70. Masukan yang didapat adalah perbaikan kualitas suara dan sesuaikan antara narasi dengan

gambar sesuai dengan video yang telah dibuat. Selanjutnya dilakukanlah uji coba satu-satu terhadap 4 siswa untuk mengetahui media yang akan diterapkan dalam pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa di SMA Negeri 3 Kota Tegal. Dari hasil uji coba kelompok kecil didapat rerata sebesar 5,21 dan uji coba kelompok besar sebesar 5,11. Hasil tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Situs Kota Lama Tegal layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Tegal.

Durasi dalam media video yang digunakan adalah enam menit dan terdiri atas beberapa komponen, yakni: gambar, suara, video dan narasi yang dirangkai menjadi materi pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Situs Kota Lama Tegal.

4. Uji Efektifitas Media

Media pembelajaran sejarah yang telah diujicobakan dengan PTK kemudian dilakukan uji efektifitas media, dengan melibatkan dua kelompok, yakni kelompok kontrol dan eksperimen. tetapi terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan di SMA Negeri 1 Kota Tegal sebagai kelompok eksperimen dan SMA Negeri 3 Kota Tegal sebagai kelompok kontrol. Hasil signifikansi yang didapat Dari hasil pengujian menggunakan SPSS pada kelas eksperimen mengenai data prestasi belajar diperoleh besaran $n=22$ dan besaran $\alpha = 0,05$ diperoleh statistik Kolmogorov Smirnov 0,146 dengan signifikansi sebesar 0,139. Hal ini menunjukkan signifikansi ($0,139 > 0,05$) lebih besar dari alfa. Maka dari itu dapat diartikan kelompok kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Data hasil belajar kelas kontrol (menggunakan media power point) diperoleh

besaran $n = 20$ dan besaran $\alpha = 0,05$, hasil statistik Kolmogorov Smirnov 0,131 dengan signifikansi sebesar 0,126. Hal ini menunjukkan signifikansi ($0,126 > 0,05$) lebih besar dari alfa. Maka dari itu dapat diartikan kelompok kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk menguji keefektifan media pembelajaran sejarah yang telah dikembangkan melalui tes prestasi atau kompetensi melibatkan dua kelompok atau kelas yakni: kelompok kontrol dan eksperimen dalam kelompok eksperimen digunakanlah media pembelajaran sejarah yang telah dikembangkan yakni video pembelajaran berbasis visualisasi Situs Kota Lama Tegal dan pada kelompok kontrol menggunakan media power point. Soal yang digunakan dalam uji prestasi sebanyak 24 butir.

diketahui skor uji prestasi kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah 73,1 persentase ketuntasan 82,1%. Sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan media power point adalah 66,25 dengan persentase ketuntasan 70%. Berdasarkan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 71 maka kelas eksperimen masuk dalam kategori baik sedangkan kelas kontrol masih belum memenuhi batas ketuntasan. Dari data tersebut diatas maka media pembelajaran sejarah yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk mencapai efektifitas belajar. Mengacu pada hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis visualisasi Situs Kota Lama Tegal yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media video tersebut memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan apresiasi cagar budaya

pada siswa dibandingkan dengan media klasikal berupa slide power point.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan:

1. Penggunaan media pembelajaran yang monoton, kurang inovatif dan kurang tepat dengan karakteristik siswa akan membuat proses pembelajaran sejarah tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Yang kemudian akan berimbas pada hasil belajar sejarah yang tidak memuaskan. Hal ini karena penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh guru. Oleh karena itu guru dituntut harus mampu melakukan inovasi dan ketepatan dalam memilih media yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik siswa, agar dalam proses pembelajaran sejarah di kelas lebih menarik dan bermakna bagi siswa.
2. Pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan dengan tahapan pendahuluan adalah perencanaan yang terdiri dari; analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan indikator hasil dan kompetensi, merumuskan materi ajar, mengembangkan alat pengukuran keberhasilan, penulisan naskah. Langkah selanjutnya yakni produksi media pembelajaran berupa CD pembelajaran sejarah yang berisi video pembelajaran sejarah berbasis visualisasi situs kota lama Tegal yang berdasarkan situs cagar budaya di Kota Tegal.
3. Hasil validasi secara keseluruhan menyatakan bahwa media CD pembelajaran sejarah berupa media video yang dikembangkan layak untuk

diproduksi dan dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah dengan revisi sesuai saran, diantaranya; transisi suara, gambar agar diperlambat, durasi waktu juga dikurangi, ketepatan antara narasi juga direvisi. Setelah dilakukan validasi kemudian dilanjutkan merevisi video dengan bantuan ahli media.

4. Uji implementasi CD media pembelajaran sejarah berupa media video yang dikaitkan dengan potensi dan nilai-nilai sejarah pada situs cagar budaya Kota Lama Tegal pada setiap siklus membawa peningkatan dalam prestasi belajar sejarah siswa dan nilai angket apresiasi terhadap cagar budaya pada siswa. Pada siklus I rata-rata belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan, oleh karena itu dilakukan uji coba kembali pada siklus II berdasarkan refleksi pada siklus I. Maka diperoleh rata-rata hasil, baik prestasi maupun apresiasi cagar budaya siswa telah melebihi batas ketuntasan klasikal (berada pada batas sebesar 75). Oleh karena itu, uji implementasi pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran sejarah berupa video dilaksanakan sebanyak dua siklus. Dapat disimpulkan pula bahwa penggunaan media video dalam proses pembelajaran sejarah dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa serta membawa peningkatan pada kemampuan apresiasi siswa terhadap benda cagar budaya yang dapat dilihat pada peningkatan hasil belajar sebelum (pre-test) dan setelah uji coba dalam pembelajaran dilakukan (post-test). Sehingga media video yang diujicobakan layak untuk digunakan dan dimanfaatkan

oleh guru dalam pembelajaran sejarah sesuai materi.

Implikasi dari temuan pelaksanaan uji coba media pembelajaran yang telah dirancang kedalam pembelajaran sejarah adalah 1) pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, efektif dan inovatif dan telah dikembangkan dengan memanfaatkan situs cagar budaya kota lama Tegal dalam bentuk video pembelajaran sejarah berisikan video pembelajaran, yang kemudian menjadi salah satu sarana pendukung dalam memberikan kreasi dan inovasi dalam pembelajaran sejarah serta berimplikasi pada kelancaran proses belajar karena lebih efisien karena video pembelajaran tersebut berisikan materi yang berkaitan dengan peristiwa sejarah yang ada dilingkungan siswa sehingga diharapkan akan memberi pemahaman dan pengetahuan baru dalam belajar materi pembelajaran masa kolonial di Indonesia. 2) keberhasilan pembelajaran dengan media pembelajaran yang tepat, efektif dan inovatif dalam bentuk media pembelajaran sejarah berisikan video pembelajaran dalam meningkatkan apresiasi cagar budaya (skala sikap) berpengaruh pada sikap menghargai, menghayati dan bagaimana mereka dapat ikut berkontribusi dalam merawat, menjaga dan mempromosikan potensi bangunan cagar budaya dilingkungan sekitar mereka sebagai bukti prestasi di masa lampau.

Saran bagi guru, siswa dan sekolah adalah sebagai berikut

1. Bagi Guru Sejarah

Media pembelajaran sejarah yang berupa video pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan situs cagar budaya Kota Lama Tegal dan disandingkan dengan pendekatan saintifik

model *Discovery-Inquiry* dalam kegiatan pembelajaran menciptakan pembelajaran sejarah yang inovatif, menarik dan dapat memotivasi semangat belajar siswa. Proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat menelusuri jejak-jejak sejarah di Kota Tegal pada masa Kolonial Belanda, menghubungkan pengetahuan yang diperolehnya dengan realitas dilapangan, mampu mengkonsep bagaimana dan apa yang seharusnya dilakukan sebagai generasi muda dalam melestarikan situs cagar budaya

1. Bagi Siswa

Pembelajaran menjadi lebih inovatif dan bermakna, siswa lebih terdorong untuk berperan aktif dalam mencari

sumber-sumber mengenai sejarah diwilayahnya sendiri, siswa juga dapat merekonstruksi pengetahuannya sendiri yang diharapkan akan dapat meningkatkan apresiasi mereka terhadap keberadaan Situs Kota Lama Tegal.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan membantu dalam memperkenalkan potensi daerah berupa Situs Kota Lama Tegal melalui media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi Situs Kota Lama Tegal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah. S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Borg & Gall. 1983. *Educational Research An Introduction Fourth Edition*. New York: Longman.
- Sadiman. S. Arief. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Edisi Ketiga. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino. E. Sharon. dkk. 2012. *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Cetakan Kedua. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana. N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cetakan Ketujuh Belas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke 14. Bandung: Alfabeta.
- Sutijono, T.W.A. 2005. *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Penabur-No. 04/Th IV / Juli 2005.
- Sutopo. H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Kedua. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Tim Pusat Kurikulum dan Perbukuan. *Buku Pedoman Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Tjandrasasmita. Uka. 1980. *Fungsi Peninggalan Sejarah dan Purbakala Dalam Pembangunan Nasional* dalam Analisa Kebudayaan Tahun 1 Nomor 1, 1980.