

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL BANGUNAN BERSEJARAH  
DI KOTA METRO SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH LOKAL  
KELAS X SMA NEGERI 2 METRO**

**Tri Hidayanti<sup>1</sup> dan Bobi Hidayat<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Muhammadiyah Metro  
Email: trihidayanti0211@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to produce learning resources that take advantage of technological advances in the form of a digital encyclopedia of historical buildings in Metro City. The development model used in this research is a development adapted from Sugiyono level 1 research, consisting of 5 stages, namely (1) analysis of potentials and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design and material validation, (5) design and material improvements. The digital encyclopedia of historical buildings produced has gone through two stages of validation and revision. The first material expert validation got an average score of 81.87% while the design expert was 92%. Even though these results are already very good, there are some expert suggestions to get even better products, so that the second stage of revision and validation is carried out which gets a score of 92.5% for material experts and 94% for design experts. After the revision, the product got a score increase of 10.63% in material validation and 2% in design validation. The resulting product is very good so that a small group trial can be carried out on 10 class X students of SMAN 2 Metro and get a result of 87.5%. The results of product trials show that the product is suitable for use in the learning process and can be a learning resource for teachers and students to use this digital encyclopedia*

**Keywords :** *Digital Encyclopedia, Historical Buildings, Local History, Metro City*

**PENDAHULUAN**

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang suatu peristiwa dimasa lalu, masa kini dan masa yang akan datang yang benar-benar terjadi dalam suatu kehidupan manusia yang berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu materi sejarah diajarkan disemua jenjang pendidikan mulai dari SD (Sekolah Dasar) dan SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang terintegrasi dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), terpadu hingga SMA (Sekolah Menengah Atas) yang menjadi mata pelajaran tersendiri yaitu Pelajaran Sejarah. Agung dan Wahyuni (2013: 56) mengemukakan bahwa Melalui pengajaran sejarah, peserta didik mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses-proses perkembangan dan perubahan di masyarakat serta keberagaman sosial budaya dalam rangka menumbuhkan jati diri bangsa.

Pembelajaran sejarah diharapkan dapat menumbuhkan wawasan peserta didik untuk belajar dan sadar akan guna dari sejarah bagi kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun sebagai bangsa. Guna belajar sejarah dari perspektif tujuan pembelajaran sejarah menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sehingga output pembelajaran sejarah adalah siswa yang memiliki pengetahuan, penghayatan, dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai sejarah yang mereka pelajari (Isjoni, 2007:13).

Masalah urgen yang seringkali terabaikan dalam pembelajaran sejarah Indonesia, yakni minimnya pembahasan materi sejarah lokal, khususnya bangunan-bangunan bersejarah Hasan (2012: 102) mengemukakan pendapat bahwa: Pendidikan adalah suatu usaha sadar manusia mempersiapkan generasi mudanya. Dalam mempersiapkan generasi muda tersebut pendidikan harus mulai dari apa yang sudah dimilikinya dan apa yang sudah diketahuinya. Apa yang sudah dimilikinya dan sudah diketahuinya itu adalah apa yang terdapat pada lingkungan terdekat peserta didik terutama pada lingkungan budayanya. Prinsip ini berkenaan dengan cara bagaimana peserta didik belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, ujung tombak pelaksana pendidikan adalah seorang guru. Fungsi-fungsi guru secara umum, yaitu: (1) Merencanakan tujuan belajar; (2) mengorganisasikan berbagai sumber belajar untuk mewujudkan tujuan belajar; (3) memimpin, yang meliputi memberikan motivasi, mendorong, dan memberikan stimulus pada siswa; (4) mengawasi segala sesuatu, apakah sudah berfungsi sebagaimana mestinya atau belum dalam rangka pencapaian tujuan (Sanjaya, 2010:43). Karena itu, sesuai dengan fungsinya guru berperan dalam mengoptimalkan kemampuan siswa dalam belajar dengan apa yang kita sebut mengajar. Guru memberikan pengaruh paling besar terhadap ketercapaian hasil belajar siswa terutama dalam hal pemilihan sumber pembelajaran. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ infrastruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar (Sanjaya, 2010:228).

Berdasarkan hasil wawancara guru sejarah di SMA Negeri 2 Metro pada tanggal 04 Desember 2020, pembelajaran sejarah dilakukan menggunakan metode ceramah dan diskusi, sedangkan sumber belajar utamanya dari buku paket, dan apabila diperlukan siswa boleh menggunakan handphone dikelas untuk mencari sumber belajar di internet. Belum ada bahan ajar berupa ensiklopedia khususnya bangunan bersejarah di Kota Metro, selain itu materi pembelajaran sejarah lokal juga belum ada karena minimnya referensi tentang sejarah lokal tersebut. Hal itu jika di implementasikan dalam bahan ajar maka akan menambah ketertarikan bagi peserta didik, pasalnya pembelajaran yang disesuaikan dengan pengalaman empiris peserta didik, maka akan menambah minat, pemahaman materi dan sisi afektif peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Peninggalan sejarah merupakan sumber belajar dan sumber belajar adalah bahan mentah untuk penyusunan bahan ajar (Prastowo, 2011:31). Menurut Widja (1989: 97) "sejarah lokal bisa dikatakan sebagai suatu bentuk penulisan sejarah dalam lingkup tertentu yang meliputi lokalitas terbatas, biasanya dikaitkan dengan unsur wilayah". Dengan menggabungkan unsur-unsur tersebut maka sumber belajar yang dibuat dapat memecahkan permasalahan.

Dengan menggabungkan unsur-unsur tersebut maka sumber belajar yang dibuat dapat memecahkan permasalahan. Sumber belajar yang dibuat tertuang pengalaman empiris peserta didik yang tentunya kontekstual, dengan begitu pemahaman yang akan didapat peserta didik setelah menggunakan bahan ajar

penunjang yang dibuat semakin bertambah. Selain itu aspek menarik dan inovatif sumber belajar tersebut juga diperoleh. Mengacu pada hal itu maka peneliti mengintegrasikan sejarah lokal khususnya bangunan-bangunan bersejarah di Kota Metro menjadi sebuah Ensiklopedia Digital. Menurut Subrata (2009:38) "Ensiklopedia dapat didefinisikan sebagai sebuah karya ilmiah berisi informasi yang luas, dalam berbagai bidang pengetahuan, dan biasanya disusun secara alfabatis subjek atau nama".

ensiklopedia digital merupakan pengimplementasian ensiklopedia kedalam bentuk elektronik, sehingga penggunaannya lebih fleksibel. Karena bersifat digital/ elektronik, ensiklopedia digital lebih hemat biaya dan penyebarannya sangat mudah. Peserta didik dapat mengakses ensiklopedia ini dalam genggaman tangannya melalui handphone.

Ensiklopedia sejarah memungkinkan peserta didik dapat mengetahui peristiwa dan peninggalan pada masa lalu, apalagi ini menyangkut lingkungan sekitar lebih mudah bisa dipahami. Melalui sumber belajar ini diharapkan peserta didik dapat mempelajari peristiwa masa lalu tentang bangunan-bangunan bersejarah di Kota Metro. Peserta didik yang pernah secara langsung ke lokasi bangunan bisa lebih memahami materi yang diajarkan karena berkaitan erat satu sama lain. Ensiklopedia bangunan bersejarah di Kota Metro ini memuat banyak artikel dan gambar bangunan bersejarah yang akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengetahui beragam pengetahuan historis dengan mudah dan menyenangkan. Isinya yang mendalam mengenai setiap bangunan bersejarah juga membuat ensiklopedia ini sangat berguna untuk membantu mengerjakan proyek kelas maupun pekerjaan rumah. Ensiklopedia juga sangat menarik karena teks yang mudah dimengerti dilengkapi foto, serta deskripsi yang mudah dipahami. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Ensiklopedia Digital Bangunan Bersejarah Di Kota Metro Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal Kelas X SMA Negeri 2 Metro".

## METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan yang diadaptasi dari penelitian Sugiyono level 1. "penelitian dan pengembangan level 1 posisinya adalah melakukan penelitian tetapi tidak dilakukan pengujian lapangan" (Sugiyono, 2019:40).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Setelah data diperoleh, akan dilanjutkan dengan perhitungan atau menganalisis data yang telah diperoleh tersebut. Berikut beberapa tahap yang digunakan dalam teknik analisis yaitu Membuat Tabulasi Data

Tabel 1. Skala Alternatif Responden Ahli dan Peserta Didik

No.	Keterangan untuk Responden	Skor
1.	sangat setuju	5
2.	Setuju	4
3.	cukup setuju	3
4.	tidak setuju	2
5.	sangat tidak setuju	1

Sumber: Riduwan dan Akdon (2015:16)

Tabulasi angket validasi ahli desain, dan ahli materi, serta uji coba peserta didik dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 2. Tabulasi Angket

No.	Aspek/ Indikator	Skala Nilai			Rata-rata	%	Ket.
		V1	V2	V3			
1.	Dst.						
Rata-rata kelayakan							

Sumber: Riduwan dan Akdon (2015:16)

Menghitung persentase (%) jawaban angket dari setiap percobaan sesuai dengan pernyataan yang diberikan. Persentase dapat dihitung dengan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \times 100\%$$

Sumber: Herdianawati (2013:100)

Menafsirkan persentase angket untuk mengetahui kelayakan ensiklopedia digital secara keseluruhan.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor

Interval persentase	Katagori
0% - 20%	Buruk sekali
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Riduwan dan Akdon (2015:18)

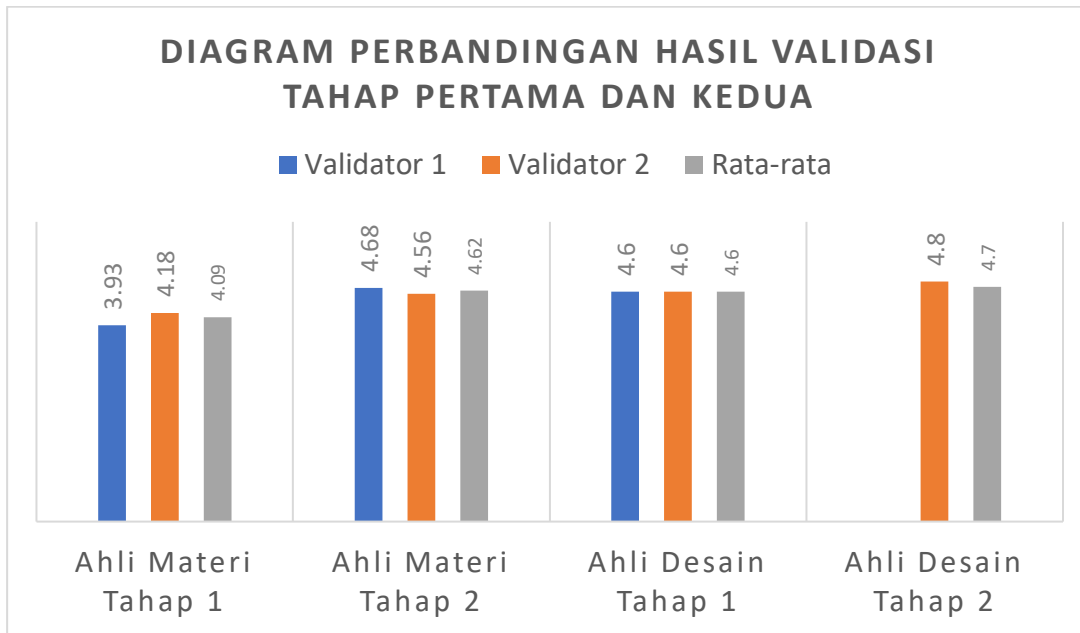
Penelitian ini dikatakan berhasil apabila kriteria presentase angket diperoleh hasil yang berada pada rentang skor 61%-80% dengan katagori baik untuk kriteria kelayakan ensiklopedia digital.

## HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

model pengembangan yang digunakan sebagai dasar penelitian ini yaitu model R&D Sugiyono Level 1 yang terdiri 5 tahapan yaitu, studi pendahuluan (analisis potensi dan masalah), pengumpulan data, desain produk media pembelajaran, validasi desain produk oleh ahli, dan perbaikan desain produk (Sugiyono, 2019:41).

penelitian ini menggunakan para ahli yang disebut dengan validator, sebanyak 4 validator. Validator tersebut terdiri dari 2 validator ahli materi dan 2 validator Desain Ensiklopedia digital yang sudah dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian dilakukan tahapan uji coba kelompok kecil kepada 10 peserta didik.

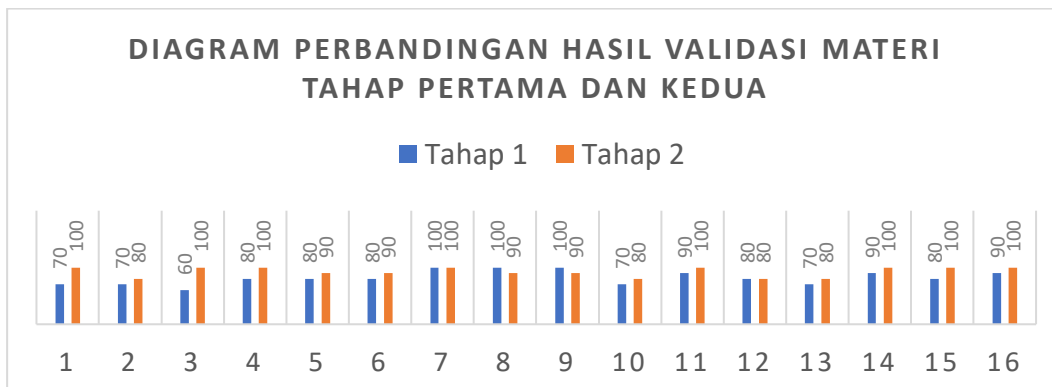
Berikut merupakan Analisis Perbandingan Hasil Validasi Tahap Pertama dan Kedua:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Tahap Pertama dan Tahap

Rata-rata validator 1 sebesar 4,6. Rata-rata validator 2 sebesar 4,6. Rata-rata secara keseluruhan validator 1 dan validator 2 sebesar 4,6. Validasi ahli desain pada tahap pertama didapatkan presentase sebesar 92 %. Menurut Riduwan dan Akdon (2010) jika skor setiap validasi yang didapat memiliki persentase sebesar  $\geq 81\%$  menunjukkan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli materi tahap kedua pada Tabel 20 menunjukkan data sebagai berikut; Rata-rata validator 1 sebesar 4,68. Rata-rata validator 2 sebesar 4,56. Rata-rata secara keseluruhan validator 1 dan validator 2 sebesar 4,62. Validasi ahli materi pada tahap kedua didapatkan presentase sebesar 92,5 %. Menurut Riduwan dan Akdon (2010) jika skor setiap validasi yang didapat memiliki persentase sebesar  $\geq 81\%$  menunjukkan kriteria “sangat baik”.

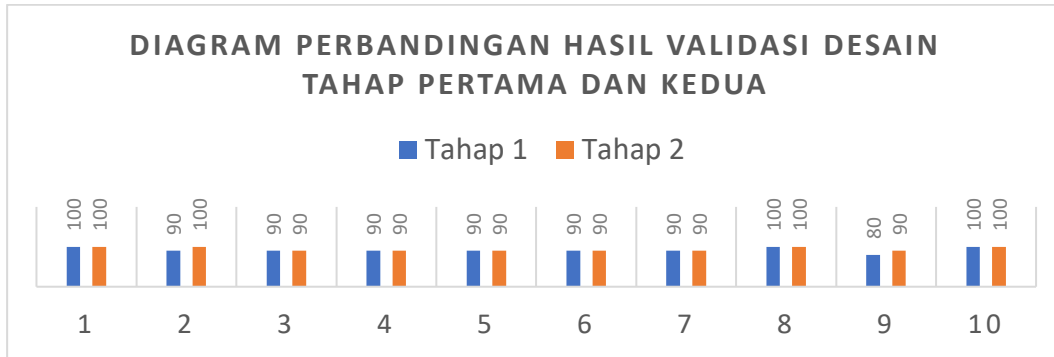
Perbandingan skor persentase per item pertanyaan hasil validasi ahli materi tahap pertama dan tahap kedua dapat dilihat dalam gambar 22 seperti di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Perbandingan Persentase Hasil Validasi Materi Tahap Pertama dan Tahap Kedua

Kenaikan skor terbesar terdapat pada indikator ke 3 yaitu sebanyak 40% dan pada indikator ke 12 tidak mengalami kenaikan skor.

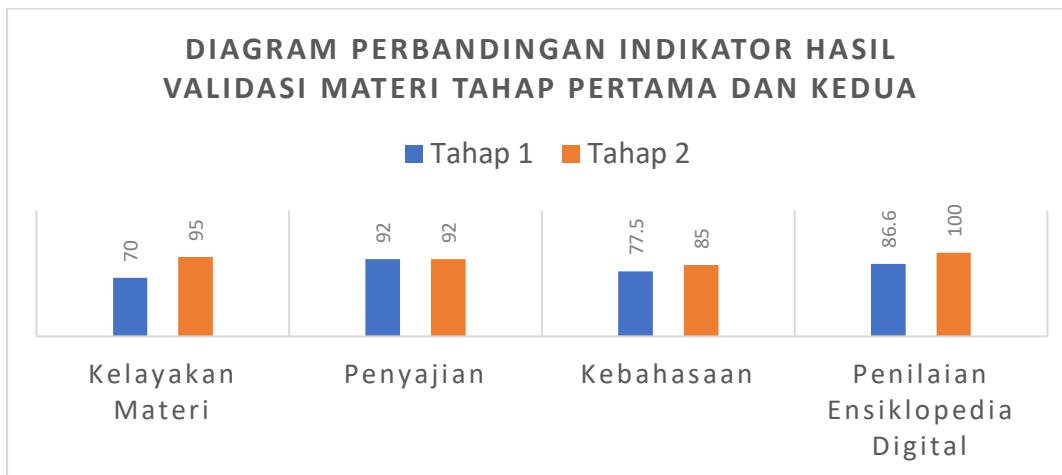
Perbandingan skor persentase per item pertanyaan hasil validasi ahli desain tahap pertama dan tahap kedua dapat dilihat dalam gambar 23 seperti di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Perbandingan Persentase Hasil Validasi Desain Tahap Pertama dan Tahap Kedua

Dari gambar diagram 3 dapat diinterpretasikan data bahwa ke 10 item penilaian desain ensiklopedia digital bangunan bersejarah di Kota Metro menunjukkan kenaikan skor yang sangat signifikan diagram warna biru untuk tahap pertama dan diagram warna oranye untuk tahap kedua.

Untuk melihat indikator mana yang menurut ahli materi paling baik dapat dilihat dari diagram dibawah ini

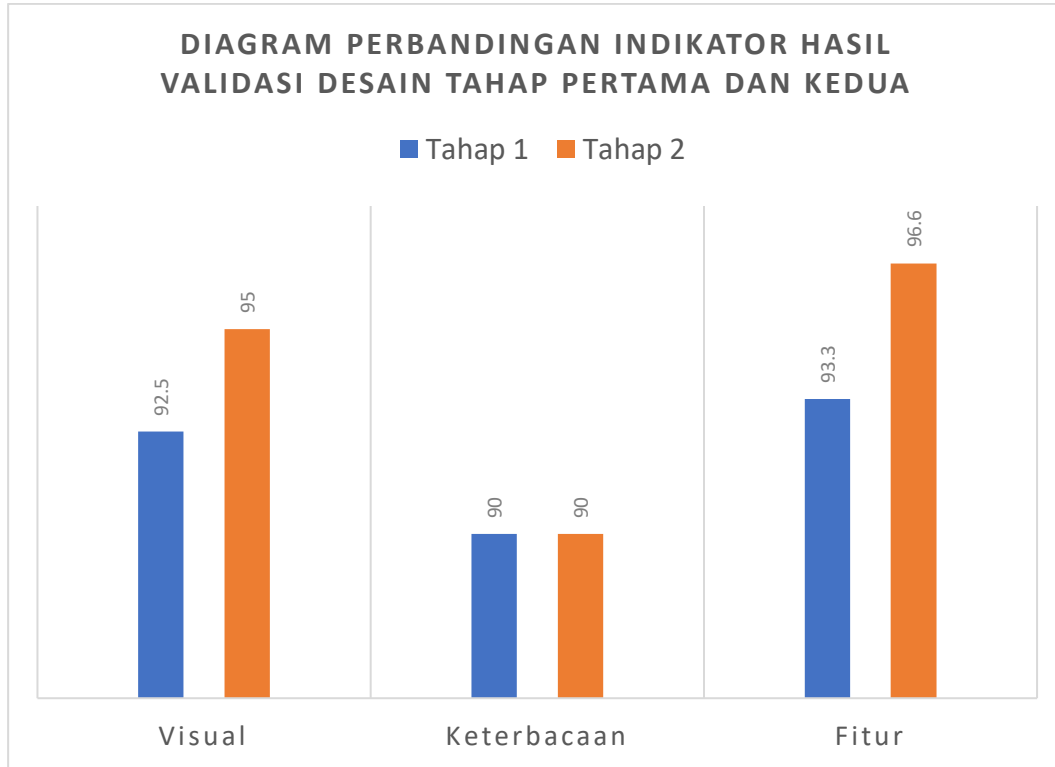


Gambar 4. Grafik Perbandingan Persentase Indikator Hasil Validasi Materi Tahap Pertama dan Tahap Kedua

Menurut Edarwati (2017: 45) ensiklopedia yang baik memiliki karakteristik yaitu kelayakan materi berupa pembahasan yang komprehensif dan dilengkapi dengan glosarium serta daftar pustaka, berdasarkan diagram pada gambar 24 indikator kelayakan materi sebelum direvisi mendapatkan skor 70% dan setelah direvisi skor meningkat menjadi 95%. Selanjutnya yaitu penyajian ensiklopedia konsisten dengan bahasan

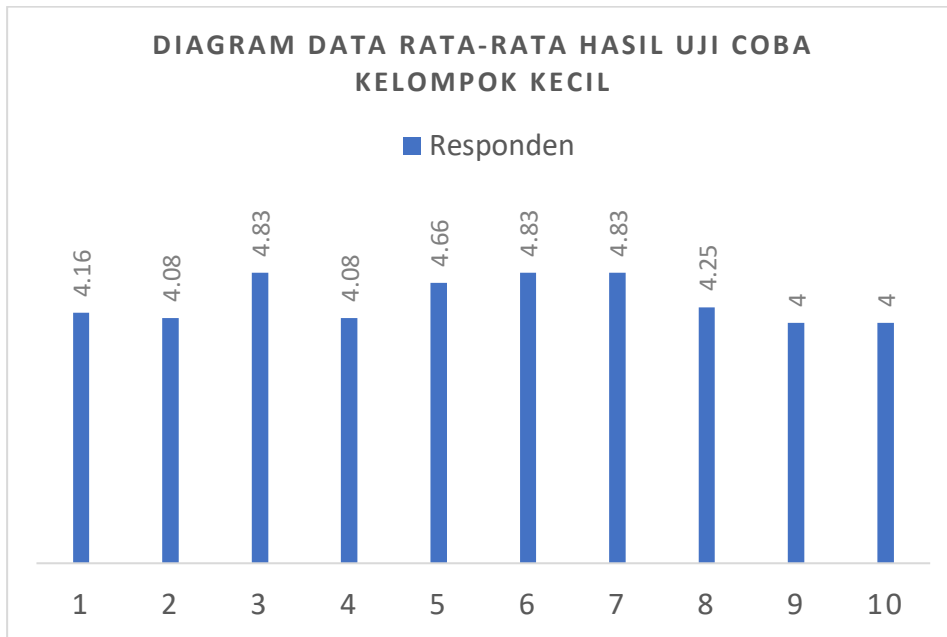
yang dimuat, hasil validasi indikator penyajian mendapatkan skor 92%. Indikator kebahasaan mendapatkan skor akhir 85% dan indikator penilaian ensiklopedia mendapatkan skor akhir 100%.

Untuk melihat indikator mana yang menurut ahli desain paling baik dapat dilihat dari diagram dibawah ini;



Gambar 5. Grafik Perbandingan Persentase Indikator Hasil Validasi Desain Tahap Pertama dan Tahap Kedua

Menurut Edarwati (2017: 45) ensiklopedia yang baik memiliki karakteristik yaitu visual berupa penjelasan yang dilengkapi gambar menarik, relevan dan informatif, berdasarkan diagram pada gambar 25 indikator visual sebelum direvisi mendapatkan skor 92,5% dan setelah direvisi skor meningkat menjadi 95%. Selanjutnya yaitu indikator keterbacaan mendapatkan skor 90% dan Indikator fitur mendapatkan skor ahir 96,6%.



Gambar 6. Grafik hasil angket responden peserta didik.

Data hasil uji coba kelompok kecil pada Tabel 22 menunjukkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,37 dengan persentase sebesar 87,5%. Menurut Riduwan dan Akdon (2010) jika skor setiap uji coba yang didapat memiliki persentase sebesar  $\geq 81\%$  menunjukkan kriteria “sangat baik”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Validasi ahli materi pada tahap pertama mendapatkan skor dari validator 1 sebesar 3,93 dan validator 2 sebesar 4,18 sehingga rata-ratanya sebesar 4,09 dan persentasenya sebesar 81,87% Menurut Riduwan dan Akdon (2010) jika skor setiap validasi yang didapat memiliki persentase sebesar  $\geq 81\%$  berarti produk sudah “sangat baik”. kemudian pada validasi tahap kedua mendapat skor 4,68 dari validator 1 dan 4,56 dari validator 2 sehingga rata-rata skor pada validasi tahap kedua sebesar 4,62 dan persentasenya sebesar 92,5% yang berarti ensiklopedia digital sudah “sangat baik” berdasarkan validasi materi.

Skor yang didapatkan pada validasi desain tahap pertama yaitu sebesar 4,6 dari validator 1 dan 4,6 juga dari validator 2 sehingga rata-rata skor validasi desain tahap pertama yaitu 4,6 dan persentasenya sebesar 92% yang berarti produk sudah “sangat baik” dan validasi tahap 2 yaitu sebesar 94% yang berarti ensiklopedia digital sudah “sangat baik” berdasarkan validasi desain. Tahap terakhir dari pengembangan produk yaitu mengujicobakan produk kepada peserta didik yang pada penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA Negeri 2 Metro sebanyak 10 siswa, mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,37 atau persentase sebesar 87,5% yang berarti menurut peserta didik ensiklopedia digital bangunan bersejarah di Kota Metro yang dikembangkan sudah “sangat baik”.

## SARAN

Produk ensiklopedia digital bangunan bersejarah di Kota Metro ini memiliki potensi pemanfaatan yang cukup baik karena belum adanya sumber belajar muatan sejarah lokal mengenai bangunan bersejarah di Kota Metro. Ada beberapa saran pemanfaatan agar produk dapat memberikan manfaatnya secara maksimal pada proses pembelajaran sejarah yaitu perlunya ketersediaan guru untuk memasukkan materi ini pada pembelajaran agar peserta didik lebih mengenal sejarahnya. Materi ini dapat dimasukkan dalam proses pembelajaran kelas X mengacu pada KD 3.7. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ensiklopedia digital ini tidak didaftarkan ke playstore (penyedia aplikasi resmi) karena keterbatasan dari pengembang. Bagi semua pihak yang akan mengembangkan produk serupa dapat melanjutkan hingga pendaftaran produk ke playstore serta Materi yang dimuat dalam ensiklopedia digital dapat ditambah tidak hanya di Kota Metro, tetapi bisa di seluruh Lampung sehingga lebih lengkap

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik & Aini, Hassan. 2007. *Empati Sejarah dalam Pengajaran dan Sejarah*. (Versi Elektronik). Jurnal Pendidik dan Pendidikan, Jilid 22; 61-74
- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Edarwati, Sri. 2017. *Pengembangan Ensiklopedia Ipa Berbasis Integrasi Islam Sains Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Ilmiah Berdasarkan Al-Qur'an Siswa Kelas IV MIN Tempel Sleman Yogyakarta*. Thesis. UIN Sunan Kalijaga.
- Hardian, Yanyan. 2017. *Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Peristiwa-Peristiwa Lokal Di Tasikmalaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah, Vol. I, No. 1.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika Untuk Penelitian (Administrasi Pendidikan Bisnis Pemerintahan Sosial Kebijakan Ekonomi Hukum Manajemen Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Subrata, Gatot. 2009. *Kajian Ilmu Perpustakaan: Literatur Primer, Sekunder Dan Tersier*. Artikel Pustakawan. Malang: Universitas Malang.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Gumelar, H. P. A., Hidayat, B., & Kuswono, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Sejarah Pergerakan SMA di Lampung. *SWARNADWIPA*, 3(1).
- Nugraha, A. S., & Kuswono, K. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kotagajah. *SWARNADWIPA*, 3(2).
- Praseyo, A. B., & Hartati, U. (2022). Inventarisasi Potensi Cagar Budaya Peninggalan Masa Penjajahan Belanda Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal di Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah Tahun 2019. *SWARNADWIPA*, 3(3).