



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS
Jl. Affandi, (Gejayan) Mrican, Yogyakarta 55281
Phone: (0274)513301; Ext.51513 E-mail: publisher@usd.ac.id



PROSIDING NASIONAL SEJARAH INDONESIA: CERDAS DAN HUMANIS DI ERA DIGITAL

editor: Dr. Yerri Wirawan, ...[et al.]



PROSIDING NASIONAL SEJARAH INDONESIA: CERDAS DAN HUMANIS DI ERA DIGITAL

editor:

Dr. Yerri Wirawan
Bimo Bagas Basworo
Hendra Kurniawan

penulis:

Saifuddin Alif Nurdianto; Alfian Singgih Widiyanto;
Brigida Intan Printina; Taufiq Harpan Aldila; Fauzi Rachman; Sumini Theresia dan
Hendra Kurniawan; Sri Pajriah; Ida Ayu Wirasmini Sidemen; Nenin Al Alaz; Ganda
Febri Kurniawan; Slamet; Wulan Sondarika dan Yeni Wijayanti; R. Suharso;
Wahyu Wirawan; Yudi Prasetyo dan Ahmad Fatikhul Amin A.; R. Soelistijanto;
Gusti Garnis Sasmita; Paulus Eko Kristianto; Debi Setiawati dan Hendri Setiawan;
Watsiqotul Mardliyah; Reni Dikawati; Lilyana Mulya, M.A. dan Rakhman Cipta
Prayoga; P. Mutiara Andalas, SJ. Nuryanti;
Eko Heri Widiastuti; Y.R. Subakti

PROSIDING NASIONAL SEJARAH INDONESIA:
CERDAS DAN HUMANIS DI ERA DIGITAL
editor: Dr. Yerri Wirawan, ... [et al.]



www.sdupress.usd.ac.id

Prosiding Nasional

SEJARAH INDONESIA: CERDAS DAN HUMANIS DI ERA DIGITAL

Rumpun Sejarah
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
28 Oktober 2017

Kontributor:

Saifuddin Alif Nurdianto; Alfian Singgih Widiyanto;
Brigida Intan Printina; Taufiq Harpan Aldila; Fauzi Rachman; Sumini Theresia dan Hendra
Kurniawan; Sri Pajriah; Ida Ayu Wirasmini Sidemen; Nenin Al Alaz; Ganda Febri Kurniawan;
Slamet; Wulan Sondarika dan Yeni Wijayanti; R. Suharso; Wahyu Wirawan; Yudi Prasetyo dan
Ahmad Fatikhul Amin A.; R. Soelistijanto; Gusti Garnis Sasmita; Paulus Eko Kristianto; Debi
Setiawati dan Hendri Setiawan; Watsiqotul Mardiyah; Reni Dikawati; Lilyana Mulya, M.A. dan
Rakhman Cipta Prayoga; P. Mutiara Andalas, SJ. Nuryanti;
Eko Heri Widiastuti; Y,R. Subakti

Editor:

Dr. Yerri Wirawan
Bimo Bagas Basworo
Hendra Kurniawan



SDU Press

SEJARAH INDONESIA: CERDAS DAN HUMANIS DI ERA DIGITAL

Copyright © 2017

Rumpun Sejarah, Universitas Sanata Dharma University, Yogyakarta.

EDITOR:

Yerri Wirawan
Bimo Bagas Basworo
Hendra Kurniawan

Buku cetak:

ISBN: 978-602-5607-08-0

EAN: 9-786025-607080

REVIEWER:

H. Purwanta
Yerry Wirawan
Lucia Juningsih
Silverio R.L. Aji Sampurno

Kontributor penulis:

Saifuddin Alif Nurdianto, ... [et al.]

Cetakan I, Desember 2017
iv, 290 hlm., 15,5 x 23 cm.

Ilustrasi & layout:

Rumpun Sejarah, USD

SUSUNAN PANITIA

PELINDUNG:

Johanes Eka Priyatma, Paulus Ari Subagyo, & R. Rohadi.

PENASIHAT: Lucia Juningsih & Th. Sumini .

KETUA PELAKSANA:

Silverio R. L. Aji Sampurno & YR Subakti.

SEKRETARIS:

Heri Priyatmoko & Brigida Intan.

BENDAHARA:

Lucia Juningsih & Th. Sumini.

SIE ACARA DAN PERSIDANGAN:

Yerry Wirawan, Hendra Kurniawan, Nicholas Adven
Christiyanto, Yohanna Novathalia, Suryo Kumoro Jatie,
Andhika Gilang Nugroho, Fransiskus Hendy Tri Harsanto,
Maria Nikkita Mega Melati, Hendrika Restiajati, & Alexia
Dea Ariyanti.

SIE KESEKRETARIATAN:

Heri Priyatmoko, Christoporos Putro Damarintyas, Veren
Tantoh, Martinus Danang Pratama Wicaksana,
Bimo Bagas Basworo, & Agatha Christy Leatemia.

SIE KONSUMSI & PENERIMA TAMU:

Lucia Juningsih, Th. Sumini, Gracesila Adevia, Sukma Juwita,
Tiur Angelina O.B.N., Kristina Ludwina Ome,
Theresia Apri Lindawati, & Bagas Prihandono

SIE PERLENGKAPAN:

Hb. Herry Santosa, & H. Purwanta, Junaidi Agus Sularto,
Doni Indarto, Agustinus Christian Nugraha, & Alvianus Tri
Oxford Zai.

SIE DOKUMENTASI:

Yohanes Pintoko Ardi Swandaru

PENERBIT:



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS
Lantai 1 Gedung Perpustakaan USD
Jl. Affandi (Gejayan) Mrican,
Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 513301, 515253;
Ext.1527/1513; Fax (0274) 562383
e-mail: publisher@usd.ac.id

PENYELENGGARA:

RUMPUN SEJARAH
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
Jl. Affandi, Mrican, Caturtunggal, Depok, Sleman,
Yogyakarta 55281
e-mail: ilsej@usd.ac.id



Sanata Dharma University Press anggota APPTI
(Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Isi buku sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	4
<i>M-Learning: Solusi Pembelajaran Sejarah di Era Digital</i> <i>Saifuddin Alif Nurdianto</i>	5
Pengembangan Media E-Source Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah <i>Alfian Singgih Widiyanto</i>	14
Penggunaan Media <i>E-Book</i> Melalui Paradigma Pedagogi Reflektif Untuk Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Sejarah <i>Brigida Intan Printina, M.Pd.</i>	21
Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visual Infografis <i>Taufiq Harpan Aldila S.Pd.</i>	31
Perancangan Buku Digital Laboratorium Rumah Arca Sukoharjo Sebagai Media Pembelajaran Peninggalan Sejarah Lokal Siswa SMA Kabupaten Sukoharjo <i>Fauzi Rachman</i>	41
Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Lokal Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Bagi Siswa SMA Di Yogyakarta <i>Sumini Theresia dan Hendra Kurniawan</i>	53
Pemanfaatan Museum Galuh Pakuan Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal Di SMK Taruna Bangsa Ciamis <i>Sri Pajriah</i>	62
<i>‘Pipil’ Sebagai Salah Satu Bentuk Historiografi Lokal</i> <i>Ida Ayu Wirasmini Sidemen</i>	73
Revitalisasi Sejarah Lokal Berbasis Sejarah Perkembangan Sitiarjo Sebagai Bentuk Penanaman Nilai-Nilai Multikulturalisme Dan Menumbuhkan Kesadaran Nasional <i>Nenin Al Alaz</i>	83
Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah Internasional (Studi Fenomenologi Di SMA Semesta <i>Bilingual Boarding School</i> Semarang) <i>Ganda Febri Kurniawan</i>	102
Sumbangan Budaya Lokal Dalam Konsep Pendidikan Multikultural: Sebuah Wacana Pendidikan Multikultur ke Depan <i>Dr. Slamet, S.Pd, M.Pd, M.Si.</i>	116
Pewarisan Nilai Tradisi Ngabungbang Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Dengan Metode Ekskursi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Galuh <i>Wulan Sondarika dan Yeni Wijayanti</i>	132

Pasang Surut Kelas Menengah Pedagang Muslim di Masyarakat Kudus Kulon <i>Drs. R. Suharso, M. Pd.</i>	143
Musso: Saya Tetap Merah Putih <i>Wahyu Wirawan</i>	163
Sejarah Lokal Sidoarjo: Menelusuri Sejarah Toponomi Nama Kecamatan Sidoarjo dan Penerapannya Dalam Pendidikan Sejarah <i>Yudi Prasetyo dan Ahmad Fatikhul Amin A.</i>	181
Belajar Pembelajaran Sejarah Dengan Pendekatan Konstruktivistik, Kontekstual, Inquiry Dengan Menggunakan Media Gambar <i>Drs. R. Soelistijanto, M.Hum</i>	190
“Metodologi Sejarah” Sebuah Solusi Dilema Historiografi Di Era Digital <i>Gusti Garnis Sasmita</i>	195
Membaca, Melihat, dan Merefleksikan dari Sejarah: Menulis Esai Historiografi di Era Digital <i>Paulus Eko Kristianto</i>	206
Pemetaan Digital Situs Sejarah Di Kabupaten Malang Dengan Open Street Map (OPS) <i>Debi Setiawati, S.Pd, M.Pd dan Hendri Setiawan, S.Pd, M.Pd</i>	217
Peran Pembelajaran Sejarah Pahlawan Melalui Media Sosial Instagram Dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Kepahlawanan Di Era Digital <i>Watsiqotul Mardiyah</i>	228
Cara Berpikir Sejarah Sebagai Alternatif Solusi Pendidikan Nilai Di Era Digital <i>Reni Dikawati</i>	238
Boarderless Access: Upaya Menghadirkan Jawa Tengah Melalui Arsip Foto <i>Lilyana Mulya, M.A. dan Rakhman Cipta Prayoga, A.Md.</i>	250
Penyintas Digital: Aktivis[me] Politik Pada Era Digital <i>P. Mutiara Andalas, SJ, SS, STD</i>	262
Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis E- Learning <i>Nuryanti</i>	278
Pendekatan Discovery Learning Dalam Pembelajaran Sejarah (Suatu Kajian Di SMA N I Kudus) <i>Dra. Eko Heri Widiastuti, M.Hum.</i>	289
Revitalisasi Pembelajaran Sejarah Melalui Kajian Novel Sejarah <i>Y,R. Subakti</i>	298

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL SEJARAH LOKAL BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA BAGI SISWA SMA DI YOGYAKARTA

Sumini Theresia & Hendra Kurniawan
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan prototipe produk berupa media audio visual sejarah lokal bermuatan karakter yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah lokal bagi siswa SMA di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan pendidikan umum dari Plomp. Penelitian ini merupakan penelitian awal yang meliputi investigasi awal, desain, realisasi/konstruksi, hingga pengujian dan revisi. Metode yang digunakan yaitu kuesioner, wawancara, dan kajian pustaka. Media audio visual divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan karakter. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Hasilnya yaitu prototipe produk berupa media audio visual sejarah lokal bermuatan karakter yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia bagi siswa SMA di Yogyakarta.

Kata-kata kunci: pengembangan, media audio visual, pendidikan karakter, sejarah lokal, pembelajaran sejarah, SMA, dan Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah pada jenjang SMA saat ini menitikberatkan pada kajian sejarah nasional. Hal ini tentu saja wajar dalam kerangka kebangsaan maka dibutuhkan upaya untuk meningkatkan rasa nasionalisme, salah satunya melalui mata pelajaran sejarah di sekolah. Pendidikan sejarah sangatlah penting bagi generasi muda. Pembangunan karakter bangsa (*national character building*) dapat diupayakan melalui pendidikan sejarah, terutama di sekolah.

Dalam Kurikulum 2013, mata pelajaran sejarah mendapat tempat istimewa. Terdapat mata pelajaran Sejarah Indonesia yang sifatnya wajib bagi seluruh siswa. Harapannya agar generasi muda Indonesia sungguh memahami sejarah bangsanya dan memiliki kesadaran sejarah yang tinggi. Oleh karena itu, mata pelajaran Sejarah Indonesia perlu dikembangkan tidak hanya pada kajian sejarah nasional, namun juga sejarah lokal di daerah masing-masing. Dengan memahami sejarah lokal diharapkan semakin memperkuat pemahaman terhadap sejarah nasional.

Sejarah lokal memiliki keterkaitan erat dengan sejarah nasional. Bukan semata-mata sejarah nasional merupakan gabungan dari sejarah-sejarah di tingkat lokal. Masing-masing lokalitas memiliki realitas kesejarahannya sendiri yang hanya bisa dimengerti dalam rangka lokalitas itu. Kemajemukan bangsa ini ikut memperkaya khazanah sejarah lokal. Hal ini dapat menjadi modal untuk mengembangkan pembelajaran sejarah lokal di daerah masing-masing.

Sejarah lokal memberi perhatian pada peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar lokalitas sebagai suatu kebulatan. Sejarah lokal menempatkan sejarah nasional sebagai latar belakang dari peristiwa-peristiwa khusus di lokalitas tersebut. Artinya sejarah lokal penting perannya untuk memperkaya pemahaman terhadap sejarah nasional. Secara khusus di Yogyakarta, ada banyak lokalitas yang dapat digali. Yogyakarta merupakan pusat Kerajaan Mataram Islam, Kasultanan Yogyakarta, dan pernah menjadi ibukota Republik Indonesia. Yogyakarta memiliki kontribusi sejarah lokal yang penting bagi sejarah nasional.

Persoalan lain pembelajaran sejarah selama ini cenderung kering. Padahal dalam paradigma sekarang ini, siswa dituntut untuk aktif dan kritis. Pembelajaran yang memberi tempat bagi keaktifan siswa tentu membutuhkan sarana yang cukup demi terpenuhinya sumber belajar. Apalagi seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat dihindari. Justru penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi sangat diperlukan agar pembelajaran menjadi lebih hidup.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi juga diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pendidikan karakter. Melalui penggunaan media pembelajaran, proses sosialisasi nilai menjadi lebih mudah diterima oleh siswa. Pada umumnya anak usia SMA memandang sesuatu yang bersifat materialistik bukan substansinya, menilai hal yang tampak dan menyenangkan meski sesaat. Maka dalam mengemas pembelajaran di tingkat SMA perlu menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat ditangkap secara audio visual agar menumbuhkan minat siswa.

Selama ini pengenalan sejarah lokal kepada siswa masih sangat kurang dan belum dilengkapi dengan media audio visual. Maka pengembangan media audio visual sejarah lokal menjadi sangat penting. Harapannya agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan. Apabila siswa tertarik dan menaruh minat, maka muncul rasa keingintahuan sehingga siswa akan mencari tahu lebih dalam. Keberhasilan pembelajaran sejarah lokal diharapkan dapat mendukung pemahaman siswa terhadap sejarah nasional Indonesia dan mampu menumbuhkan sikap nasionalisme dan patriotisme serta kejujuran pada diri siswa.

Oleh karena itu artikel ini hendak menjelaskan media audio visual sejarah lokal bermuatan pendidikan karakter yang efektif dikembangkan untuk pembelajaran Sejarah Lokal bagi siswa SMA di Yogyakarta. Harapannya media audio visual tersebut dapat menjadi referensi dalam pembelajaran sejarah di tengah keterbatasan media pembelajaran mengenai sejarah lokal yang mengacu Kurikulum 2013. Selain itu juga dapat menjadi salah satu sarana pengembangan karakter siswa.

KAJIAN TEORI

Menurut Sri Anitah (2008:49), media audio yaitu media yang hanya dapat didengar, sedangkan media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat. Maka media audio visual yaitu media yang membuat seseorang tidak hanya dapat mendengar atau melihat saja, tetapi dapat mendengar sekaligus melihat sesuatu yang divisualisasikan.

Sharon E. Smaldino, dkk (2011:404-405) menegaskan bahwa media audio visual yang disebutnya video dalam durasi beberapa menit menyediakan fleksibilitas maksimum bagi guru dan meningkatkan pembelajaran secara spesifik terkait dengan kebutuhan siswa. Penggunaan video dapat membawa para pembelajar ke mana saja, memperluas minat siswa melampaui dinding ruang kelas. Waktu dan biaya dari kunjungan lapangan juga bisa dihindari.

Terkait dengan pembelajaran sejarah, penggunaan media audio visual secara kognitif mempermudah siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang materi yang diajarkan. Sedangkan secara afektif diharapkan dapat membangkitkan emosi dan mempengaruhi sikap siswa. Siswa dapat dibangkitkan kesadarannya untuk menghayati nilai-nilai. Selain itu, setelah mengamati media audio visual, siswa memperoleh stimulus untuk berdiskusi dalam rangka menyamakan persepsi dan juga dapat menyusun suatu komitmen atau aksi.

Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan menciptakan wawasan historis atau perspektif sejarah yang menonjolkan kontinuitas segala sesuatu. Sejarah nasional perlu menumbuhkan kebanggaan nasional (*national pride*), harga diri, dan rasa swadaya. Aman (2011:42-43) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah selain bertugas memberikan pengetahuan sejarah (kognitif), tetapi juga untuk memperkenalkan nilai-nilai luhur bangsanya (afektif).

Sejarah nasional merupakan puncak-puncak dari sejarah lokal. Kajian dari sejarah lokal menurut Lapien dalam I Gde Widja (1989:16) muncul sebagai koreksi terhadap generalisasi-generalisasi yang sering dibuat dalam penulisan sejarah nasional. Misalnya menyangkut periodisasi dalam Sejarah Indonesia tidak tepat jika digeneralisasikan. Ada lokalitas tertentu

di Indonesia yang tidak mengenal zaman Hindu, seperti Sangir, Talaud, Sewu, dan Rote sebaliknya Bali sampai sekarang masih berpegang pada Hinduisme.

Mata pelajaran sejarah, dapat menjadi sarana yang baik untuk pendidikan nilai. Dalam mata pelajaran sejarah terkandung nilai-nilai moral yang memiliki karakteristik berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Setiap peristiwa sejarah merupakan fenomena empiris yang di dalamnya terkandung nilai-nilai moral, nilai-nilai kehidupan, bahkan nilai-nilai tersebut bisa sangat luas dan kompleks. Pendidikan karakter sejak dulu menjadi bagian penting entah secara eksplisit maupun implisit dalam kurikulum pendidikan nasional.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Plomp yang terdiri dari lima tahap (Daryanto, 2010). Pada penelitian tahun pertama ini tahap yang ditempuh yakni (1) investigasi awal, (2) desain, (3) realisasi/konstruksi, hingga (4) pengujian dan revisi. Sedangkan tahap (5) implementasi akan dilakukan pada tahun kedua. Penelitian ini mengembangkan dan memvalidasi desain produk berupa media pembelajaran audio visual sejarah lokal bermuatan pendidikan karakter untuk pembelajaran Sejarah Indonesia bagi siswa SMA di Yogyakarta.

Investigasi awal meliputi analisis silabus dan kompetensi dasar yang terkait, hingga penyusunan narasi. Pembuatan desain diawali dengan penentuan fokus pengambilan gambar, proses pengambilan gambar, dan rencana penyajian produk. Desain dibuat bersama dengan tim pembuat film yang melibatkan mahasiswa. Tahap realisasi atau konstruksi dimulai dari penyusunan hingga *editing* media audio visual yang dilakukan oleh tim pembuat film. Tahap pengujian melibatkan ahli, guru sebagai praktisi, dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menyusun desain awal produk, terlebih dahulu dilakukan investigasi awal. Aktivitas ini diharapkan menghasilkan analisis situasi yang akan memperkuat desain awal produk. Untuk jenis produk dan objek penelitian sejak awal sudah ditentukan bahwa yang akan dikembangkan adalah media audio visual sejarah lokal khususnya situs-situs kerajaan Mataram Islam di Yogyakarta. Maka beberapa hal yang harus ditentukan dalam investigasi awal ini yakni kompetensi dasar yang terkait dan penyusunan narasi yang sesuai dengan materi.

Penelitian ini memilih mata pelajaran Sejarah Indonesia yang sifatnya wajib untuk semua peminatan. Harapannya agar semua siswa pada setiap peminatan berkesempatan memanfaatkan media ini. Selain itu mata pelajaran Sejarah Indonesia fokus pada penguatan

karakter yang juga menjadi tujuan dari pengembangan media audio visual dalam penelitian ini. Dari hasil analisis silabus, cakupan materi dalam media ini diperuntukkan bagi siswa kelas X. Kompetensi dasar yang sesuai yakni 3.8. Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Pada aspek psikomotorik bergayut dengan 4.8. Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

Berdasarkan kronologi yang menjadi cakupan materi, selain luas terdapat masa yang tidak didokumentasikan dalam media ini yakni ketika kerajaan berpusat di Kartasura dan Solo (Kasunanan Surakarta) yang tidak menjadi objek kajian dalam penelitian ini. Maka media audio visual yang dihasilkan pun dibagi menjadi dua bagian dalam satu paket yakni Bagian 1. Situs Kotagede dan Bagian 2. Situs Kasultanan Yogyakarta. Situs Kotagede menjadi pijakan awal berdirinya Kerajaan Mataram Islam. Fokus utamanya yakni kompleks pemakaman, masjid, sisa benteng, dan watu gilang. Sementara situs Kasultanan Yogyakarta meliputi keraton, benteng Vredeburg, tugu, dan beberapa pesanggrahan.

Sebelum melakukan pengambilan gambar, berdasarkan kompetensi dasar yang telah ditentukan, dilakukan analisis materi untuk menyusun narasi. Narasi tersebut akan dibacakan oleh narator untuk memperjelas tayangan dalam media yang disusun. Narasi untuk Situs Kotagede secara garis besar disusun dengan urutan berdirinya Kerajaan Mataram Islam, situs Kotagede, situs Karta/Kerta/Charta, dan situs Pleret. Sedangkan narasi untuk Situs Kasultanan Yogyakarta disusun dengan urutan narasi peralihan, situs pesanggrahan Ambarketawang, situs Keraton Kasultanan Yogyakarta, situs di kawasan Tugu Jogja, Titik 0 Kilometer, hingga Panggung Krapyak, Benteng Vredeburg, pesanggrahan Taman Sari, pesanggrahan Rejowinangun, dan Goa Siluman.

Pembahasan desain dilakukan berdasarkan narasi yang telah disusun. Dalam pembahasan ini ditentukan juga fokus lokasi dan objek yang dimuat dalam media yang akan dihasilkan. Media audio visual ini didesain dalam bentuk DVD. Desain media dimulai dari sampul dilengkapi dengan identitas meliputi judul media, para penyusun (peneliti), institusi pendidikan tempat peneliti berkarya sekarang ini, dan tahun penyusunan. Di dalamnya terdapat dua bagian yakni Situs Kotagede dan Situs Kasultanan Yogyakarta. Pada setiap bagian terdapat judul, isi, rujukan, dan penutup berisi daftar tim yang terlibat.

Media ini berekstensi flv (flash video) yang merupakan format file media yang biasa digunakan secara online menggunakan internet. File ini dapat diputar dengan menggunakan

laptop maupun komputer yang memiliki sarana DVD-room player. Untuk menayangkannya dapat menggunakan beberapa aplikasi standar seperti windows media player, k-lite, GOM player, dan lainnya. Dengan demikian media yang dihasilkan ini relatif sederhana dan simpel sehingga setiap orang dapat memanfaatkannya.

Media ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian 1 berisi mengenai situs Kotagede, yang dimulai dari Kotagede, Karta, dan Pleret. Bagian 2 berisi mengenai situs Kasultanan Yogyakarta, yang dimulai dari sekilas mengenai keberadaan Kerajaan Mataram Islam di Surakarta hingga kemudian muncul Kasultanan Yogyakarta, Pesanggrahan Ambarketawang, Keraton Yogyakarta, sumbu filosofis yang melintasi Tugu Pal Putih, Benteng Vredeburch, Pesanggrahan Warung Boto dan Gua Siluman. Beberapa situs yang telah hilang dan tidak dapat ditelusuri lagi jejaknya dijelaskan melalui ilustrasi maupun sumber internet sehingga tidak ada yang terpotong.

Durasi waktu keseluruhan untuk media ini yaitu 28 menit 26 detik yang terbagi menjadi 16 menit 46 detik untuk bagian 1 dan 11 menit 40 detik untuk bagian 2. Jika ditayangkan sekaligus tentu durasi waktu yang hampir 30 menit akan menjadi terlalu panjang untuk suatu media pembelajaran. Maka media ini sebaiknya digunakan secara terpisah. Bagian 1 untuk membantu pemahaman siswa tentang awal berdirinya Kerajaan Mataram Islam. Bagian 2 untuk menjelaskan secara khusus Kasultanan Yogyakarta setelah terjadinya Palihan Nagari (Perjanjian Giyanti tanggal 13 Februari 1755).

Media audio visual yang telah selesai disusun membutuhkan proses validasi dan revisi. Validasi dilakukan oleh para dosen sebagai ahli materi, ahli media, ahli pendidikan karakter, dan guru sebagai praktisi. Setelah validasi selesai dilakukan maka hasilnya kemudian dianalisis dan menjadi dasar bagi revisi produk. Revisi produk akan kembali dilakukan oleh tim khusus yang melibatkan mahasiswa.

Rangkuman revisi yang harus dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pendidikan karakter, dan guru/praktisi sebagai berikut:

- Perlu ditambahkan tradisi yang pernah berkembang pada masa Kerajaan Mataram Islam yang masih lestari sampai sekarang seperti labuhan baik di Gunung Merapi maupun Laut Selatan (Pantai Parangtritis dan Parangkusumo), Sekaten, dan lainnya. Ada pula tradisi lain yang kini menjadi daya tarik wisata yakni berjalan di antara kedua pohon beringin di alun-alun selatan Keraton Yogyakarta dengan mata tertutup. Penanaman karakter dalam media perlu diperjelas dengan mengaitkan budaya yang saat ini masih digunakan
- Pada bagian situs Kotagede akan semakin lengkap jika ditambah dengan tata cara memasuki makam dengan pakaian adat Jawa.

- Perlu mencocokkan kembali nama-nama raja dengan gambar yang ditampilkan. Misalnya dalam narasi menyebut Sultan Hadiwijaya alias Joko Tingkir namun yang ditampilkan adalah gambar Senapati.
- Untuk lokasi dan nama situs seharusnya diberi tulisan keterangan. Setiap gambar yang ditampilkan diberi informasi sumber dan pada bagian akhir media audio visual ini ditampilkan daftar referensi yang digunakan.
- Perlu diperbaiki penyebutan lokasi yakni situs Warungboto tidak termasuk ke dalam wilayah Banguntapan, Bantul melainkan Umbulharjo, Yogyakarta dan situs Gua Siluman semestinya termasuk wilayah Banguntapan, Bantul.
- Perlu ada kalimat pembuka pada narasi sehingga tidak langsung masuk ke dalam materi.
- Perlu perbaikan kesalahan penyebutan dalam narasi yakni Tugu Golong Giling, seharusnya Tugu Golong Gilig.
- Narasi pada media audio visual bagian 2 (Situs Mataram Islam) terlalu cepat sehingga perlu diperlambat memperhitungkan pula kemampuan dengan siswa. Kecepatan narasi kira-kira sama antara media audio visual 2 dengan narasi pada media audio visual 1.
- Terdapat potongan video yang gambarnya kabur, jika memungkinkan diganti atau dinaikkan resolusinya.
- Media bagian 2 akan lebih menarik jika diberi latar belakang musik yang relevan seperti bagian 1.

Revisi produk dilakukan agar media yang dihasilkan sungguh-sungguh layak sebelum diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok dilakukan pada siswa secara langsung di sekolah yang terdapat di Kota Yogyakarta.

Sebagaimana dikemukakan oleh Sharon E. Smaldino, dkk (2011:404-405), media audio visual yang disebutkan video dalam durasi beberapa menit menyediakan fleksibilitas maksimum bagi guru dan meningkatkan pembelajaran secara spesifik terkait dengan kebutuhan siswa. Diharapkan pula penggunaan video dapat membawa para pembelajar ke mana saja, memperluas minat siswa melampaui dinding ruang kelas. Waktu dan biaya dari kunjungan lapangan juga bisa dihindari.

Diharapkan setelah pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual ini dilakukan tidak hanya memberikan pengetahuan sejarah (kognitif), tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai luhur bangsanya (afektif) khususnya kesadaran pada sejarah lokalnya (Aman, 2011:42-43). Sejarah nasional merupakan puncak-puncak dari sejarah lokal. Kajian dari sejarah lokal menurut Lapien dalam I Gde Widja (1989:16) muncul sebagai koreksi terhadap generalisasi-generalisasi yang sering dibuat dalam penulisan sejarah

nasional. Oleh karena itu pemanfaatan media audio visual ini pada akhirnya diharapkan akan menguatkan rasa nasionalisme dan patriotisme siswa.

KESIMPULAN

Media audio visual yang dikembangkan mencakup situs Kotagede dan Kesultanan Yogyakarta cocok untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia bagi siswa kelas X. Kompetensi dasar yang sesuai yakni 3.8. Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Pada aspek psikomotorik bergayut dengan 4.8. Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

Hasil validasi dari para ahli rata-rata menyebut bahwa media yang dikembangkan sudah baik. Validasi dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pendidikan karakter, dan guru/praktisi signifikan bagi revisi produk. Pemanfaatan media audio visual ini diharapkan menguatkan kesadaran akan sejarah lokal dalam diri siswa. Sebagaimana diketahui bahwa sejarah nasional merupakan puncak dari sejarah lokal maka media audio visual ini pada akhirnya akan menguatkan rasa nasionalisme dan patriotisme dalam diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall, J.P. 2003. *Educational Research: An Introduction (7th ed.)*. New York: Longman.
- Smaldino, Sharon E.,dkk. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar Edisi Kesembilan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) dan UPT Penerbitan dan Pencetakan (UNS Press).
- Widja, I Gde. 1989. *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.