

DESAIN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI ISLAMISASI NUSANTARA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Muhammad Azmi¹

¹Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Mulawarman
¹Jl. Revolusi Gg. Turi, Samarinda, 75127
E-mail : azmie.yc@gmail.com¹⁾

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan sebuah wahana dalam menyampaikan materi yang disajikan di kelas. Pengembangan sebuah media pembelajaran tentunya mempunyai prinsip dasar pengembangan berdasarkan berbagai pertimbangan. sejarah sebagai mata pelajaran yang disajikan dalam kerangka kurikulum nasional mempunyai posisi yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran di lapangan. Berbagai materi yang disajikan dalam mata pelajaran sejarah mempunyai pembagian materi tersendiri. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran sejarah secara komprehensif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melalui penggunaan multimedia pembelajaran. Tulisan ini berusaha untuk menggambarkan desain multimedia pembelajaran sejarah berdasarkan kajian pustaka tentang prinsip dasar pengembangan multimedia pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis materi Islamisasi Nusantara pada mata pelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah atas.

Kata Kunci: Islamisasi Nusantara , multimedia, media pembelajaran sejarah

1. PENDAHULUAN

Sejarah merupakan peristiwa masa lalu yang tidak terulang kembali. Peristiwa tersebut dapat dipelajari dengan memperhatikan latar belakang, pelaku dan urutan kejadian sejarah tersebut. Menurut Kochhar (2008: 3-5), pada hakikatnya sejarah adalah sebuah ilmu yang membahas tentang manusia dalam lingkup ruang dan waktu yang merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan masa depan dengan menjelaskan masa kini.

Belajar yang menyenangkan bukan berarti meninggalkan tujuan pembelajaran dalam memberikan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Berbagai inovasi dalam teknik pengajaran diharapkan mampu menciptakan citra menyenangkan tersebut. Guru sebagai tenaga pengajar bukan hanya dituntut untuk menyampaikan materi pelajaran saja, tetapi juga diharapkan mampu melakukan inovasi dalam upaya menciptakan citra positif dalam pembelajaran

Menurut Daryanto (2010: 13), cara untuk menarik perhatian dan menciptakan antusiasme siswa terhadap materi adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Desain media yang unik dan atraktif mampu menarik perhatian siswa untuk terus mempelajari materi di setiap bagiannya. Kematangan konsep rancangan merupakan suatu hal yang mutlak diperlukan dalam rangka menciptakan sebuah media yang atraktif.

Pada mulanya media hanyalah sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*) dalam memberikan pemahaman secara visual kepada siswa berupa gambar, objek, model dan sebagainya. Seiring dengan

perkembangan teknologi terutama munculnya teknologi audio, perkembangan media pun mulai beragam. Alat bantu visual yang dilengkapi dengan audio dijadikan sebagai upaya menciptakan suatu hal yang konkret terhadap benda yang diajarkan atau yang dikenal dengan alat audio visual atau *audio visual aids* (Sadiman, dkk, 2009: 7)

Di akhir abad ke-20, perkembangan teknologi yang pesat membuat media sebagai alat penyampaian informasi menjadi semakin berkembang. Penemuan komputer dan berbagai *operating system* (OS) membuat perkembangan media pembelajaran menuju ke arah yang lebih efektif dan efisien. Pesatnya perkembangan teknologi berdampak pada semakin banyaknya software pembuat media pembelajaran dengan berbagai keunggulan masing-masing antara lain Microsoft Office Power Point, Libre Office Power Point, dan Prezi.

Sejarah merupakan peristiwa masa lalu yang tidak terulang kembali. Peristiwa tersebut dapat dipelajari dengan memperhatikan latar belakang, pelaku dan urutan kejadian sejarah tersebut. Menurut Kochhar (2008, 3-5), pada hakikatnya sejarah adalah sebuah ilmu yang membahas tentang manusia dalam lingkup ruang dan waktu yang merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan masa depan dengan menjelaskan masa kini.

Pembelajaran sejarah pada dasarnya dapat diselenggarakan dengan berbagai cara sebagaimana pembelajaran lainnya. Video game dapat dijadikan sebuah jalan untuk menyelenggarakan pembelajaran sebagaimana penelitian Wahyudhi (2014) dan Umbara &

Hermawan (2013). Selain itu, pembelajaran sejarah juga dapat diselenggarakan melalui cara video pembelajaran sebagaimana penelitian Fadhli (2015) atau melalui Youtube yang dilaksanakan oleh Keong & Abu (2013). Di sisi lain, multimedia juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah sebagaimana penelitian yang dilaksanakan oleh Nastiti, Isnanto, & Martono (2015).

Berdasarkan uraian di atas, tulisan ini akan memaparkan tentang desain multimedia pembelajaran sejarah pada materi Islamisasi Nusantara berdasarkan materi pembelajaran di sekolah menengah atas. Pembahasan akan difokuskan pada analisis kebutuhan dan materi pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas, yaitu Islamisasi Nusantara. Pada bagian akhir, pembahasan akan diarahkan pada desain multimedia pembelajaran sejarah berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis materi Islamisasi Nusantara di sekolah menengah atas.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Dalam penelitian ini permasalahan mencakup:

1. analisis kebutuhan multimedia pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas;
2. analisis materi sejarah di sekolah menengah atas; dan
3. analisis model multimedia pembelajaran sejarah materi Islamisasi Nusantara di sekolah menengah atas.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Media dan Multimedia

Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audiovisual, serta peralatannya yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, et al, 2009: 7).

Menurut Kochhar (2008: 214), media pembelajaran adalah perlengkapan yang menyajikan satuan-satuan pengetahuan melalui stimulasi pendengaran atau penglihatan atau keduanya untuk membantu pembelajaran guna membuat pengetahuan yang disampaikan menjadi nyata, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata, hidup dan vital bagi peserta didik. Menurut konsep dan kawasan teknologi pendidikan, media termasuk dalam sumber belajar. Sumber belajar meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan (Gafur, 2012: 104)

Menurut (Mayer, 2009: 2-4), multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Selanjutnya, Mayer menyebutkan bahwa multimedia sebagai kata benda merujuk pada teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual. Menurutnya, multimedia juga dapat dipakai sebagai kata keterangan yang digunakan dalam konteks-konteks berikut:

1. *multimedia learning*, yaitu belajar dari kata-kata dan gambar-gambar
2. *multimedia message* atau presentasi multimedia, yaitu penyajian pesan-pesan yang melibatkan kata-kata dan gambar-gambar
3. *multimedia instructional* atau presentasi instruksional multimedia, yaitu penyajian pesan-pesan yang melibatkan kata-kata dan gambar-gambar yang ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran.

Pada dasarnya media dapat dibagi menjadi tiga bentuk kategori bentuk, yaitu media audio (suara), visual (tampilan) dan teks (tulisan). Multimedia paling sedikit terdiri dari dua bentuk media, seperti dalam bentuk audio-visual, audio-teks, visual-teks dan gabungan dari semuanya. Menurut Adi (2007: 25), terdapat enam elemen utama yang secara umum dipergunakan dalam program multimedia. Keenam elemen tersebut dapat digabungkan satu dengan yang lainnya, sehingga menjadi multimedia yang mampu menyajikan informasi sebanyak dan sedalam mungkin. Keenam elemen tersebut adalah teks, *image*, *movie*, animasi, *sound*, dan *user control*

Dilihat dari penggunaannya, Puspitosari (2010: 2-3) membagi dua jenis presentasi multimedia. *Pertama*, presentasi otomatis yang berlangsung secara terus-menerus, sehingga tidak memberikan kesempatan kepada pengguna untuk melakukan umpan balik terhadap materi yang disampaikan. *Kedua*, presentasi interaktif yang berlangsung secara bertahap sesuai dengan skenario yang telah dibuat, sehingga memberikan kesempatan kepada pengguna untuk melakukan umpan balik ketika materi sedang disampaikan

Menurut Sudjana & Rivai (2007: 139-141) pembelajaran menggunakan bantuan komputer setidaknya terdapat 5 model pembelajaran, yaitu :

1. model pembimbingan (*tutorial*), yaitu model yang membimbing siswa untuk belajar dengan menyajikan materi dalam unit-unit kecil yang diakhiri dengan beberapa pertanyaan sebagai penguatan;
2. model latihan dan praktek (*drill*), model yang membimbing siswa melalui serangkaian contoh yang kemudian meningkat pada ketangkasan dan kelancaran dalam mempergunakan keterampilan;
3. model penemuan (*problem solving*), yaitu model yang menjelaskan kegiatan dengan menggunakan pendekatan induktif dalam pengajaran;
4. model simulasi (*simulation*), yaitu sebuah model pembelajaran yang menghadapkan siswa kepada situasi di dunia nyata untuk memperoleh pengetahuan sebanyak mungkin; dan
5. model permainan (*games*), yaitu model yang didasarkan pada ide bahwa pembelajaran itu menyenangkan, sehingga siswa akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

3.2 Pembelajaran Sejarah

Menurut (Majid, 2013: 4), istilah pembelajaran bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang

atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Sjamsuddin (2007: 6) menyimpulkan dari berbagai pendapat ahli yang menyatakan bahwa sejarah adalah penelitian tentang masa lalu yang berhubungan dengan manusia atau dengan kata lain masyarakat manusia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah kegiatan pendidik yang menciptakan sebuah situasi yang membuat peserta didik melakukan kegiatan belajar tentang sejarah.

Menurut Aman (2011: 57), secara substantif materi pelajaran sejarah mengandung lima hal. *Pertama*, nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik. *Kedua*, memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. *Ketiga*, menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa. *Keempat*, sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. *Kelima*, berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan.

Sasaran dalam pembelajaran adalah sesuatu yang ingin dicapai dengan dilaksanakannya pembelajaran tersebut. Menurut Porda (2009: 18), pembelajaran sejarah berperan mengaktualisasikan dua unsur, yaitu pembelajaran dan pendidikan. Menurut Kochhar (2008: 38-41), sasaran pelajaran sejarah di sekolah menengah berisi tentang pengantar umum dari masa prasejarah sampai masa sekarang untuk memberikan pemahaman tentang kronologis sejarah yang dibarengi dengan penekanan pada kondisi sosial, ekonomi dan pertumbuhan aspek budaya di suatu wilayah. Selanjutnya, Kochhar (2008: 75) menjelaskan bahwa belajar sejarah secara umum dibagi dalam tiga tahapan sebagaimana yang dikenal dengan spiral belajar kumulatif, yaitu belajar melalui tokoh, belajar melalui peristiwa dan belajar melalui gagasan.



Bagan 1. Spiral Belajar Kumulatif (Kochhar, 2008: 75)

3.3 Analisis Kebutuhan Media

Analisis kebutuhan multimedia membahas tentang informasi dasar yang telah diperoleh untuk mempertimbangkan perancangan multimedia. Pada tahapan ini, analisis akan lebih difokuskan pada hal-hal berikut:

1. Analisis peserta, meliputi minat dan kemampuan siswa terhadap berbagai hal yang berhubungan multimedia,
2. Analisis pengguna, meliputi kemampuan guru dalam penggunaan sarana-prasarana yang berhubungan dengan multimedia,
3. Analisis teknologi, meliputi sarana-prasarana sekolah dan sarana-prasarana belajar siswa di rumah, dan
4. Analisis situasi, meliputi kondisi pembelajaran sejarah di kelas

3.4 Analisis Materi Islamisasi Nusantara

Analisis materi bertujuan untuk memahami karakteristik materi yang akan dirancang dalam konten multimedia. Analisis materi meliputi dua bagian, yaitu analisis tujuan pembelajaran dan analisis isi. Tujuan pembelajaran pada materi Islamisasi Nusantara adalah agar siswa mampu mendeskripsikan pendapat para ahli tentang proses awal penyebaran Islam di kepulauan Indonesia dan mengidentifikasi pada peta mengenai tempat-tempat dan bukti-bukti penyebaran Islam di Indonesia. Adapun isi materi yang disajikan adalah perkembangan Islam di Nusantara, teori-teori Islamisasi Nusantara, dan bukti penyebaran Islam di Indonesia, baik dari dalam maupun luar negeri

3.5 Prosedur Pemilihan Media

Menurut Sadiman et al. (2009: 84) pemilihan media dapat mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik sasaran pembelajaran, jenis rangsangan pembelajaran yang diinginkan, keadaan latar atau lingkungan, kondisi lingkungan dan luasnya jangkauan yang dilayani. Sudjana & Rivai (2007: 84-85) menjelaskan lima kriteria dalam pemilihan media, yaitu: 1) ekonomis, 2) praktis dan sederhana, 3) mudah diperoleh, 4) bersifat fleksibel, dan 5) sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Prosedur pemilihan media apabila dilihat dari bentuknya dapat dikategorikan menjadi tiga sistem sebagaimana yang dikemukakan oleh Sadiman et al. (2009: 87-91), yaitu:

1. *flowchart*, yaitu prosedur pemilihan media menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi.
2. *matriks*, yaitu prosedur pemilihan media menggunakan sistem penangguhan proses pengambilan keputusan dengan mengidentifikasi seluruh kriteria yang diinginkan.
3. *checklist*, yaitu prosedur pemilihan media menggunakan sistem penangguhan keputusan sampai semua kriteria yang diinginkan terpenuhi.

3.6 Prosedur Pembuatan Media

Pada dasarnya, prosedur pembuatan sebuah multimedia dapat dilihat pada bagan 2 di bawah ini:

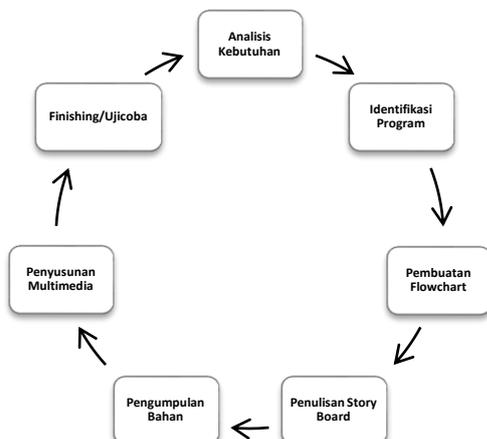
Bagan 2. Tahapan Pembuatan Multimedia

(Darmawan, 2012: 60)

Menurut Darmawan (2012: 60) secara ringkas pembuatan multimedia terdiri dari 7 (tujuh) tahapan utama. *Pertama*, analisis kebutuhan meliputi analisis kurikulum dan peserta. *Kedua*, identifikasi program meliputi identifikasi materi, sasaran dan sumber. *Ketiga*, pembuatan *flowchart*, yaitu perencanaan desain multimedia yang dapat diartikan sebagai alur berpikir program multimedia yang akan dibuat. *Keempat*, penulisan *storyboard* merupakan penjelasan lebih lengkap dan detail pada setiap alur yang terdapat pada *flowchart*. *Kelima*, pengumpulan bahan berupa unsur grafis, teks dan suara yang bertujuan untuk memperjelas informasi yang disajikan dalam multimedia, seperti gambar, video, animasi dan suara. *Keenam*, penyusunan multimedia yang dilakukan dengan cara menggabungkan semua bahan yang telah dikumpulkan sesuai dengan *storyboard*. *Ketujuh*, tahapan terakhir perancangan multimedia adalah ujicoba. Ujicoba ini dilakukan setelah multimedia selesai dibuat, baik ujicoba secara luas maupun terbatas.

Mayer (2009: 77) menyebutkan terdapat tiga proses esensial yang menjadi asumsi dasar dalam pembelajaran aktif, yaitu pemilihan materi yang relevan, menata materi yang telah terpilih, dan memadukan materi yang telah terseleksi dengan pengetahuan yang sudah ada. Berdasarkan pendapat tersebut, perancangan sebuah media dapat disusun dalam lima tahapan, yaitu:

1. *selecting relevant words*, meliputi aktivitas memberikan perhatian pada beberapa kata yang tersajikan dalam pesan multimedia;
2. *selecting relevant images*, meliputi pemberian perhatian terhadap bagian tertentu dalam animasi atau ilustrasi yang disajikan dalam pesan multimedia;
3. *organizing selected word*, merupakan proses penataan kata-kata yang terpilih menjadi representasi yang terstruktur;
4. *organizing selected images*, yaitu proses paralel terhadap penataan kata-kata.; dan *integrating*, yaitu membuat koneksi atau hubungan antara representasi berbasis kata dan representasi



berbasis gambar. Langkah ini melibatkan dua perubahan representasi yang terpisah, yaitu model verbal dan model visual.

3.7 Analisis Model Media Pembelajaran Sejarah Materi Islamisasi Nusantara

Materi yang disajikan dalam pembahasan tentang Islamisasi Nusantara adalah perkembangan islam di Nusantara, teori-teori Islamisasi Nusantara, dan bukti penyebaran islam di Indonesia dari dalam dan luar negeri. Dengan demikian, materi yang disajikan dalam multimedia ini adalah ketiga materi tersebut. Pembahasan pertama akan menjadi pengantar dan pembahasan sisanya menjadi materi utama.

Pembukaan dalam multimedia dimulai dengan memuat potret perjalanan penyebaran islam di Nusantara sebagai sebuah pengantar sebelum masuk ke materi inti. Pengantar ini ditujukan untuk memberikan apersepsi bahwa materi yang akan dipelajari nantinya akan berhubungan dengan apa yang akan ditampilkan di dalam multimedia tersebut. Berdasarkan tujuan dalam penyajian materi Islamisasi Nusantara, perancangan multimedia memperhatikan visualisasi lokasi tempat-tempat yang berhubungan dengan penyebaran islam di Nusantara. Visualisasi tersebut berupa sebuah peta lokasi yang diberi penjelasan tentang materi yang disajikan.

Pembahasan tentang bukti-bukti penyebaran Islam di Nusantara bertujuan untuk menganalisa alasan temuan tersebut menjadi bukti dari penyebaran islam di Indonesia. Dalam perancangan multimedia, visualisasi terhadap bukti berupa peta lokasi dan foto yang dapat diperbesar agar siswa dapat memperhatikan secara detail bukti-bukti penyebaran islam tersebut. Berdasarkan uraian di atas, perancangan multimedia hendaknya memberikan visualisasi tentang materi yang berhubungan dengan lokasi dan bukti penyebaran islam di Nusantara.

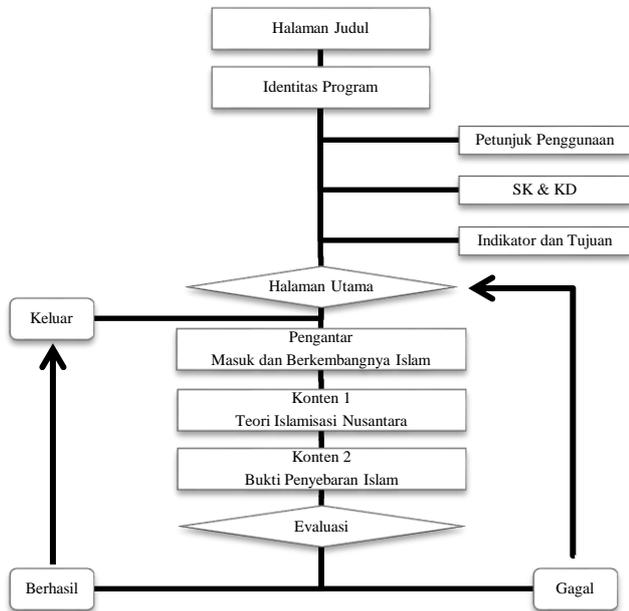
Berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis materi, model yang sesuai dengan karakteristik rancangan multimedia materi Islamisasi Nusantara adalah model tutorial yang sangat fleksibel dalam penggunaan dan perancangannya. Model ini sangat mudah dalam proses pengoperasian karena sangat mirip dengan struktur presentasi power point dengan Microsoft Office. Selain itu, model ini juga tidak memerlukan petunjuk yang sangat rumit dalam pengoperasiannya. Secara ringkas, pemilihan model tersebut dapat dirangkum dalam tabel 1.

Tabel 1. Analisis Model Multimedia Pembelajaran Sejarah

No	Model	Interactive multimedia	Learning centered by teacher	Computer based learning
1	Tutorial	√	√	√
2	Drill	√	x	√
3	Problem Solving	x	x	√
4	Simulation	x	√	√
5	Games	√	x	√

4. RANCANGAN APLIKASI

Flowchart rancangan multimedia pembelajaran sejarah materi Islamisasi Nusantara secara ringkas dapat dilihat pada bagan 3 di bawah ini.



Bagan 3. Flowchart Rancangan Multimedia Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan flowchart pada bagan 3, maka dikembangkan storyboard multimedia pembelajaran sejarah sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Storyboard Rancangan Multimedia Pembelajaran Sejarah

No	Flowchart	Storyboard
1	Halaman Judul	Judul program
		Identitas pembuat program
2	Identitas Program	Kompetensi Pembelajaran
		Tujuan Pembelajaran
		Petunjuk Penggunaan
3	Halaman Utama	Menu utama program
		Tombol keluar
4	Pengantar Materi	Masuk dan Berkembangnya Islam
		Teori Islamisasi Nusantara
		Arab
		India
5	Konten 1	Cina
		Bukti Penyebaran Islam di Nusantara
		Makam Fatiman binti Maimun
6	Konten 2	Makam Sultam Malik as Saleh
		Makam Sunan Maulana Malik Ibrahim
		Tes tertulis mengenai materi yang disajikan
7	Evaluasi	

5. IMPLEMENTASI

Multimedia pembelajaran sejarah tentunya memiliki identitas program yang berguna untuk memberikan informasi ringkas tentang media yang akan digunakan. Identitas program meliputi kompetensi pembelajaran, materi pelajaran dan syarat minimal penggunaan (*minimum requirement*) yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Identitas Program

Judul	Islamisasi Nusantara : Teori dan Bukti Penyebaran Islam di Nusantara
Standar Kompetensi	Menganalisis Perjalanan Bangsa Indonesia pada Masa Negara-negara Tradisional
Kompetensi Dasar	Menganalisis Pengaruh Perkembangan Agama dan Kebudayaan Islam terhadap Masyarakat di Berbagai Daerah di Indonesia
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> - Mendeskripsikan pendapat para ahli tentang proses awal penyebaran Islam di kepulauan Indonesia - Mengidentifikasi pada peta mengenai tempat-tempat dan bukti-bukti penyebaran Islam di Indonesia
Tujuan	Peserta didik mampu : <ul style="list-style-type: none"> - Mendeskripsikan pendapat para ahli tentang proses awal penyebaran Islam di kepulauan Indonesia - Mengidentifikasi pada peta mengenai tempat-tempat dan bukti-bukti penyebaran Islam di Indonesia
Materi Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Pendapat para ahli tentang proses awal penyebaran Islam di kepulauan Indonesia - Tempat-tempat dan bukti-bukti penyebaran Islam di Indonesia
Syarat Minimal Penggunaan	- Komputer atau Laptop yang telah terinstall Adobe Flash Player

Berdasarkan identitas program, rancangan multimedia dimulai dari halaman judul yang memuat tentang judul dan identitas pengembang. Selanjutnya, multimedia dilanjutkan menuju halaman utama sebagaimana yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Halaman Utama

Pembelajaran dimulai dengan pemaparan pengantar materi yang membahas tentang perkembangan Islam di Nusantara pada abad ke-7, ke-10 dan ke-13 Masehi. Setelah selesai, materi dilanjutkan tentang teori Islamisasi Nusantara sebagai materi pertama dan bukti penyebaran Islam di Nusantara sebagai materi kedua.

Contoh halaman materi utama dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman Materi Utama

Halaman selanjutnya adalah kesimpulan yang memuat rangkuman dari materi utama. Rangkuman ini bertujuan untuk memberikan penekanan materi yang penting, sehingga mudah dipahami oleh pengguna multimedia. Contoh halaman kesimpulan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. Halaman Kesimpulan

6. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kebutuhan, materi ini membutuhkan visualisasi dari berbagai lokasi dan bukti yang mendukung teori Islamisasi Nusantara. Adapun berdasarkan analisis materi, pembahasan tentang Islamisasi Nusantara yang disajikan di sekolah menengah atas secara umum terbagi menjadi tiga bagian, yaitu perkembangan islam di Nusantara, teori-teori Islamisasi Nusantara, dan bukti penyebaran islam di Indonesia dari dalam dan luar negeri.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis materi tersebut, model multimedia yang sesuai dengan materi Islamisasi Nusantara yang disajikan di sekolah menengah atas adalah model tutorial. Hal ini dikarenakan model tersebut memiliki kelebihan yang sangat fleksibel dalam penggunaan dan perancangannya dan sangat mudah dalam proses pengoperasiannya, sebab mirip dengan struktur presentasi power point pada umumnya. Selain itu, model ini juga tidak memerlukan petunjuk yang sangat rumit dalam pengoperasiannya.

7. SARAN

Desain multimedia ini merupakan sebuah *prototype* yang masih perlu pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan berbagai perbaikan guna menyempurnakan multimedia tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi, kemudahan dalam pembuatan media atau multimedia semakin meningkat. Dengan demikian, diharapkan kepada para pendidik atau pengembang media pembelajaran agar dapat meningkatkan penelitian di bidang pendidikan, terutama pengembangan media pembelajaran sejarah.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, K. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, D. (2010). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3 (1).
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Keong, T. C., & Abu, C. B. (2013). Pengaplikasian Video Youtube : Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sains Sosial. *Seminar Pendidikan Sejarah Dan Geografi 2013, 2013*, 29–30.
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah. Terjemahan Purwanta dan Yovita Hardiwati dari Teaching of History*. Jakarta: Grasindo.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nastiti, A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Perjuangan Kemerdekaan Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3 (4), 512. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.512-522>
- Porda, H. N. (2009). *Pembelajaran Sejarah*. Banjarmasin: CV Batur Raya.
- Puspitosari, H. A. (2010). *Membuat Presentasi Multimedia*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sjamsuddin, H. (2007). *Metodologi sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Umbara, D. J., & Hermawan, G. (2013). Game Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia 1) 2). *The 14th Seminar on Intelligent Technology And Its Applications*, 321–325.
- Wahyudhi, J. (2014). Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). *Sosio Didaktika*, 1(2). Retrieved from <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK/article/viewFile/1262/1128>