Pengembangan Media Tiga Dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas

DEZELA UTAMASARI

NIM 06041181320025

PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDERALAYA

2018

PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI BERBASIS *MICROSOFT POWER POINT 2013* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

SKRIPSI

Oleh

Dezela Utamasari

NIM. 06041181320025

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan,

Pembimbing I,	**Pembimbing II,**
Dr. L. R. Retno Susanti, M.HUM.	**Dr. Hudaidah, M.Pd.**
NIP 196305021988032003	**NIP 197608202002122001**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,	**Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah,**
Dr. Farida, M.Si.	**Drs Alian Sair, M.Hum.**
NIP 196009271987032002	**NIP 195803011986031004**

PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI BERBASIS *MICROSOFT POWER POINT 2013* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

SKRIPSI

Oleh

Dezela Utamasari

NIM 06041181320025

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah Diujikan dan Lulus Pada
Hari : Rabu
Tanggal : 21 Maret 2018

TIM PENGUJI

1. **Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.**
2. **Sekretaris : Dr. Hudaidah, M.Pd.**
3. **Anggota : Drs. Supriyanto, M.Hum.**
4. **Anggota : Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D.**
5. **Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si.**

Indralaya, 21 Maret 2018
Diketahui Oleh,
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah,

Drs. Alian Sair, M.Hum.
NIP 195803011986031 00

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dezela Utamasari

NIM : 06041181320025

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas**" ini seluruhnya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang ditetapkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran dana atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Palembang, Maret 2018

Pembuat Pernyataan

METERAI TEMPEL

6000

Dezela Utamasari

NIM. 06041181320025

HALAMAN PERSEMBAHAN

"Hiduplah seperti air, tapi jangan seperti air yang mengalir"

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah kupersembahkan Skipsi ini untuk:

- Yang utama dari segalanya Allah SWT
- Orang tua tercinta Ayah ku Kasmil dan Ibu ku Bismi yang sangat aku sayangi dan aku kagumi.
- Adik – adik ku yang tersayang Dwiza Mentari Fadillah, Malarisa Lala dan Olen Kausa.
- Seluruh keluarga besar ku dari Ayah dan Ibu yang telah menantikan Skripsi ini.
- Teman seperjuangan History 2013 terutama kelas Inderalaya :Wulan, Ejak, Devi, Fiki, Mutma, Ilham, Yogi, Fajar, Herma, Yulia, Turis, Dwi, Memei, Desi, Vini, Kosim, Yayan, Eko, Anggi, Hafis, Liken, Iwi, Asani, Rosi, Yesi, Rika, Zaky Pita, Umi, Veni.
- Sahabat baikku dan teman berjuang selama berkuliah Tri Azani Tami dan Juita Asry Lestari
- D'zhinsib ku yang selalu dihati walaupun jauh : Dezela, Harni, Icha, Nanda Surya Indha dan Bella.
- Teman special ku yang telah mendukung dan mensuport dari masa Smp – Sarjana Dicky Syawal Abdillah.
- Dosen pembimbing : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum dan Dr. Hudaidah, M.Pd
- Seluruh dosen Program Studi Sejarah yang telah ikhlas memberikan ilmu.
- Alamaterku Universitas Sriwijay

UCAPAN TERIMAKASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjan (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahaun Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum sebagai Pembimbing I dan Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Drs. Supriyanto, M.Hum., Dra. Sani Safitri, M.Si., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Drs. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dra. Farida, M.Si sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan.

Ucapan terima kasih juga ditunjukan kepada Bapak Cevy Afandi, S.Pd sebagai Kepala Bidang Pendidikan SEkolah Menengah Atas Provinsi Bengkulu, Ibu Dra. Deny Asiah sebagai Kepala SMAN 4 Kota Bengkulu, Bapak Fauzun S.Sos sebagai guru Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 4 Kota Bengkulu, dan para peserta didik kelas XI IPS 4 SMAN 4 Kota Bengkulu, serta semua pihak yang telah memberikan kontribusi sehinggga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengajaran bidang studi Sejarah dan bagi semua pihak, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah

Inderalaya, Maret 2018

Penulis.

ABSTRACT

The research is title "Development of Media Three Dimensional Based on Microsoft Power Point 2013 In Learning History Subject in Senior High School". The development of Media Three Dimensional Based on Microsoft Power Point 2013 of learning history class in Senior High School number four Bengkulu. This research used development research design. Validity of this media was assessed by using expert review and field test. Expert review validation assessed by three expert that are matter expert, design expert and media expert. Validity of the material was included in very valid category with mean score 4.44, validity of design was included in very valid category with mean score 4.36, and validity of media was included in valid category with mean score 3.87. However, the potential effect of history learning media revealed as the result of the test from field test section which the mean score of students present is 15.83 with very low category and the improvement was revealed in posttest with mean score 91.66 from 0% of the student were not reached the Minimum Achievement Criteria become 100% student reached the Minimum Achievement Criteria. This result showed that the using of media Two Dimensional Based Microsoft Power Point 2013 the learning medium for history class in Eleven grade of Senior High School was valid and has a potential effect for the students. Finally, through this research, the researches has a suggestion for the other researcher to complete this learning media, so this media will be a good media in the future.

***Keywords** : Development, Three Dimensional, Microsoft Power Point, Learning History, Validity and effect*

Lecturer 1	Lecturer 2
Dr. L.R. Retno Susanti, M. Hum.	Dr. Hendaldi, M.Pd.
NIP. 196305021988022003	NIP. 197606202002122001

Approve By,

Chief of Historical Education Program

Drs. Allan Sair, M.Hum.

NIP. 195802011986031004

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. Pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2012* di kelas XI Sekolah Menengah Atas telah dilakukan dan diterapkan di kelas XI IPS 4 di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Kevalidan media ini dinilai melalui evaluasi ahli *(expert review)* dan tahap uji coba *(field test)*. Kevalidan melalui evaluasi ahli dinilai oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli desain dan ahli media. Kevalidan materi termasuk dalam kategori sangat valid dengan rerata nilai 4,44 , kevalidan desain termasuk dalam kategori sangat valid dengan rerata nilai 4,26 dan kevalidan media termasuk dalam kategori valid dengan rerata nilai 3,87. Sedangkan efek potensial media pembelajaran sejarah ini tampak dari tes hasil belajar dalam tahap uji coba lapangan *(field test)* yang diperoleh rerata nilai *pretest* peserta didik yaitu 45,33 dengan kategori sangat rendah dan terjadi peningkatan pada *posttest* dengan rerata nilai 91,66 dan 0% jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum menjadi 100% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI Sekolah Menengah Atas dinyatakan valid dan memiliki dampak potensial bagi peserta didik. Melalui hasil penelitian ini disarankan kepada peneliti lain dapat lebih menyempurnakan media pembelajaran ini agar menjadi media pembelajaran yang lebih kompleks.

Kata Kunci :Pengembangan, Media Tiga Dimensi, Microsoft Power Point 2013, Pembelajaran Sejarah, kevalidan dan efektifitas

Pembimbing I	Pembimbing 2
Dr. I. R. Reno Susanti, M. Hum.	Dr. Hudaidah,M.Pd.
NIP. 196305221988032002	NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah

Drs. Alian Sair, M.Hum.

NIP. 195803011986031004

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Tujuan Penelitian 5

1.4 Manfaat Penelitian 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar 7

2.2 Hakikat Pembelajaran 8

2.3 Pembelajaran Sejarah 10

2.4 Teori Belajar 11

2.4.1 Teori Konstruktivisme 11

2.4.2 Teori Kognitif 13

2.4.3 Teori Behavioristik 13

2.5 Hasil Belajar 15

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar 15

2.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 16

2.5.3 Indikator-indikator Hasil Belajar 18

2.6 Hakikat Media 19

2.6.1 Pengertian Media 19

2.6.2 Penggolongan Macam Media 20

2.6.3 Prinsip Pemilihan Media 23

2.7 Media Tiga Dimensi 26

2.8 Program *Microsoft Power Point* 27

2.8.1 Sejarah *Microsoft Power Point* 27

2.8.2 Kelebihan Program *Microsoft Power Point* 27

2.8.3 Sistem kerja *Microsoft Power Point2013* 29

2.9 Model – Model pengembangan 31

2.9.1 Model Rowntree 31

2.9.2 Model Rothwell dan Kazanas 31

2.9.3 Model Hannafin dan Peck 32

2.10 Penelitian Relevan.....34
2.11 Kerangka Berpikir.....35

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....36
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....36
3.3 Prosedur Penelitian.....37
3.3.1 Analisis Kebutuhan.....37
3.3.2 Desain.....38
3.3.3 Pengembangan dan Implementasi.....38
3.3.4 Tahap Penilaian.....38
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....40
3.4.1 Wawancara.....40
3.4.2 *Walkthrough*.....40
3.4.3 Observasi.....41
3.4.4 Tes.....41
3.5 Teknik Analisis Data.....41
3.5.1 Analisis Data Wawancara.....41
3.5.2 Analisis Data *Walkthorough*.....42
3.5.3 Analisis Data Tes.....43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....45
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....45
4.1.2 Hasil Desain.....48
4.1.3 Hasil Penilaian.....49
4.1.3.1 Hasil *Self Evaluation*.....50
4.1.3.2 Hasil *Expert Review*.....52
4.1.3.3 Hasil *Field Test* (Uji Lapangan).....55
4.1.3.3 Proses dan Hasil Dokumentasi Analisis dan Refleksi.....59
4.2 Pembahasan.....59
4.2.1 Mengembangkan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* yang Valid.....59

4.2.2 Mengembangkan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* yang Memiliki Dampak Efektifitas 62

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan 65

5.2 Saran..... 66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.Tabel Kriteria Tinggi Rendahnya *N-gain* 44
Tabel 2.Tabel Evaluasi Hasil pada Tahap Analisis kebutuhan 47
Tabel 3.Tabel Perbaikan Tahap Self *Evaluation*..... 50
Tabel 4.Tabel Perbaikan Pada Tahap *Expert Review*..... 54
Tabel 5.Tabel Hasil dari Tes Awal (*Pretest)* 56
Tabel 6.Tabel Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Postest* 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 21
Gambar 2. Mode Pengembangan Hannafin dan Peck..... 33
Gambar 3.Kerangka Berpikir Penelitian 35

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul Skripsi
2. Surat Keputusan Penunjukan Dosen Pembimbing
3. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian Universitas Sriwijaya
4. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
5. Surat Telah Melaksanakan Penelitian SMA Negeri 4 Kota Bengkulu
6. Lembar Validasi ahli Materi
7. Lembar Validasi ahli Design Pembelajaran
8. Lembar Validasi ahli Media
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
10. Media Pembelajaran
11. Materi Pembelajaran
12. Soal Pretest dan Postest
13. Kartu Bimbingan Skripsi

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat terpisahkan.Pendidikan salah satu unsur penting untuk membentuk pola pikir, akhlak dan perilaku manusia agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting sebagai wahana bagi para penerus bangsa dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu membentuk dan mengembangkan potensi bangsa.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, tentang sistem Pendidikan nasional :

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara."

Demi mewujudkan tujuan pendidikan, maka penyelenggaran sistem pendidikan nasional disusun sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kebutuhan akan pendidikan dari bangsa Indonesia yang secara geografis, demografis, historis, dan kultural berciri khas. Dalam peraktik pendidikan peran seorang guru merupakan faktor utama sebagai fasilitator demi mewujudkan proses pembelajaran yang diinginkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar di sekolah merupakan inti dari proses kegiatan pendidikan yang ada di sekolah, dengan guru sebagai pemegang utama proses kegiatan (Tirtaraharja, 2005:262).

Pergeseran paradigma mengenai belajar menuntut peserta didik harus belajar untuk bekerja pada tim dengan budaya dan latar belakang berbeda, belajar mandiri dan mengetahui bagaimana mengelola waktu, mengetahui bagaimana memecahkan masalah, bagaimana melakukan tugas ganda, dan bagaimana mengakses informasi. Dengan demikian, proses pembelajaran bukan berpusat pada guru, tetapi berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik membutuhkan dukungan berbagai media dan sumber belajar

Dalam mewujudkan kuantitas dan kualitas pembelajaran guru dituntut harus mampu menggunakan pendekatan, strategi, metode, model dan media

pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran. Salah satu pendukung terciptanya proses pembelajaran yang baik adalah adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Sanjaya, 2008 : 198).

Di dalam kegiatan pembelajaran proses penyampaian informasi kepada siswa yang hanya menggunakan bahasa verbal dapat menimbulkan keberagaman persepsi yang timbul pada pemikiran siswa. Untuk siswa dapat memahami suatu informasi perlu keterlibatan dari siswa itu sendiri baik keterlibatan fisik maupun psikis.Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale dapat dinyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapat. Sebaliknya jika semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman contohnya seperti yang telah disebutkan diatas yaitu hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin dikit pengalaman yang akan diperoleh oleh siswa. Namun untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukanlah hal yang mudah karena melihat ada beberapa kendala seperti dari segi waktu dan perencanaan (Sanjaya, 2008:199-200).

Guna mencapai proses penyampaian informasi yang kongkret salah satu yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan di setiap mata pelajaran di sekolah, salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan media pembelajaran adalah mata pelajaran sejarah.Di dalam mata pelajaran sejarah seseperti yang kita ketahui bahwa banyak materi yang harus dipahami oleh siswa. Dengan banyaknya materi pelajaran tersebut sering kali guru mengalami kendala dalam menyampaikan informasi dan siswa mengalami kendala dalam proses pembelajaran dan pemahaman materi. Faktor yang menjadi permasalahan tersebut seperti kurangnya sarana yang menunjang kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran. Kreativitas guru sejarah sangat dibutuhkan dalam memecahkan permasalahan ini dan untuk menciptakan media pembelajaran supaya mampu mengaplikasikan pemahamanya kepada siswa. Dengan memunculkan peristiwa sejarah tersebut, sehingga pembelajaran sejarah lebih bermakna dan berpeluang mewujudkan pembelajaran sejarah yang dibutuhkan oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru sejarah pada tanggal 22 Oktober 2016 yang berlokasi di SMA Negeri 2 Inderalaya Utara diketahui bahwa dalam proses pembelajaran beliau menjelaskan materi sejarah memang jarang menggunakan media. Hal ini disebabkan karena kurangnya efisiensi waktu dari guru untuk mengajarkan materi secara mendalam ataupun memberikan pengalaman langsung kepada siswa dengan mengunjungi tempat peninggalan sejarah dan guru mengajar lebih sering menggunakan buku-buku pegangan dengan menampilkan media *Microsoft Power Point* yang jarang berisi video suatu objek sebagai mana yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti juga melakukan wawancara tersebut dalam perihal analisis kebutuhan dan didapat bahwa media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point* dapat membantu dalam pembelajaran di kelas. Menurut beliau dengan menggunakan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point* dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan menghadirkan objek peninggalan sejarah yang sulit jika langsung turun kelapangan untuk melihat objek tersebut sehingga dapat menarik perhatian dan dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa.

Wawancara juga dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2016 dengan beberapa siswa/siswi kelas XI IPS yang berlokasi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Hasil wawancara menyatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan menampilkan media peninggalan sejarah di dalam kelas. Karena dengan melihat langsung mereka lebih mudah untuk memahami dan mengingat maksud dari penyampaian materi. Sehingga mereka sangat mengharapkan pembelajaran yang menggunakan alat bantu media pembelajaran agar mereka lebih tertarik untuk mengkuti proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang sangat mendukung dalam memberikan pengalaman langsung kepada siswa adalah media pembelajaran tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point*. Media tiga dimensi merupakan media pembelajatan yang dapat menampilkan sebuah objek yang menyerupai objek aslinya kedalam kelas yang mungkin banyak keterbatasan jika langsung mengujungi objek tersebut.Melalui media ini, siswa juga dapat secara langsung melaksanakan pengamatan, berpikir kritis serta mampu menarik kesimpulan dari hasil peninggalan sejarah yang ada.

Pembelajaran menggunakan program tiga dimensiini pernah dibahas dalam penelitian saudari Herlina Ayu Ariyanti (2015) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepahitan". Hasil dari penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan program tiga dimensi telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan media ini dapat menyajikan pesan dan , dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa. Hal ini terbukti dengan melihat hasi uji coba lapangan yang memperoleh skor rata – rata 3,77 dengan kategori Baik.

Hasil yang sama diperoleh dari penelitian saudari Ria Agustine (2014) dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama". Relevansi penelitian ini memberikan dukungan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan motivasi ketertarikan siswa untuk fokus, aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran yang berdampak baik untuk hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pada umunya siswa senang mengikuti pembelajaran dengan dihadirkannya media pembelajaran hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa yang diperoleh sebesar 84,99 % dengan kategori sangat baik.

Kedua penelitian tersebut memberikan kontribusi deskripsi tentang pengaruh baik peningkatan prestasi siswa dalam memecahkan masalah. Meningkatnya prestasi karena dalam proses belajar disertai rasa senang dan motivasi yang baik. Penelitian ini menuliskan indikasi keberhasilan pembelajaran adalah tertariknya siswa pada media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis guru di sekolah telah menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah namun media yang digunakan belum dibantu dengan video tiga dimensi objek peninggalan sejarah. Maka penulis tertarik untuk membuat skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Tiga Dimensi Berbasis *Microsoft Power Point 2013* dalamPembelajaran Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas"**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun untuk menghindari kesimpangsiuran dalam penelitian ini, penulis merumuskan permasalahan agar penguraian dapat tersampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah dalam tulisan ini, yaitu :

1. bagaimana mengembangkan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas yang Valid ?
2. bagaimana mengembangkan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas yang memiliki dampak efektifitas ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penulis mengadakan penelitian ini, yaitu :

a. untuk mengembangkan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas yang Valid.
b. untuk mengembangkan media media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas yang memiliki dampak efektifitas.
c.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas dan sebagai bahan acuan untuk mengembangan media pembelajaran untuk

mengaplikasikan pendekatan scientific pada kurikulum 2013di tingkat Sekolah Menengah Atas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa, dengan adanya media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* keterampilan intelektual dan keaktifan siswa dapat meningkat dan menambah ilmu pengetahuan mengenai peningggalan sejarah yang dapat dimanfaatkan untuk menggali informasi dengan luas dan dalam sehingga diharapkan pemahaman yang baik akan kesejarahan lokal dapat menimbulkan minat dan kecintaan siswa untuk mencintai sejarah lokal dan melestarikannya.

b. Bagi Guru, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam kegiatan pebelajaran di sekolah menengah atas agar mengoptimalkan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien terutama dalam kajian sejarah lokal peninggalan hasil kebudayaan sejarah.Dengan menggunakan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point 2013* guru dapat menarik dan memfokuskan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran serta guru lebih siap menghadapi penerapan Kurukulum 2013.

c. Bagi Sekolah, dapat menambah sarana pendidikan baru yang dapat dipersiapkan sebagai langkah awal dalam menghadapi penerapan kurikulum 2013.

Daftar Pustaka :

Afandi, Muhammad dan Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta

Anurrahman. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung :Alfabeta.

Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran.* Jakarta : PT Raja GrafindoPersada.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.Jakarta : Referensi Jakarta.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif).* Bandung: YramaWidya.

Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta :RinekaCipta.

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran. Jakarta* : PT. Rineka Cipta.

Gonggong, Anhar. 1996. *Nasionalisme: Tinjauan Kritis dengan Wawasan Sejarah.* Yogyakarta :Jurusan pendidikan Sejarah FPIPS IKIP Yogyakarta.

Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif : Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan.* Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

Poedjaji, dkk. 2005. *Prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta : Kencana

Prasetyo, Eko Budi. 2000. *Media Sederhana dan Grafis.* Jakarta :Depdikbud.

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Pribadi, Benny A. 2009. *Langkah –Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas Model Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta : PT Dian Rakyat.

Rohani , Ahmad. 2014. *Media instruksional edukatif*. Jakarta :RinekaCipta,

Rusman. 2011. *Model – Model Pembelajaran :MengembangkanProfesionalisme Guru*. Jakarta :Rajawali Pers.

Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, mengembangkan professional Guru Abad 21*. Bandung :Alfabeta.

Sadiman, Arief, dkk.2010.*Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2008. *PERENCANAAN & DESAIN Sistem Pembelajaran.* Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP.

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.Jakarta : Kencana.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Sudjana, Nana., dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. SinarBaru.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung :Alfabeta.

Sukardi. 2010. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta :Bumiaksara.

Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.

Suryabrata, sumadi. 2012. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta :Rajawali Pers.

Tamburaka, Rustam E. 1997. *PengantarI lmu Sejarah Teori Filsafat Sejarah danI ptek.*Jakarta : PT Rineka Cipta.

Tirtaraharja, Umar. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA

Wibawa, Basukidan Farida Mukti. 1991. *Media Pengajaran.* Jakarta :Depdikbud.

Wibowo, Noli. 2014. *Pengembangan Media Pembelajarna Sejarah Menggunakan Piranti Lunak Presentasi Berbasis Sejarah Lokal Di Sekolah Menengah Atas*.Tesis. Palembang: PPS Teknologi Pendidikan Unsri.

Yamin, Moh. 2015. *Teori dan Metode Pembelajaran (Konsepsi, Strategi dan Praktik Belajar yang Membangun Karakter).* Malang: Kelompok Intrans Publishing.

Zulkardi. 2002. *Developing a Learning Envirenment on Realistic Mathematics Education for Indonessian Students Teachers*. Disertasi.(http://projects.edte.utwente.nl/cascade/imei/dissertation/disertasi.html. diakses pada sabtu, 27 Agustus 2006).

https://www.google.com/search?q=Kerucut+edgar+daleyang diakses pada 19 November 2016.

https://www.google.com/search?q=model+hannafin+and+peck di aksespada 19 November 2016.