

# Media Pembelajaran Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 SDN Mustika Sari 02 Berbasis Computer Based Instruction (CBI)

Dwijo Sasongko<sup>1</sup>, Jafar shadiq<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup> Teknik Informatika; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No.6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia. Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: [dwijosasongko@gmail.com](mailto:dwijosasongko@gmail.com), [jafarshadiq@binainsani.ac.id](mailto:jafarshadiq@binainsani.ac.id)

\* Korespondensi: e-mail: [jafarshadiq@binainsani.ac.id](mailto:jafarshadiq@binainsani.ac.id)

Diterima: 02 Agustus 2019; Review: 05 Agustus 2019; Disetujui: 08 Agustus 2019

Cara sitasi: Sasongko D, Shadiq J. 2019. Media Pembelajaran Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 SDN Mustika Sari 02 Berbasis *Computer Based Instruction* (CBI). *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*. 4 (1):35 – 46

**Abstrak:** Setiap dalam proses belajar mengajar selama ini dilakukan dengan hanya mengandalkan buku panduan dan penjelasan lisan dari guru, sehingga penyampaian dari guru terasa lebih sulit dan lama untuk dipahami oleh siswa yang mengakibatkan proses kegiatan pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Maka dirancangkah aplikasi pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) ini, dengan materi, video, kuis dan game, agar membantu minat dan variasi dalam proses belajar-mengajar. Berdasarkan analisa proses belajar mengajar yang sedang berjalan di SDN Mustika Sari 02 diperoleh hasil bahwa siswa mengalami kejenuhan dan kurangnya minat didalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Berbasis *Computer Based Instruction* (CBI), sedangkan metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi pustaka.. Metode Pengembangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan pengujian aplikasi ini menggunakan metode *Black Box*. Secara fungsional tiap modul atau fitur aplikasi ini telah berfungsi dengan baik. Dengan fitur interface yang dirancang untuk multimedia yang mampu memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar.

**Kata Kunci:** *Computer Based Instruction*, Pembelajaran, Sejarah.

**Abstract:** Every time the teaching and learning process has been carried out by relying only on guidebooks and oral explanations from the teacher, so that the delivery of the teacher feels more difficult and longer to be understood by students which results in the learning activities becoming less varied. Then this learning application based on *Computer Based Instruction* (CBI) is designed, with material, videos, quizzes and games, to help interest and variation in the teaching-learning process. Based on the analysis of teaching and learning processes that are currently running at SDN Mustika Sari 02, the results show that students experience saturation and lack of interest in the learning process. The results of this study are the Application of Indonesian Independence Proclamation History Based on *Computer Based Instruction* (CBI), while the data collection method uses observation, interviews, and literature studies. The Development Method uses the *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) method and testing this application using *Black Box* method. Functionally each module or feature of this application is functioning properly. With interface features designed for multimedia that can facilitate teachers and students in the teaching-learning process.

**Keywords:** *Computer Based Instruction*, History, Learning.

## 1. Pendahuluan

Teknologi komunikasi dan informasi telah berkembang seiring dengan globalisasi. Hal ini menuntut adanya perkembangan sumber daya manusia dan pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Bagi tenaga pengajar mengintegrasikan teknologi komputer dalam sistem pembelajaran merupakan tantangan, sehingga pembelajaran dapat lebih berkualitas dan menyenangkan.

Sejarah merupakan peristiwa-peristiwa yang dibatasi oleh kesenjangan waktu dan ruang, sehingga hanya dapat dipelajari melalui dokumen-dokumen. Oleh karena itu, ketersediaan media untuk mengajarkan konsep sejarah sangat terbatas. Meskipun teknologi semakin maju dan semakin mudahnya memperoleh informasi, namun untuk menyajikan media sebagai pendukung dalam pembelajaran sejarah masih mengalami beberapa kendala. Pada akhirnya, satu-satunya sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran sejarah adalah buku paket dan beberapa media gambar tokoh-tokoh pahlawan yang masih belum mampu untuk menjelaskan konsep sejarah yang mengakibatkan proses kegiatan pembelajaran menjadi kurang bervariasi sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajari sejarah khususnya Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran secara garis besar komputer dapat dimanfaatkan dalam bentuk pembelajaran berbasis komputer atau *Computer Based Instruction* (CBI) yang bertujuan untuk menyediakan pengalaman belajar berupa Materi, Video, Kuis Dan Game yang mendidik dan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Serta memberikan siswa sebuah alternatif dalam belajar, sehingga dapat memudahkan siswa menerima dan mengaplikasikan materi yang disajikan sebagai jalan untuk membantu meningkatkan pemahaman pentingnya arti sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Agar proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran [Rusman, 2017].

Umumnya, dalam definisi tentang multimedia disebutkan bahwa karakteristik multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, grafik, animasi, video dan suara yang terintegrasi, serta konten yang dapat disusun dan dipresentasikan secara berbeda. Salah satu karakteristik terpenting dalam sebuah produk multimedia adalah adanya interaktivitas multimedia mengingat eksistensinya yang dapat mempengaruhi proses belajar dan konten yang dipelajari. Interaktivitas (fasilitas/kemampuan yang tersedia) dari sebuah produk multimedia [Andersen dan Brink dalam Rusli Dkk, 2017].

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integarasi dari berbagai cabang ilmu – ilmu sosial dan humaniora, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu – ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang –cabang ilmu sosial, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi social. Tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik [DEPDIKNAS dalam Siska, 2016].

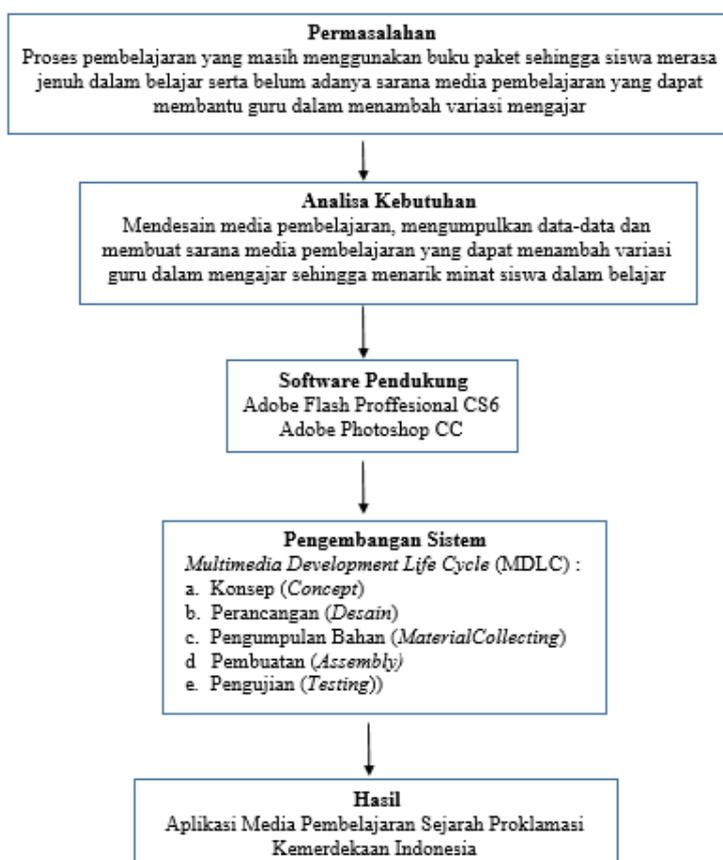
Sejarah adalah pengalaman hidup manusia pada masa lalu dan akan berlangsung terus sepanjang usia manusia. Mempelajari sejarah, antara lain bertujuan agar pengalaman manusia, baik manusia lain atau dirinya sendiri pada masa lampau, dapat menjadi pelajaran, pengingat, inspirasi, sekaligus motivasi dalam menjalani kehidupan dimasa sekarang dan mendatang [Madjid dan Wahyudhi, 2014].

*Computer based instruction* merupakan pembelajaran yang menggunakan serta memaksimalkan media komputer sebagai alat bantu atau bahan ajar dalam pembelajaran, komputer dipilih karena media ini mampu menyajikan bahan ajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Dengan pembelajaran berbasis komputer siswa akan berinteraksi dan berhadapan langsung dengan komputer secara individual sehingga apa yang dialami oleh seorang siswa akan berbeda dengan yang dialami oleh siswa lain [Mariyaningsih dan Hidayati, 2018].

## 2. Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penulisan ini yaitu: **Pertama**, Observasi; Peninjauan langsung kelapangan dengan melakukan pengamatan tanpa adanya interupsi proses ataupun aktivitas yang ada. **Kedua**, Wawancara; kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan aktivitas saat ini sistem informasi seperti apa yang diharapkan. Wawancara memiliki keunggulan dimana sifatnya yang lebih personal bisa membuat narasumber lebih terbuka. **Ketiga**, Studi Pustaka; Teknik dilakukan dengan cara mempelajari dan mengumpulkan informasi melalui buku-buku literatur, jurnal dan prosiding yang berkaitan dengan penelitian. Pengembangan perangkat lunak untuk Implementasi dalam penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*.

Berikut adalah kerangka pemikiran yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada penulisan ini:



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 1. Kerangka Pemikiran

## 3. Hasil dan Pembahasan

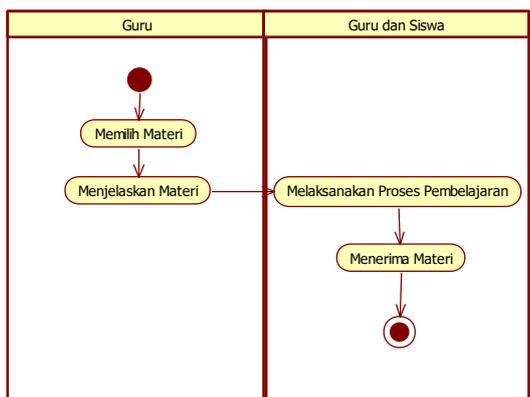
Dalam hasil dan pembahasan menjelaskan proses sistem berjalan dan sistem usulan yang akan diterapkan pada SDN Mustika Sari 02 sebagai berikut:

### 3.1. Proses Sistem Berjalan

Berikut adalah penggambaran diagram aktiviti dari sistem berjalan pada SDN Mustika Sari 02 :

#### A. Prosedur Materi

Guru membuat Materi untuk menjelaskan kepada siswa, lalu guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran dan siswa menerima materi.

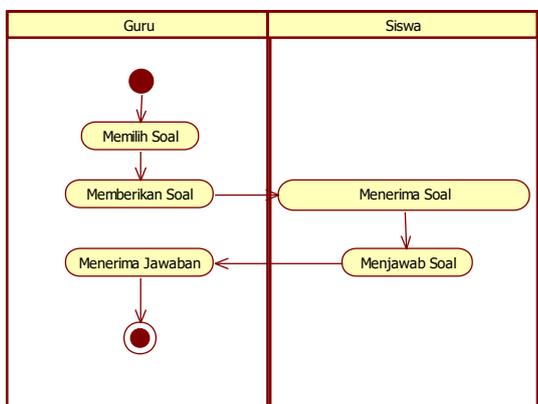


Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 2. *Activity Diagram* Prosedur Materi

B. Prosedur Latihan Soal

Saat guru telah memilih soal maka guru memberikan soal terhadap siswa, lalu siswa menerima dan menjawab soal yang akan diserahkan kembali terhadap guru lembar jawaban soal tersebut.

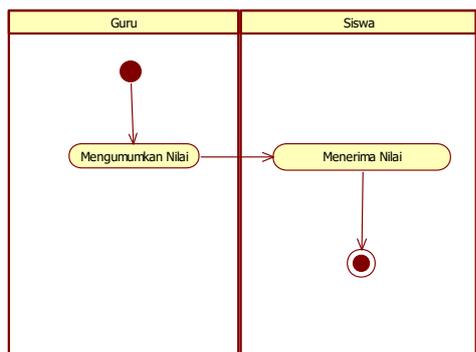


Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 3. *Activity Diagram* Prosedur Latihan Soal

C. Prosedur Pemberian Nilai

Guru telah penilaian hasil latihan soal, lalu mengumumkan nilai hasil latihan soal terhadap siswa.



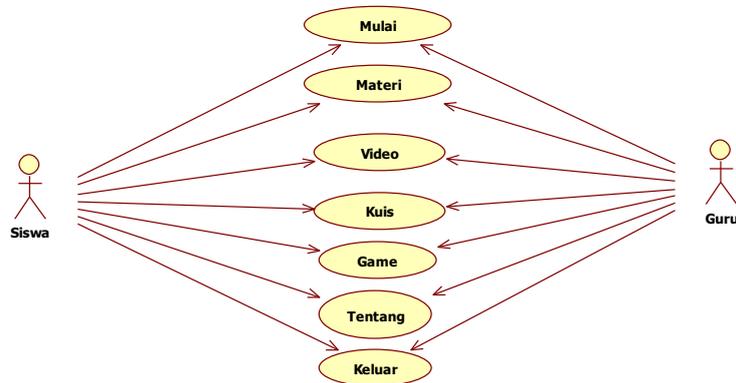
Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 4. *Activity Diagram* Prosedur Pemberian Nilai

### 3.2 Desain

#### A. Use Case Diagram

Use Case Diagram mendeskripsikan interaksi aktor didalam sistem pembelajaran di SDN Mustika Sari 02.



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 5. Use Case Diagram yang diusulkan

#### B. Scenario Use Case

Scenario use case Mulai menggambarkan proses dimana pengguna baru membuka dan menjalankan aplikasi, yang mengarah langsung untuk masuk ke menu utama. Mulai sendiri adalah halaman pertama yang tampil sebelum user/pengguna memulai dan masuk ke menu utama aplikasi.

Berikut adalah tabel dari proses use case Mulai :

Tabel.1 Scenario Use Case Mulai

Identifikasi	
Nama	Mulai
Tujuan	Masuk ke dalam sistem
Deskripsi	Proses Mulai merupakan proses untuk menggunakan sistem
Aktor	Siswa dan Guru
Use case yang berkaitan	-
Skenario Utama	
Aksi Aktor	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Membuka Aplikasi	2. Menampilkan Halaman Menu
3. Memilih Menu	4. Materi, Video, Kuis, game dan Tentang
5. Interaksi halaman menu	

Sumber: Hasil Penelitian (2019)

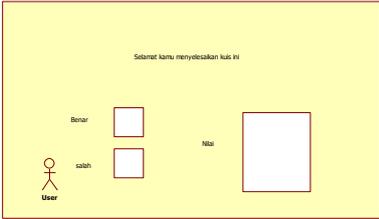
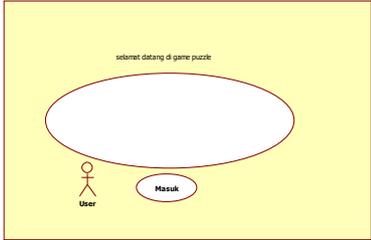
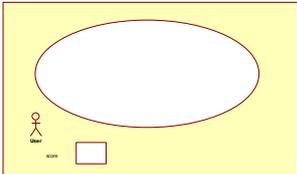
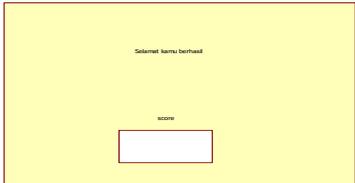
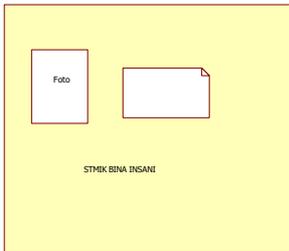
#### C. Story Board

Story Board ini menjelaskan bagaimana proses aplikasi berjalan.

Tabel.2 Story Board

No	Tampilan	Isi
1	Mulai	Tampilan pembukaan aplikasi yang menampilkan tampilan awal aplikasi, dengan menekan Tombol Mulai, Akan Menuju ke Menu utama
2	Menu	Tampilan halaman menu terdapat materi, video, kuis, game dan tentang.

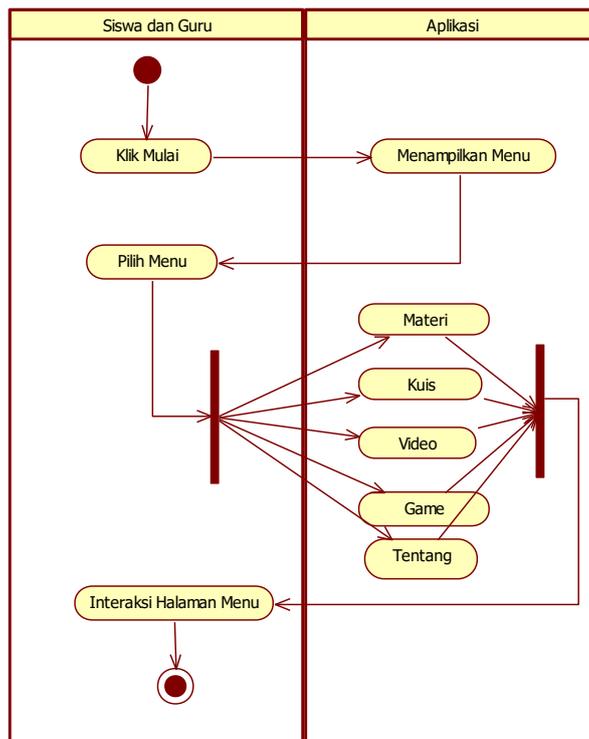
No	Tampilan	Isi
3	Materi	Tampilan halaman materi berisikan materi1, materi2, materi3, materi4, materi5 yang berfungsi untuk proses belajar mengajar
4	Video	Tampilan halaman Video berisikan video1, video2, video3, video4, video5 yang berfungsi untuk proses belajar mengajar
5	Kuis Awal	Tampilan halaman Kuis Awal berfungsi sebagai fasilitas untuk memulai kuis sebelum kuis dimulai.
6	Kuis Tengah	Tampilan halaman kuis tengah adalah form yang digunakan untuk mengisi pertanyaan kuis.
7	Kuis Akhir	Tampilan halaman Kuis Akhir berfungsi sebagai nilai setelah mengisi sejumlah pertanyaan.

No	Tampilan	Isi
		
8	Game Awal	Tampilan Game Awal berfungsi sebagai fasilitas untuk memulai game sebelum game dimulai.
		
9	Game Tengah	Tampilan halaman Game Tengah berfungsi sebagai fasilitas untuk memainkan game puzzle.
		
10	Game Akhir	Tampilan halaman Game Akhir berfungsi sebagai fasilitas untuk menyatakan game telah selesai berhasil dimainkan.
		
11	Tentang	Tampilan halaman Akun Profile berfungsi sebagai fasilitas untuk menampilkan <i>profile</i> .
		

Sumber: Hasil Penelitian (2019)

#### D. Activity Diagram

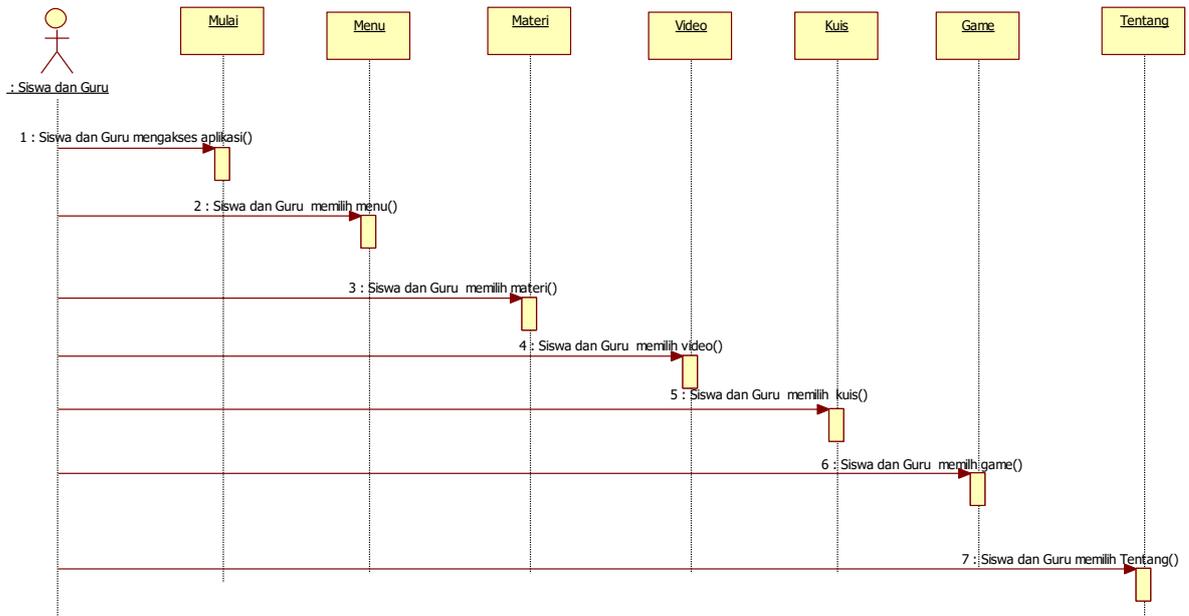
Activity Diagram menjelaskan setiap alur pada setiap menu yang ada. Berikut adalah bentuk dari sistem usulan dengan activity diagram menu awal:



Sumber: Hasil Penelitian (2019)  
 Gambar 6. Activity Diagram Menu Awal

E. Sequence Diagram

Pada tahap ini penulis membuat bentuk *sequence diagram* yang menggambarkan tingkah gerak objek pada *use case* dengan mendeskripsikan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek, berikut adalah bentuk gambar *Sequence Diagram* Menu Awal.



Sumber: Hasil Penelitian (2019)  
 Gambar 7. Sequence Diagram Menu Awal

### 3.3. Implementasi Program

Pada tahap ini program yang sudah dibuat harus dilakukan implementasi agar mempunyai dampak dan tujuan yang diinginkan, berikut adalah implementasi program:

#### Tampilan Halaman Mulai

Tampilan halaman mulai merupakan tampilan pembukaan aplikasi yang menampilkan tampilan awal aplikasi, berikut adalah tampilan halaman dari implementasi program mulai :



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar.8. Implementasi Program Mulai

#### Tampilan Halaman Menu

Tampilan Halaman menu terdapat materi, video, kuis dan game. Berikut adalah tampilan halaman dari implementasi program menu :



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 9. Implementasi Program Menu

#### Tampilan Halaman Materi

Tampilan halaman materi berisikan materi 1, materi 2, materi 3, materi 4, materi 5 yang berfungsi untuk proses belajar mengajar. Berikut adalah tampilan halaman dari implementasi program Materi :



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 10. Implementasi Program Materi

**Tampilan Halaman Video**

Tampilan halaman Video berisikan video 1, video 2, video 3, video 4, video 5 yang berfungsi untuk proses belajar mengajar. Berikut adalah tampilan dari implementasi program Video :



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 11. Implementasi Program Video

**Tampilan Kuis Awal**

Tampilan halaman Kuis Awal berfungsi sebagai fasilitas untuk memulai kuis sebelum kuis dimulai. Berikut adalah tampilan dari implementasi program kuis awal :



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 12. Implementasi Program Kuis Awal

### Tampilan Game Awal

Tampilan halaman Game Tengah berfungsi sebagai fasilitas untuk memainkan game puzzle. Berikut adalah tampilan dari implementasi program game awal:



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 13. Implementasi Program Game Awal

### Tampilan Tentang

Tampilan halaman Tentang berfungsi sebagai fasilitas untuk menampilkan akun *profile*. Berikut adalah tampilan dari implementasi program tentang :



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 14. Implementasi Program Tentang

### 3.4 Pengujian

Pengujian pada aplikasi ini dilakukan untuk mendeteksi kesalahan pada aplikasi yang akan diimplementasikan, berikut adalah tabel pengujian pada aplikasi pembelajaran sejarah proklamasi kemerdekaan indonesia:

Tabel.3 Pengujian Halaman Menu

No	Requirment yang di uji	Butir uji	Jenis pengujian	Jenis pengujian
1	Materi	Siswa dan Guru menekan tombol Materi	Black Box	Sesuai
2	Video	Siswa dan Guru menekan tombol Video	Black Box	Sesuai
3	Kuis	Siswa dan Guru menekan tombol Kuis	Black Box	Sesuai
4	Game	Siswa dan Guru menekan tombol Game	Black Box	Sesuai
5	Tentang	Siswa dan Guru menekan tombol Tentang	Black Box	Sesuai
6	Suara	Siswa dan Guru menekan tombol suara	Black Box	Sesuai
7	Exit	Siswa dan Guru menekan tombol exit	Black Box	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2019)

#### 4 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Kemerdekaan pada SDN Mekar Sari 02 dapat disimpulkan beberapa hal yaitu: 1). Mengetahui cara mendesain media pembelajaran dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, sehingga menarik minat belajar Siswa Kelas 5 SDN Mustika Sari 02. 2). Mengetahui cara membuat sarana media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan jaman agar dapat membantu guru dalam menambah variasi mengajar sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi dan kesimpulan, selanjutnya peneliti dapat memberikan beberapa saran yang relevan dengan hasil penelitian. Saran ini berupa masukan-masukan yang ditujukan ke pihak sekolah dan untuk penelitian selanjutnya. 1). **Aspek Manajerial** Sarana dan Prasarana, dimana aplikasi pembelajaran ini dibuat pastinya membutuhkan sarana dan prasarana pendukung seperti laptop atau *Personal Computer* serta *LCD Proyektor*. 2). **Aspek Sistem dan Program** Diharapkan agar dilakukan pengembangan (update) secara berkala terhadap program seperti perubahan materi atau tampilan seiring dengan perubahan akan kebutuhan pembelajaran 3). **Aspek Penelitian Selanjutnya** Diharapkan menambah penggunaan media atau membuat versi dalam perangkat lain, seperti Android untuk meningkatkan tingkat mobilitas penggunaannya.

#### Referensi

- Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, D. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusli, M., Hermawan, D., Supuwingsih, NN. (2017). *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif*. Yogyakarta: Andi.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Mariyaningsih, N., Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: Kekata.