

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EBOS (E-BROSUR SEJARAH) BERBASIS MUSEUM MPU PURWA UNTUK SISWA KELAS X PERHOTELAN 1 SMKN 1 BATU**

**YULI FITRIANI<sup>1\*)</sup>, JOKO SAYONO<sup>2)</sup>,  
WAHYU DJOKO SULISTYO<sup>3)</sup>**

*\*Korespondensi Penulis: yuli.fitriani.1707316@students.um.ac.id*

<sup>1) 2) 3)</sup> **Universitas Negeri Malang**

*Jl. Semarang No.5 Sumbersari- Lowokwaru, Malang, Jawa Timur*

*Disubmit: April 2021; Direvisi: Oktober 2022; Diterima: November 2022*

DOI: 10.35706/judika.v10i2.5207

---

**ABSTRACT**

*This instructional media design was carried out in accordance with the problem and potential analysis at SMKN 1 Batu. Based on the results of the problem analysis conducted, it shows that interest in learning history at SMKN 1 Batu during the Covid-19 pandemic was very low. This is evidenced by the participation of students in the learning process. By presenting the Mpu Purwa Museum collection into the EBOS (Historical E-Brochure) application, it aims to optimize historical learning on material relics of Hindu-Buddhist culture. This instructional media design uses the ADDIE model which consists of five steps, namely: Analysis, Design, Development and Evaluation. The results of this instructional media design are in the form of an electronic brochure packaged in the form of an application containing a summary of the material, pictures, videos and quizzes and can be accessed anywhere and anytime without using internet data packages making it easier for students to learn history from home. With limited time and money as well as the existence of Covid-19 health protocol regulations, the EBOS based on the Mpu Purwa Museum collection is effective because students do not need to visit the Museum.*

*Keywords: History Learning Media, Mpu Purwa Museum, Design*

**ABSTRAK**

Desain media pembelajaran ini dilakukan sesuai dengan analisis masalah dan potensi di SMKN 1 Batu. Berdasarkan hasil analisis masalah yang dilakukan menunjukkan bahwa minat belajar sejarah di SMKN 1 Batu pada masa pandemi Covid-19 sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menghadirkan koleksi Museum Mpu Purwa ke dalam aplikasi EBOS (E-Brosur Sejarah) bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah pada materi peninggalan kebudayaan Hindu-Budha. Desain media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu: *Analysis, Design, Development* dan *Evaluation*. Hasil dari desain media pembelajaran ini berupa brosur elektronik yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang berisi rangkuman materi, gambar, video serta kuis dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa menggunakan paket data internet sehingga memudahkan siswa belajar sejarah dari rumah. Dengan keterbatasan waktu dan biaya serta adanya peraturan protokol kesehatan Covid-19 media pembelajaran EBOS berbasis koleksi Museum Mpu Purwa efektif digunakan karena siswa tidak perlu berkunjung ke Museum.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Sejarah, Museum Mpu Purwa, Perancangan

---

**PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan

mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dengan mengembangkan media pembelajaran maupun bahan ajar agar siswa dapat menerima pelajaran yang ingin disampaikan guru (Bates dan Bates, 2005; Suryani, 2016). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat bantu bagi guru, tetapi juga sebagai pembawa informasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang baik serta memadai diharapkan dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam menangkap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah media digunakan untuk memvisualisasikan fakta-fakta sejarah. Pembelajaran sejarah dikatakan baik bila dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan konsep generalisasi serta bahan abstrak dari kejadian masa lampau menjadi nyata (Cahyono, 2015).

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan kejadian masa lampau seperti pengalaman langsung melalui benda sesungguhnya atau bisa dengan model pembelajaran karyawisata (Sayono et al., 2019). Melalui demonstrasi atau sandiwara menggunakan boneka atau wayang dan benda lainnya untuk menyampaikan peristiwa sejarah. Selain itu juga bisa menggunakan media berupa gambar, video, audio, bagan maupun peta (Rohani, 2019; Cahyono, 2015).

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Batu, alasan pemilihan tempat ini didasarkan pada hasil observasi awal bahwa proses pembelajaran sejarah di SMKN 1 Batu di masa pandemi Covid-19 masih terkesan pasif. Proses pembelajaran sejarah dilakukan secara daring dengan mengirimkan rangkuman materi menggunakan *group whatsapp* dan *google classroom* tanpa adanya respon dari siswa. Pembelajaran jarak jauh dinilai tidak lebih efektif daripada pembelajaran secara tatap muka. Banyak kendala yang dialami peserta didik seperti biaya, kurangnya pengalaman, motivasi belajar rendah, kurangnya interaksi antara siswa dan guru, minimnya pengorganisasian dkk., 2020). Minat belajar sejarah siswa SMKN 1 Batu pada masa pandemi Covid-19 sangat rendah-rendah, hal ini

dibuktikan dengan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran dan pengumpulan tugas harian. Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar (Yunitasari dan Hanifah, 2020).

Kurangnya minat belajar dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk menarik perhatian siswa. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar materi dapat diterima siswa dengan baik. Agar proses pembelajaran siswa tidak pasif guru harus bisa merancang proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang membuat pengajaran menjadi lebih berpusat pada siswa. Sehingga siswa menjadi aktif dan menjadi lebih bertanggung jawab menentukan dirinya sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Blaschke, 2018). Pada materi peninggalan Hindu-Budha pembelajaran sejarah memerlukan strategi dengan media tertentu agar pembelajaran dapat optimal.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan cara belajar langsung ke tempat situs-situs peninggalan Hindu-Budha atau biasa disebut dengan model karyawisata sehingga siswa bisa belajar langsung dengan benda yang sesungguhnya (Nafi'ah, 2015; Sulisty, 2019a, 2019b). Namun, guru sejarah SMKN 1 Batu belum pernah menerapkan model karyawisata dikarenakan alokasi waktu, tenaga dan dana yang kurang, selain itu dimasa pandemi Covid-19 proses pembelajaran hanya dilakukan secara daring dari rumah sehingga tidak memungkinkan dilakukan model pembelajaran karyawisata.

Adanya pandemi Covid-19 muncul berbagai kebijakan baru dari pemerintah Indonesia untuk mengurangi penyebaran virus covid. Berbagai kebijakan tersebut diantaranya yaitu adanya pembatasan *sosial distancing* maupun PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) di beberapa daerah. Adanya kebijakan tersebut berdampak pada kebijakan pendidikan yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh melalui jaringan atau biasa disebut dengan pembelajaran secara daring

(Herliandry dkk., 2020; Khasanah dkk., 2020). Namun dalam pelaksanaannya pembelajaran secara daring mengalami beberapa kendala seperti kurangnya kesiapan guru dan siswa dalam menghadapi sistem pembelajaran daring. Proses pembelajaran sejarah di masa pandemi Covid-19 mengharuskan guru sejarah mampu mengakses pembelajaran menggunakan teknologi digital karena semua aktifitas pembelajaran dilakukan melalui jaringan (Absor, 2020).

Pada Sekolah Menengah Kejuruan yang menerapkan kurikulum 2013 revisi 2017 untuk mata pelajaran sejarah hanya diberikan di kelas X dengan waktu satu kali pertemuan yaitu 60 menit. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mendatangkan benda benda peninggalan Hindu-Budha melalui media pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti berusaha mendatangkan benda-benda koleksi Museum Mpu Purwa ke dalam proses pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran elektronik yang berupa aplikasi EBOS (E-Brosur Sejarah). EBOS merupakan brosur yang berbentuk elektronik dikemas dalam aplikasi android menggunakan *unity 3D*. Dengan media pembelajaran EBOS siswa dapat melihat bagaimana isi dari Museum Mpu Purwa karena didalam aplikasi tersebut dilengkapi dengan gambar-gambar koleksi Museum Mpu Purwa serta video yang menjelaskan isi dari Museum Mpu Purwa.

Dipilihnya koleksi Museum Mpu Purwa sebagai materi yang termuat didalam media pembelajaran ini karena Museum Mpu Purwa memiliki koleksi peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu-Budha di Malang yang cukup lengkap mulai dari peninggalan kerajaan Mataran kuno, kerajaan Singasari, kerajaan Kanjuruhan hingga Majapahit. Untuk penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas dengan media serupa ditunjukkan dengan capaian presentase 78% (Kusnindar dkk., 2021), 90,2% (Nafi'ah, 2015), 95,8% (Kusumaningsih dkk., 2018). Dari presentase penelitian terdahulu tersebut media pembelajaran elektronik dengan mendatangkan koleksi museum ke dalam media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah.

## METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh (Dick dan Carey, 1996; Jones, 2014). Tahapan pengembangan dari model ini sebagai berikut. 1) analisis, pada tahap ini peneliti mengidentifikasi dan menganalisis berbagai kebutuhan dan potensi untuk menentukan masalah, solusi dan produk yang tepat.

Pada penelitian ini tahap analisis yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum, menganalisis karakteristik siswa dan menganalisis potensi siswa. 2) desain, pada tahap ini peneliti merancang konsep atau desain produk yang dikembangkan beserta instrumen yang terkait, tahap ini mencakup pembuatan desain produk dan pembuatan diagram alir (*flowchart*). 3) pengembangan, pada tahap ini peneliti mengembangkan produk yang sesuai dengan desain dan *flowchat* produk/media yang telah dibuat. Tahap ini meliputi penyusunan instrumen pengumpulan data, pengembangan rancangan media pembelajaran, implementasi kode program serta melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. 4) Implementasi, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu mengimplementasikan produk media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran disekolah serta menyebar angket tentang kelayakan produk. 5) Evaluasi, pada tahap ini produk yang sudah diujicobakan di evaluasi apakah sudah berhasil atau perlu dilakukan revisi. Pada artikel ini tahap pengembangan masih sampai pada tahap desain karena masih sampai pada tahap draf produk yang siap untuk di validasikan.

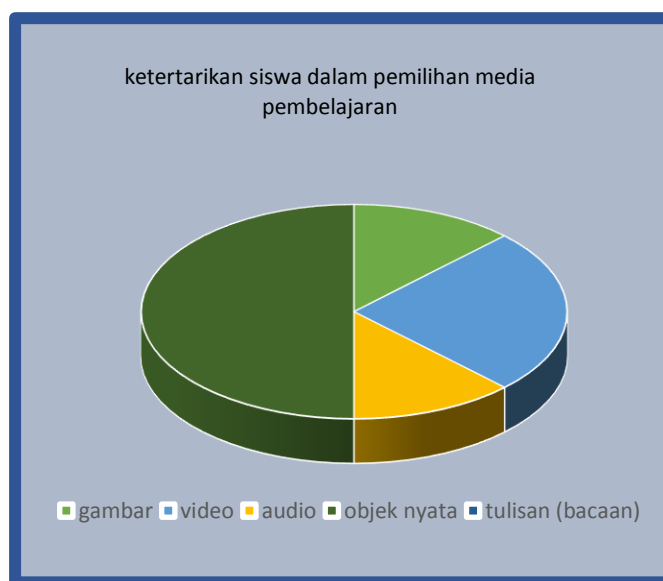
Tabel 1. Deskripsi Aktivitas Pada Setiap Model Pengembangan ADDIE

No	Tahap Pengembangan	Aktivitas
1	Analisis	Mengidentifikasi dan menganalisis berbagai kebutuhan untuk menentukan masalah, solusi, dan produk yang tepat, diantaranya adalah: a. Analisis kebutuhan b. Analisis kurikulum c. Analisis karakteristik siswa
2	Desain	Merancang konsep atau desain produk yang dikembangkan beserta instrumen yang terkait. Tahap ini mencakup: a. Pembuatan desain produk/media b. Pembuatan diagram alir ( <i>flowchart</i> )
3	Pengembangan	Mengembangkan produk berupa EBOS berbasis museum Mpu Purwa yang sesuai dengan flowchart dan desain produk/media yang telah dibuat serta penyusunan instrumen pengumpulan data. Tahap ini meliputi: a. Penyusunan instrumen pengumpulan data b. Pengembangan rancangan media pembelajaran EBOS c. Implementasi kode program d. Pengujian produk kelompok kecil
4	Implementasi	Mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran disekolah a. Uji coba produk b. Penyebaran angket tentang kelayakan produk
5	Evaluasi	Mengevaluasi produk yang diujicobakan apakah sudah berhasil atau perlu dilakukan revisi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: angket, observasi, catatan lapangan dan wawancara. Sedangkan jenis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa uraian data dari hasil observasi dan wawancara sedangkan analisis data kuantitatif berupa analisis data dari angket yang telah disebar pada siswa (Meyer dkk., 2005). analisis data dilakukan sesuai dengan tahapan pada langkah pengembangan ADDIE yaitu pada tahap *Anaysis*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa minat belajar sejarah siswa kelas X SMKN 1 Batu pada masa pandemi Covid-19 masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Data absensi yang diperoleh menunjukkan jumlah siswa yang mengisi link absensi hanya sekitar 60% disetiap pertemuan. Minat belajar mempunyai indikator-indikator di dalamnya yaitu adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya (Yunitasari dan Hanifah, 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Pemilihan media pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik siswa (Prastowo, 2015). Berdasarkan angket yang peneliti sebar di kelas X SMKN 1 Batu diketahui bahwa karakteristik siswa dalam pembelajaran sejarah sebagai berikut:



**Gambar 1. Diagram Ketertarikan Siswa dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Dari diagram tersebut diketahui bahwa 40 % siswa kelas X SMKN 1 Batu menyukai pembelajaran dengan menggunakan objek nyata atau belajar dengan bendanya langsung karena mereka lebih mudah menghafal dan memahami ketika berada di objeknya langsung, 30 % menyukai pembelajaran menggunakan video karena mereka senang dengan pembelajaran melihat dan mendengarkan, 10% menggunakan gambar karena siswa mudah memahami dengan gambar daripada hanya tulisan saja. Berdasarkan angket tidak ada siswa yang menyukai pembelajaran yang hanya menggunakan tulisan atau bacaan saja.

Berdasarkan wawancara dengan guru sejarah di SMKN 1 Batu, selama pandemi *covid* guru hanya menggunakan rangkuman materi yang dikirim melalui group *whatsaap* dan *google clashroom* tanpa adanya respon dari siswa. guru sejarah di SMKN 1 Batu sudah pernah mencoba melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video melalui *youtube* maupun pembelajaran menggunakan *google zoom* akan tetapi siswa yang mengakses video *youtube* maupun mengikuti pembelajaran menggunakan *google zoom* tersebut hanya sekitar 30 %. Alasan siswa tidak mau mengakses video *youtube* dan mengikuti pembelajaran menggunakan *google zoom* yaitu tidak mempunyai paket data. Berawal dari sini guru sejarah di SMKN 1 Batu hanya mengirimkan rangkuman materi melalui group *whatsaap* ketika pembelajaran sejarah berlangsung. Berdasarkan hasil angket yang disebar 100% siswa kelas X SMKN 1 Batu sudah mempunyai *smartphone* untuk melakukan pembelajaran sejarah secara daring. Menurut guru sejarah di SMKN 1 Batu ketika pembelajaran secara tatap muka diperbolehkan menggunakan *smartphone* untuk menunjang proses pembelajarann.

Berdasarkan masalah dan potensi yang telah dipaparkan diatas peneliti berusaha merancang media pembelajaran yang efektif digunakan di masa pandemi *covid* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteriistik siswa SMKN 1 Batu. Media pembelajaran yang dirancang peneliti merupakan gambaran belajar langsung dengan benda aslinya yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang didalamnya memuat video, gambar serta rangkuman materi. Media yang dirancang dalam penelitian dan pengembangan ini adalah EBOS (E-Brosur



Sejarah) berbasis koleksi Museum Mpu Purwa. Pemilihan materi dalam media ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa mayoritas siswa kesulitan dalam materi pada masa Hindu-Budha dan kurang tertarik pada materi tersebut. Hal tersebut juga didukung oleh angket yang disebar di kelas X SMKN 1 Batu dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi frekuensi ketertarikan siswa terhadap materi masa Hindu-Budha.

Kategori	Frekuensi	Jumlah
Sangat tertarik	3	7%
Tertarik	4	10%
Kurang tertarik	27	65%
Tidak tertarik	6	15%
Total	40	100%

Berdasarkan Tabel 2 hasil angket tersebut diketahui bahwa dalam satu kelas siswa kelas X SMKN 1 Batu 65% siswa kurang tertarik pada materi masa Hindu-Budha mereka lebih menyukai materi praktek sesuai jurusan mereka, 15% siswa tidak tertarik karena materi masa Hindu-Budha dirasa sulit untuk dipahami, 10% tertarik dan 3% sangat tertarik.

## SIMPULAN

Pembelajaran sejarah yang berlangsung di SMKN 1 Batu pada masa pandemi Covid-19 kurang maksimal. Sebagai solusi terhadap permasalahan di SMK 1 Batu tersebut dalam artikel ini diuraikan mengenai media pembelajaran yang dirancang berbentuk elektronik yaitu media pembelajaran EBOS.

## DAFTAR RUJUKAN

- Absor, N. F. 2020. Pembelajaran sejarah abad 21: tantangan dan peluang dalam menghadapi pandemi Covid-19. *CHRONOLOGIA*. 2(1), 30–35.
- Atsani, K. L. G. M. Z. 2020. Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*. 1(1), 82–93.

- Bates, A. W. dan Bates, T. 2005. *Technology, E-learning and Distance Education*. London: Psychology Press.
- Blaschke, L. M. 2018. Self-determined learning (heutagogy) and digital media creating integrated educational environments for developing lifelong learning skills. *The Digital Turn in Higher Education*, 129–140.
- Cahyono, Y. D. 2015. E-learning (edmodo) sebagai media pembelajaran sejarah. *Jurnal Penelitian*, 18(2), 102-112.
- Dick, W. dan Carey, L. 1996. *The Systematic Design of Instruction*. New York: HarperCollins College Publishers.
- Hasan, S. H. 2003. *Problematika Pendidikan Sejarah*. Bandung: FPIPS UPI.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., dan Kuswanto, H. 2020. Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*. 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Jones, B. A. 2014. ADDIE Model (Instructional Design). Retrieved from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.572.4041>. Kapelari, Suzanne. (2017). Inquiry Learning in STEM Subjects. Retrieved from [https://www.phnoe.ac.id.at/fileadmin/root\\_phnoe/International/files/Kapelari\\_Inquiry\\_Learning.pdf](https://www.phnoe.ac.id.at/fileadmin/root_phnoe/International/files/Kapelari_Inquiry_Learning.pdf).
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., dan Widuroyekti, B. 2020. *Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Kusnindar AK. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Brosur Sejarah Berbasis Digital Android pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia pada Materi Proses Masuk dan Perkembangan Bangsa Eropa di Indonesia pasdakelas XI DM SMK PGRI Turen Kabupaten Malang*. Skripsi pda Mogram Sarjana. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kusumaningsih, A., Angkoso, C. V., dan Anggraeny, N. 2018. Virtual reality museum Sunan Drajat Lamongan berbasis rulebased system untuk pembelajaran sejarah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 5(4), 473. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201854818>
- Meyer, J. H., Shanahan, M. P., dan Laugksch, R. C. 2005. Students' conceptions of research: a qualitative and quantitative analysis. *Scandinavian Journal of Educational Research*. 49(3), 225–244.
- Nafi'ah, U. 2015. Pengembangan media pembelajaran sejarah interaktif berbasis macromedia director MX. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. 8(2), 232-244.
- Rohani, R. 2019. *Media Pembelajaran*. Deli Serdang: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sayono, J., Ayundasari, L., Sulisty, W. D., dan Ridhoi, R. 2019. Utilization of syphon Metro Kepanjen as outdoor learning site for history students. *Ist International Conference on Social Knowledge Sciences and Education*. 69–73.
- Sulisty, W. D. 2019. Learning activities from learning resources: pemanfaatan dan pemaknaan situs sejarah kawasan alun-alun merdeka kota Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. 2(1), 49–63.

- Sulistyo, W. D. 2019. Study on historical sites: pemanfaatan situs sejarah masa kolonial di kota Batu sebagai sumber pembelajaran berbasis outdoor learning. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*. 1(2), 124–135.
- Suryani, N. 2016. *Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it*. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. 10(2), 186–196.
- Yunitasari, R. dan Hanifah, U. 2020. Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 236–240.