

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS PODCAST PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA  
ISLAM AL-FALAH JAMBI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



**Disusun Oleh :**

**Novia Indriyanti**

**1700887201004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI**

**2021**

## **LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

Pembimbing skripsi ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Islam Al-Falah Jambi” yang disusun oleh:

Nama : Novia Indriyanti  
NPM : 1700887201004  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah disetujui dengan prosedur, ketentuan dan peraturan yang berlaku untuk diujikan.

Jambi, Desember 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Nur Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.

Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Nama : Novia Indriyanti  
NPM : 1700887201004  
Tempat Tanggal Lahir : Jambi, 17 November 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini saya tulis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Islam Al-Falah Jambi” adalah asli dan belum pernah disajikan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Batanghari Jambi maupun pada Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Pembimbing.
3. Didalam skripsi ini, tidak terdapat hasil karya ataupun pendapat yang telah atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam skripsi ini dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Jambi, Desember 2021

Yang menyatakan,

Novia Indriyanti

## **LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini telah diterima dan dipertahankan dihadapan panitia penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Nama : Novia Indriyanti

NPM : 1700887201004

Jurusan : Pendidikan Sejarah

Judul Skripsi : Pengembang Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Islam Al-Falah Jambi

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan panitia penguji skripsi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada Desember 2021.

### **TIM PENGUJI SKRIPSI**

<b>Jabatan</b>	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
Ketua Penguji	: Nur Agustiningih, S.Pd., M.Pd.	( )
Sekretaris	: Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum.	( )
Penguji Utama	: Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd.	( )
Penguji	: Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum.	( )

Disahkan Oleh

Dekan FKIP Universitas Batanghari

KA Prodi Pendidikan Sejarah

Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd

Nur Agustiningsih, S.Pd., M.Pd

**MOTTO**

*"Jangan bandingkan prosesmu dengan proses orang lain,  
pencapaianmu di usiamu pencapaianku di usiaku"*

*"Ketika segala sesuatu tidak berjalan  
sesuai rencana, jangan hilang harapan.  
karena Tuhan punya rencana yang luar  
biasa untukmu, Percayalah!"*

## **PERSEMBAHAN**

Ucapan syukur dan terima kasih untuk Allah Swt yang tak henti-hentinya memberikan kesehatan dan kelancaran atas terselesaikannya skripsi ini.

Kupersembahkan sebuah karya ini untuk ayahku Tuparmin dan ibuku Mardati dan seluruh keluarga tercinta, terimakasih atas limpahan kasih sayang yang tiada hentinya selama ini memberikanku semangat, doa dorongan, nasehat, kasih sayang, serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku dan mengantarkanku sampai meraih gelar Sarjana Pendidikan Sejarah.

Terima kasih kepada Deson terbaikku Ibu Nur Agustiningsih, M.Pd. dan Bapak Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum. untuk arahan, waktu bimbingan yang telah kalian berikan dalam penyusunan Skripsi ini.

Terima kasih kepada suamiku tercinta Raden Ari Zaldi yang sudah memberikan semangat dan dorongan dalam penyusunan Skripsi ini.

Dan teruntuk teman-teman seperjuanganku keluarga besar Pendidikan Sejarah 2017, Keluarga Pipi Bulat yang aku cintai, serta sahabat-sahabatku terima kasih untuk senyum, canda, tawa, tangis dan motivasi yang kalian berikan.

## ABSTRAK

**Indriyanti, Novia**, 2021. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Podcast* Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Islam Al-Falah Jambi. Skripsi FKIP Universitas Batanghari Jambi.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual, *Podcast*

Penelitian dan pengembangan ini berangkat dari permasalahan yang terjadi di SMA Islam Al-Falah Jambi dimana media yang digunakan kurang bervariasi. Media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam permasalahan yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu media audio visual berbasis *podcast* dan menerapkannya pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Islam Al-Falah Jambi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu: 1. Analisis (Analyze), 2. Desain (Design), 3. Pengembangan (Development), 4. Implementasi (Implementation), dan 5. Evaluasi (Evaluation). Penelitian dilakukan di SMA Islam Al-Falah Jambi dengan Subjek Penelitian siswa Kelas X IPA 1 yang berjumlah 3 orang untuk uji coba perorang, 10 orang uji coba kelompok kecil, dan 32 orang pada uji coba lapangan.

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa media audio visual berbasis *podcast* dengan materi Hindu-Budha. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator, meliputi validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi tahap pertama oleh ahli media diperoleh nilai 59% dan dilakukan

revisi media, kemudian dilakukan revisi tahap kedua oleh ahli media yaitu diperoleh nilai 89%. Maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat layak” dan dapat diujicobakan. Hasil validasi materi diperoleh nilai 88%, maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat layak” dan dapat diujicobakan. dari hasil validasi tim ahli dapat diketahui tingkat kelayakan produk yang dibuat.

Setelah diperoleh hasil validasi tim ahli selanjutnya dilakukan uji coba perorang, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media audio visual berbasis *podcast* dengan nilai uji coba lapangan rata-rata presentase 79%, uji coba kelompok kecil dengan nilai rata-rata presentase 84%, sedangkan uji coba lapangan dengan nilai rata-rata presentase 86%. Dari hasil uji coba produk yang dilakukan maka, berdasarkan pedoman konverasi data kuantitatif ke kualitatif maka media audio visual berbasis *podcast* termasuk dalam kategori “Baik”.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, karena dengan rahmat yang dikaruniainya sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Islam Al-Falah Jambi”** skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Batanghari Jambi.

Selama dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan bai, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Fachruddin Razi, S.H., M.H. Selaku rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd. Selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Nur Agustiningsih, S.Pd., M.Pd. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah.
4. Ibu Nur Agustiningsih, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan saran masukan dukungan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum. Selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan saran masukan dukungan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan sangat berharga selama penulis menempuh studi Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi.
7. Seluruh staf Administrasi dan Karyawan Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
8. Kepala sekolah dan guru mata pelajaran sejarah di SMA Islam Al-Falah Jambi beserta majelis guru dan staf.
9. Kedua orang tua dan Keluarga yang paling aku sayang dan cintai yang sudah mendukung dan mendoakan sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik dari awal penyusunan sampai selesai.
10. Teman-teman seperjuangan FKIP Sejarah 2017 dan semua pihak yang telah memberikan sumbangan saran kritik terhadap penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik agar skripsi ini bisa memberikan manfaat serta wawasan bagi semua pihak.

Jambi, Desember 2021

Penulis

Novia Indriyanti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Definisi Istilah .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pengembangan Media Pembelajaran .....	10
B. Pengertian Podcast .....	17
C. Pengertian Pembelajaran Sejarah .....	20

D. Penelitian Relevan .....	20
E. Kerangka Bepikir .....	22

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	24
B. Prosedur Penelitian .....	25
C. Teknik Pengumpulan Data .....	27
D. Instrumen Pengumpul Data .....	28
E. Teknik Analisis Data .....	33

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Sejarah Singkat SMA Islam Al-Falah Jambi.....	36
B. Hasil Penelitian.....	36
C. Tahap Implementasi.....	42
D. Tahap Evaluasi .....	45

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	50
B. Saran.....	51

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Validasi Untuk Ahli Media .....	29
Tabel 2. Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi .....	31
Tabel 3. Instrumen Validasi Untuk Ujicoba Lapangan .....	33
Tabel 4. Skala Kriteria Penilaian Produk .....	35
Tabel 5. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	40
Tabel 6. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	41
Tabel 7. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	43
Tabel 8. Rekap Data Hasil Uji Coba Perorang .....	44
Tabel 9. Rekap Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	45
Tabel 10. Rekap Data Hasil Uji Coba Lapangan .....	46
Tabel 11. Rekap Hasil Penilaian Ahli Media .....	47
Tabel 12. Rekap Hasil Penilaian Ahli Materi .....	48
Tabel 13. Rekap Data Hasil Respon Siswa Terhadap Media .....	48

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	23
Gambar 2. Desain Media Audio Visual Berbasis Podcast Sesudah dan Sebelum	42

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi telah merubah cara hidup masyarakat dan berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Termasuk dalam bidang pendidikan. Di dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi biasa di kenal dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi atau *Information and Communication Technology*. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi adalah segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi adalah segala hal yang berkaitan dengan menggunakan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya (Puskur Balitang, 2007).

Pembelajaran abad ke-21 tidak lepas dari penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Para pendidik dan peserta didik diharuskan mampu memahami penggunaan TIK dalam proses belajar mengajar dengan maksimal. Proses belajar mengajar saat ini tidak mengenal jarak, ruang dan waktu, dimana saja dan kapan saja menjadi salah satu ciri pendidikan abad 21. Dewasa ini, perkembangan TIK semakin berkembang pesat, dengan adanya TIK dapat memudahkan kita mendapatkan informasi dan belajar. TIK di dalam dunia pendidikan mempunyai peran yang luar biasa. Penggunaan TIK melibatkan tiga unsur utama yaitu perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), dan sumber daya

manusia (*brainware*). Selain itu, peran TIK yang tidak kalah penting di dalam dunia pendidikan adalah adanya variasi model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan media audio, video maupun multimedia.

Hal yang harus diperhatikan para guru adalah menciptakan metode pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk aktif dan melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar agar suasana proses belajar mengajar tidak membosankan. Salah satu bentuk model pembelajaran dengan menggunakan TIK adalah model pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual. Media audio visual ini memiliki kelebihan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat (verbalitas) dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan. Kemudian, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Media ini dapat membantu peserta didik agar pelaksanaan belajar mengajar tidak membosankan dan hasilnya lebih mudah dimengerti dan dipahami.

Saat pandemi Covid-19 menyebar diseluruh belahan dunia termasuk di Indonesia seluruh aktivitas kita menjadi terbatas. Dengan demikian setiap sektor yang menjalani aktivitas pekerjaan maupun pembelajaran dari rumah termasuk sektor pendidikan. Kementerian pendidikan telah mengeluarkan kebijakan mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan/*online*), dengan perkembangan teknologi semakin maju, sehingga berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan sekarang ini meskipun dengan penamaan yang berbeda-beda. Yaumi (dalam Salsabila dkk, 2020:2).

*Podcast* telah banyak digunakan dalam industri hiburan dan pendidikan. Penggunaan *podcast* dalam industri hiburan telah banyak digunakan. Dalam dunia pendidikan, penggunaan *podcast* sebagai media *e-learning* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya adalah: *reusability* dan *replaying* bahan ajar, ketersediaan dan ketidaktergantungan terhadap suatu teknologi, karena *podcast* dapat didengarkan melalui berbagai media putar misalnya MP3 *player*, MP4 *player*, *handphone/smarthphone*, dan lain-lain. Peserta didik tidak perlu bergantung pada kehadiran kelas untuk belajar seperti biasa yang dilakukan dalam pembelajaran tradisional dengan menggunakan proses pembelajaran tatap muka (Fietze, 2010). *Podcast* memiliki potensi untuk menjadi salah satu cara yang efektif dalam pembelajaran saat ini.

Media audio visual berbasis *podcast* dalam kegiatan pembelajaran luar jaringan (*luring*), siswa mendengarkan *podcast* di dalam kelas dengan bantuan *proyektor* ataupun secara individu melalui *handphone/smarthphone* (*MP4 player*) dengan menggunakan *earphone*. Setelah mendengarkan audio *podcast* tersebut siswa dapat bertanya kepada guru, lalu guru menjawab pertanyaan. Media audio visual berbasis *podcast* belum pernah digunakan, ini bisa menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*daring*), guru mengirimkan file video *podcast* ini melalui aplikasi *WhatsApp* (WA), kemudian siswa melihat dan mendengarkan video *podcast* tersebut. Untuk membuat suasana pembelajaran *online*, guru dapat membuat pertanyaan kemudian jawabannya tersedia di dalam video *podcast* tersebut, sehingga siswa melihat dan mendengarkan video *podcast* tersebut dengan baik.

Banyak sekali model pembelajaran yang dilakukan di dalam masa pandemi sekarang ini berbagai *platform* juga digunakan di dalam pembelajaran jarak jauh ini yang digunakan sebagai penunjang didalam proses kegiatan belajar mengajar seperti *google classroom, e-learning, edmode, zoom, google meet, whatshap* dan lain sebagainya, yang mampu menjadi penunjang agar proses pembelajaran yang dilakukan mampu berjalan dengan baik meski dimasa pandemi saat ini, penulis telah melakukan survei media yang diperlukan untuk menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran yaitu kurang lebih 71% siswa lebih tertarik dengan media audio visual. Maka dari itu, penulis merasa media audio visual berbasis *podcast* ini bisa menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran sejarah bahwa di SMA Islam Al-Falah Jambi dalam proses belajar mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media permainan ular tangga. Namun, guru belum pernah memanfaatkan teknologi atau media lain sebagai pembantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Podcast* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Islam Al-Falah Jambi”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media audio visual berbasis *podcast* belum diterapkan di SMA Islam Al-Falah Jambi.
2. Dengan media pembelajaran audio visual *podcast* dapat menambah keberagaman media pembelajaran berbasis audio visual.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan media audio visual berbasis *podcast* yang dikembangkan pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakan produk media audio visual berbasis *podcast* mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi di lihat dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu:

1. Media audio visual berbasis *podcast* dan pengembangannya pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Islam Al-Falah Jambi

2. Mengetahui kelayakan produk media audio visual *podcast* ini di lihat dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta mengetahui respon dari peserta didik.

a. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, untuk mengembangkan kreatifitas dan daya pikir siswa dalam memahami pelajaran sejarah dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media audio visual berbasis *podcast*.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran sejarah dengan bantuan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi guru dan pihak sekolah untuk meningkatkan sarana dan prasarana dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Spefikasi Produk Yang Dikembangkan

Spefikasi produk yang dikembangkan dalam penggunaan media audio visual berbasis *podcast* adalah sebagai berikut:

1. Durasi “Pengaruh Budaya India” 08 menit 34 detik, “Kerajaan-Kerajaan pada Masa Hindu-Budha” 13 menit 30 detik, “Terbentuknya Jaringan Nusantara Melalui Perdagangan” 04 menit 18 detik, “Alkukurasi Kebudayaan Nusantara dan Hindu-Budha” 06 menit 30 detik.\
2. Yang terdapat didalam video yaitu: gambar, teks soal, audio.
3. Media pembelajaran bisa digunakan secara *offline* ataupun *online*.

4. Media pembelajaran memuat unsur-unsur tujuan pembelajaran, kompetensi indikator, materi.
5. Materi dalam video menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
6. Audio pengisi materi memasukan suara Novia Indriyanti.
7. Ukuran video “Pengaruh Budaya India” 71,7 MB, “Kerajaan-Kerajaan pada Masa Hindu-Budha” 113 MB, “Terbentuknya Jaringan Nusantara Melalui Perdagangan” 36 MB, “Alkukturasi Kebudayaan Nusantara dan Hindu-Budha” 54,4 MB.
8. Untuk pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster Diamond*.

c. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian, pentingnya pengembangan ini dilakukan ialah untuk mengatasi masalah-masalah yang telah diuraikan pada bagian latar belakang masalah. Masalah tersebut mengenai kurangnya media pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi.

Untuk memecahkan masalah tersebut, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran pada materi sejarah SMA Islam Al-Falah Jambi kelas X agar siswa dapat mengulang materi secara individu dengan bantuan MP4 *Player* ataupun dapat digunakan oleh guru di dalam kelas dengan bantuan *proyecktor*.

#### d. Asumsi dan Keterbatasan

Mengingat serta mengimbang akan banyaknya kemungkinan masalah yang timbul maka penulis memberikan batasan masalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbasis *Podcast* Materi Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Buddha) Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sma Islam Al-Falah Jambi”.

##### 1. Asumsi

- a. Membantu guru dan siswa untuk menguasai materi
- b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri
- c. Guru dapat menggunakan media pembelajaran secara bervariasi

##### 2. Keterbatasan

- a. Materi membahas tentang Pedagang, Penguasa, dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha)
- b. RAM 2 GB
- c. Media sebagai pembelajaran wajib kelas X
- d. Media tidak dapat diubah oleh orang lain

#### **E. Definisi Istilah**

##### a. Pengertian Media

*National Education Assosiation* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

#### b. Pengertian *Podcast*

*Podcast* adalah hasil rekaman audio yang dapat didengarkan oleh masyarakat umum melalui media internet. *Podcast* dapat diimplementasikan kapan pun serta dapat didengarkan melalui berbagai media elektronik yang ada. Menurut philips, *podcast* merupakan file audio digital yang dibuat dan kemudian diunggah ke *platform online* untuk dibagikan dengan orang lain.

#### c. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut diantaranya meliputi unsur afektif (berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, ketertarikan, apresiasi dan penyesuaian persasaan sosial). Pembelajaran yaitu interaksi dan proses untuk mengungkapkan ilmu pengetahuan oleh pendidik dan peserta didik yang menghasilkan suatu hasil belajar.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau ‘pengantar’ (Arif S. Sadiman, dkk., 2006:6). Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 1996:3).

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun *National Education Assosiation* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

##### **2. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: film, radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: Modul: komputer, radio tape/kaset, video, recorder).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

### 3. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (1985), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motifasi media pembelajaran dapat dorealisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan materiel). Pencapaian tujuan ini akan memengaruhi sikap, nilai dan emosi.
- b. Menyajikan informasi, untuk tujuan informasi media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- c. Memberi instruksi, media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam bentuk atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

- d. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

#### 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dalam Fahyuni, dkk, 2016:34. Menyatakan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu:

1) Media visual adalah suatu alat dan sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. macam-macam media visual:

##### a. Gambar atau Foto

Gambar atau foto merupakan salah satu contoh dari media visual, fungsi media gambar atau foto yaitu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan belajar. Dengan adanya gambar atau foto dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

##### b. Peta konsep

Peta konsep merupakan gambar yang menyajikan suatu hubungan yang bermakna antara konsep dari suatu pokok-pokok materi pembelajaran dan

rangkumannya. Penyajian pokok-pokok materi dihubungkan dengan kata penghubung sehingga membentuk suatu proposi yang dapat dijabarkan lebih luas mengenai materi.

#### c. Poster

Poster merupakan media visual yang berupa gambar disertai tulisan dan tulisan tersebut menekankan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik hanya dengan dilihat sepintas saja. Dalam penyampaian pesan melalui poster akan lebih mudah di mengerti dan dipahami oleh para pembacanya karena poster dapat menarik perhatian dan mampu untuk mempengaruhi, motivasi dan tingkah laku pembacanya. Kelebihan media visual yaitu Dapat di analisis lebih mudah, Dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan yang di miliki oleh peserta didik, Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar, Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disajikan dengan menggunakan media visual dan Mudah untuk diaplikasikan. Kekurangan media visual yaitu Kurang praktis dalam penggunaannya dan Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media visual ini tidak dapat di terapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus

#### 2) Media Audio

Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang berisikan materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengar saja karena media ini hanya berupa suara. Macam-macam media audio yaitu

##### a. Radio

Radio merupakan media visual yang berupa alat yang dapat dipergunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran. Fungsi radio yaitu sebagai media pembelajaran dapat memberikan informasi-informasi yang dimuat didalamnya.

b. Alat perekam pita magnetik

Alat perekam pita magnetik adalah media pembelajaran berbasis audio dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran. Fungsi alat perekam pita magnetik yaitu dapat dipergunakan untuk merekam suara atau data (materi pelajaran) dalam penyampaiannya pendidik dapat memutar kembali. Tetapi alat ini sudah jarang di temukan karena tergantikan oleh teknologi-teknologi yang lebih canggih.

Kelebihan media audio yaitu yang harus dikeluarkan hanya sedikit, Media mudah dibawa dan di pindahkan, Materi dapat diputar kembali dan Dapat merangsangkeaktifan pendengaran peserta didik, dan dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya. Serta ada beberapa Kekurangan media audio yaitu Media ini bersifat abstrak karena hanya berupa suara saja sehingga pada hal-hal tertentu juga memerlukan bantuan visual, Karena media audio ini bersifat abstrak pemahaman pengertiannya hanya bisa di kontrol melalui kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat dan Media ini tidak dapat diterapkan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Macam-macam media audio visual yaitu Menurut Djamarah, media audio visual dibagi menjadi 2 yang pertama Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti televisi, video kaset dan film bersuara dan yang kedua Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.

Adapun Kelebihan dari media audio visual yaitu Pemakaian tidak terikat waktu, Sangat praktis dan menarik, Harganya relative tidak mahal, karena bisa digunakan berkali-kali dan Menghemat waktu dan video atau film dapat diputar kembali. Serta ada beberapa Kekurangan media audio visual Jika memutar film terlalu cepat, siswa tidak dapat mengikuti, Untuk media film bingkai suara, harus memerlukan ruang yang gelap, Untuk media televisi, tidak bisa dibawa kemana-mana karena cenderung ditempat tertentu. Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan media belajar audio visual

Dalam pengembangan media ini peneliti mengambil media audio visual berbasis *podcast* karena memiliki kelebihan, siswa tidak hanya fokus dengan suara melainkan siswa juga dapat melihat gambar/video yang disajikan oleh peneliti. Sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

## **B. Pengertian *Podcast***

Brown, A., & Green, T. D (dalam Zellatifanny, 2020 hal:118) menyatakan “*Podcast* adalah file audio atau video yang diunggah di wab agar dapat di akses oleh individu baik berlangganan maupun tidak dan dapat didengarkan atau ditonton dengan menggunakan komputer atau pemutar media digital *portable*”. Richad berry (2006) menyatakan *podcast* sebagai sebuah aplikasi konvergensi yang mampu membuat, menghimpun, dan mendistribusikan progeam audio maupun video pribadi secara bebas melalui media baru serta mampu menghimpun berbagai format seperti *mp3*, *pdf*, *ePud*, dan *download* sehingga dapat disatukan dalam satu wadah dan dapat diakses banyak orang diseluruh dunia.

Awal mula penyebutan kata *podcast* adalah karena *podcast* merupakan akronim dari *iPod Broadcasting* yang merujuk pada perangkat Apple Ipod, sebagai *platform* distribusi *podcast* pertama yang diperkenalkan Steve Jobs pada 2001. *Podcast* sendiri muncul secara aktif pada tahun 2004 setelah dikembangkan oleh pungsaha internet dan mantan penyiar MTV, Adam Curry.

### 1. Jenis-Jenis *Podcast*

#### a. Interview *podcast*

Jenis yang pertama, merupakan *podcast* dimana host akan melakukan sesi wawancara kepada tamu atau narasumber yang berbeda setiap episodanya.

Salah satu contoh dari interview *podcast* terdapat dalam channel youtube

Merry Riana

#### b. Solo *podcast*

Jenis yang kedua merupakan *podcast* yang dilakukan oleh host sendiri atau monolog. Tujuan dari solo *podcast* sendiri adalah untuk menyampaikan sebuah opini, berbagai informasi, atau melakukan sesi tanya jawab. Dimana dilakukan oleh host dan pendengar.

c. Multi host *podcast*

Jenis yang ketiga, merupakan *podcast* yang memiliki host lebih dari satu orang. Tujuan dari multi host *podcast* sendiri adalah untuk menawarkan diskusi dan mempunyai pendapat serta perspektif yang berbeda. Untuk mengembangkan diskusi yang lebih menarik. Sehingga, pendengar akan lebih tertarik untuk mendengarkan debat, dan dapat membawa nilai hiburan tersendiri. Semakin dalam pembahasan yang disampaikan, maka dapat meningkatkan jumlah trafik dari pengunjung *podcast*.

Berdasarkan jenis-jenis *podcast* diatas, dalam pengembangan media audio berbasis *podcast* ini penulis memilih jenis solo *podcast*. Karena solo *podcast* dapat menyampaikan materi atau bahan ajar dengan lebih mudah, selain itu solo *podcast* lebih praktis untuk dibuat karena tidak memerlukan banyak *editing*, sehingga membuat pendengar menjadi lebih fokus.

2. Cara Membuat *Podcast*

- a. Menentukan tema yang tepat
- b. Mempersiapkan alat dan bahan
- c. Membuat konten sesuai tema yang ditentukan
- d. Menggunakan *editing software*
- e. Melakukan proses *upload*

### 3. Manfaat adanya *Podcast*

- a. Terdapat banyak sekali topik bahasan yang dapat digunakan dalam membuat siaran *podcast*. Mulai dari kategori komedi, musik, film, politik, ataupun figur publik. Dan juga dapat menyesuaikan dengan konten channel sendiri.
- b. Tidak menayangkan iklan di dalam sebuah siaran langsung, sehingga dapat mendengarkan rekaman atau diskusi dengan lebih nyaman dan fokus.
- c. Dapat mendengarkan siaran tanpa batasan waktu dan tempat. Dapat mengakses ketika berangkat atau pulang kerja, sebelum tidur, atau ketika merasa bosan.

### 4. Kelebihan dan Kekurangan *Podcast*

#### 1. Kelebihan *Podcast*

- a. *Podcast* punya pilihan topik informasi dan pengetahuan yang beragam
- b. Tidak ada iklan yang berlebihan
- c. Ada fitur download episode otomatis
- d. Gratis
- e. Fleksibel

#### 2. Kekurangan *Podcast*

- a. Hanya komunikasi satu arah, tidak bisa berinteraksi
- b. Banyak channel amatiran
- c. Tidak adanya filter konten
- d. Harus punya bandwidth yang cukup untuk mendownload
- e. Buruh training dalam penggunaan

## **C. Pengertian Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang nusai dimasa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam). Keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009:26). Pembelajaran sejarah mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya. Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional (Wadja, 1989:30).

## **B. Penelitian Relevan**

Dari berbagai penelitian yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Adapun uraian tentang hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Mayang Sari dan Dinda Riski Tiara (2019) tentang “*Podcast* Sebagai Media Pembelajaran di Era Milenial” berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan materi yang didengarkan mahasiswa dalam media pembelajaran *podcast* adalah mata kuliah strategi pembelajaran, *parenting* dan skripsi. Pada hasil belajar terbukti

dapat meningkatkan dari kategori sedang ke baik. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Mayang Sari dan Dinda Riski Tiara dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *podcast*, sedangkan perbedaannya penelitian ini adalah penelitian diatas di Era Milenial sementara peneliti meneliti di sekolah, kemudian objek yang diteliti mahasiswa sedangkan peneliti meneliti siswa kelas X, serta penelitian ini fokus ke suara sedangkan peneliti fokus ke suara dan video.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Meisyanti dan Woro Harkandi Kencana (2020) tentang “Platform Digital Siaran Suara Berbasis *On Demand* (Studi Deskriptif *Podcast* di Indonesia)” dari hasil penelitian terlihat bahwa *podcast* dapat menjadi media penggerak perubahan masyarakat, dimana terdapat tema-tema yang dapat mengubah pola pikir masyarakat menjadi lebih terbuka dan maju. Konten *podcast* juga dipastikan akan berkembang dengan adanya kreativitas dari para kreator *podcast* yang disesuaikan dengan karakteristik *podcast* yaitu berbasis *on demand* atau sesuai dengan kebutuhan atau kemauan pendengar. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Meisyanti dan Woro Harkandi Kencana dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *podcast*, Sementara perbedaannya adalah penelitian diatas lebih menggunakan objek masyarakat, sedangkan peneliti meneliti tentang siswa kelas X, serta penelitian ini fokus ke suara sedangkan peneliti fokus ke suara dan video.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Adhitya Rol Asmi, dkk (2019) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcat* Pada Materi

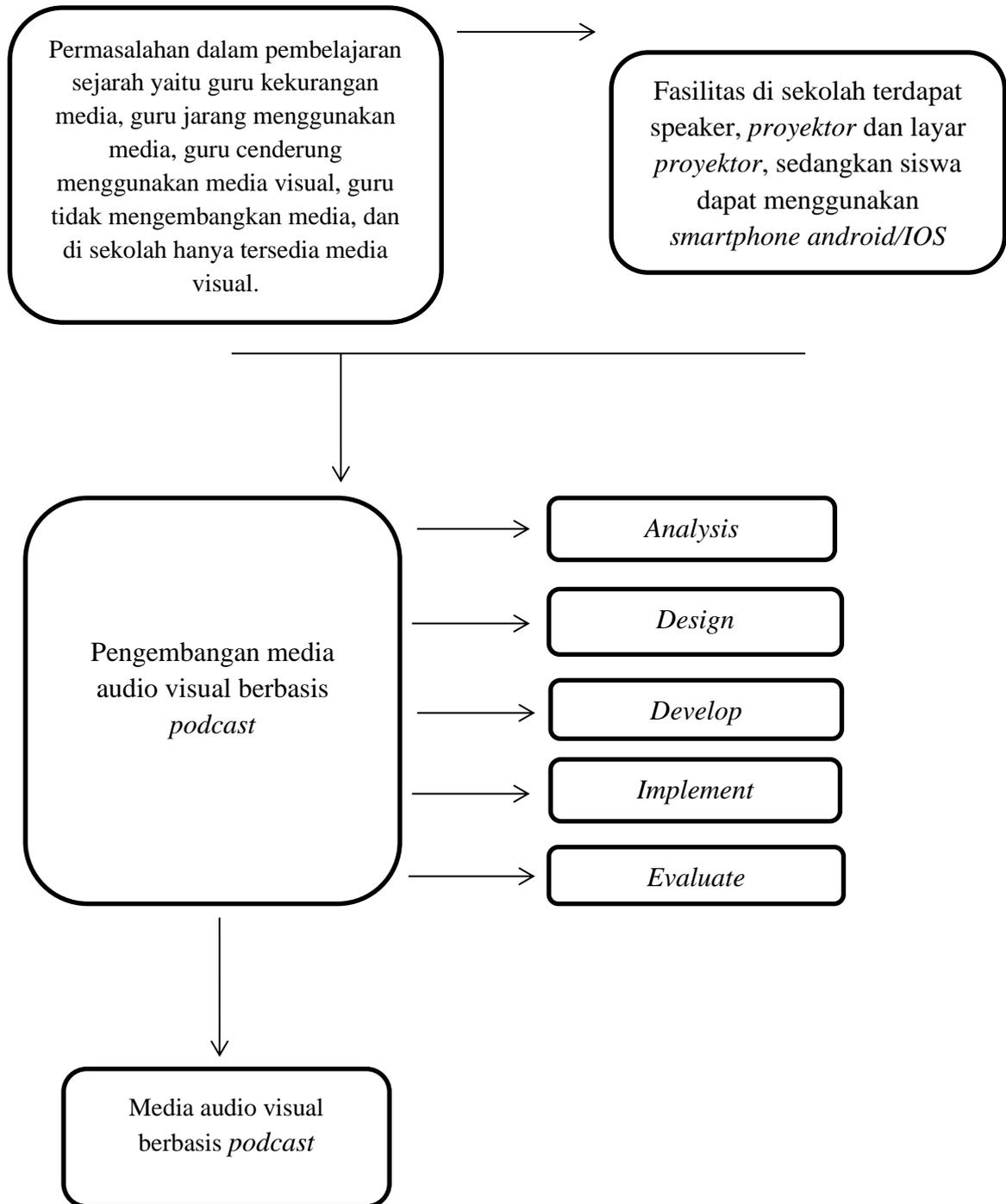
Sejarah Lokal di Sumatera Selatan” berdasarkan hasil penelitian kelebihan media audio berbasis *podcast* yang dikembangkan menjadi media pembelajaran sejarah yang dapat digunakan pada saat pembelajaran sejarah dengan memberikan kemudahan dalam belajar terutama media audio berbasis *podcast* yang bisa digunakan dimana pun dan kapan pun oleh mahasiswa, dengan melakukan pengulangan dalam mendengar media audio, dibagikan media sosial manapun termasuk aplikasi chatting berupa whats app, serta dapat di upload pada situs website. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Adhitya Rol Asmi, dkk dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *podcast* dan bisa dibagikan melalui aplikasi chatting dan dapat di upload di situs website, Sementara perbedaannya peneliti diatas meneliti tentang materi sejarah lokal di Sumatera Selatan, sedangkan peneliti meneliti tentang materi sejarah Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Buddha) dan penelitiannya dilakukan di Kota Jambi, serta penelitian ini fokus ke suara sedangkan peneliti fokus ke suara dan video.

### **C. Kerangka Berpikir**

Guru perlu melakukan inovasi pada saat proses pembelajaran dan saat mengajar, agar proses pembelajaran menjadi efektif, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran membuat siswa mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran sejarah yang banyak dilakukan dengan menggunakan media buku paket sejarah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audio visual berbasis *podcast*, terlebih di SMA Islam Al-Falah Jambi guru belum menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* tersebut. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* dalam proses pembelajaran dan diharapkan bisa membantu dan memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

**Gambar 1. Kerangka Berpikir**



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode yang dipakai dalam pengembangan ini adalah metode *Research & Development* yang biasa disingkat (R&D) sama maknanya dengan metode penelitian pengembangan. Sukmadinata (2008) *Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2019: 752) metode *Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penulis memilih menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ini sangat efektif, dinamis, serta dapat mendukung kinerja dari program itu sendiri. Model ini terdiri dari 5 komponen yang saling berhubungan serta terstruktur secara sistematis yang berarti tahapan pertama sampai ke tahapan ke lima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Ke lima langkah-langkah dari model ADDIE ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya sehingga mudah untuk di pahami.

## **B. Prosedur Penelitian**

### 1. Analisis

Pada tahap analisis ini berkaitan dengan kegiatan menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media. Berdasarkan yang pernah penulis lakukan media audio visual berbasis *podcast* ini belum pernah digunakan baik itu dalam proses pembelajaran sejarah.

### 2. Desain

Pada tahap desain, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan
- b. Menusun narasi/topik *podcast*
- c. Menentukan intro dan *opening*
- d. Menyampaikan materi atau bahan ajar (Pengaruh Budaya India dan Kerajaan-Kerajaan pada Masa Hindu-Budha)
- e. Menentukan *backsound*
- f. Penutup/*closeing*
- g. Kemudian penulis melakukan pembuatan video serta di upload ke *wabsite* dalam bentuk video *podcast*

### 3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini peneliti akan dari apa yang sudah dirancang atau didesain pada tahap sebelumnya. Kemudian melakukan validasi produk kepada ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui kelayakan dari produk media yang dikembangkan.

#### 4. Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba *one to one* (perorangan), uji coba *small group* (kelompok kecil) dan Uji lapangan. Uji coba ini dilakukan agar mendapatkan pendapat dan saran terhadap media yang dikembangkan. Ada pun uji coba tersebut:

- 1) Uji coba perorangan Pada uji coba ini dilakukan pada 3 orang siswa kelas X, dipilih secara acak, dengan tujuan untuk mendapatkan pendapat/pandangan mereka mengenai media audio visual berbasis *podcast*.
- 2) Uji coba kelompok kecil Pada uji coba ini dilakukan dengan menguji produk kepada 10 orang siswa kelas X secara acak untuk memberikan tanggapannya terhadap media audio visual berbasis *podcast* sebagai evaluasi untuk meminimalisir kekurangan produk yang dikembangkan.
- 3) Uji lapangan Setelah uji kelompok dilakukan dan mendapatkan hasil yang baik, maka selanjutnya produk yang dikembangkan akan diimplementasikan pada kelas sesungguhnya.

#### 5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi penilaian kinerja produk dapat diuji apakah produk tersebut layak atau tidak. Pada tahap akhir pengembangan ini bertujuan untuk mengevaluasi terhadap produk untuk melihat kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan.

#### 6. Uji Coba Produk

Setelah produk berupa media audio visual berbasis *podcast* di desain, dikembangkan dan divalidasi oleh para tim ahli, maka selanjutnya akan dilakukan menguji cobakan kepada siswa sebagai responden.

## 7. Subjek Uji Coba Produk

Adapun lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMA Islam Al-Falah Jambi Jl. HOS. Cokroaminoto No.1, Payo Lebar, Kec. Jelutung, Kota Jambi, Jambi 36124. Penelitian ini dilakukan pada kelas X semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Lokasi ini menjadi tempat di laksanakan nya penelitian dan pertimbangan di SMA Islam Al-Falah Jambi, pada mata pelajaran sejarah belum pernah diadakan pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis *podcast*. Guru mata pelajaran sejarah sangat mendukung tentang media audio visual berbasis *podcast* ini, terutama dalam hal perkembangan dan proses belajar pada mata pelajaran sejarah.

### C. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Wawancara

Wawancara adalah suatu aktivitas tanya jawab yang dilakukan untuk mengumpulkan data langsung dari sumbernya guna melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus di teliti serta untuk mengetahui informasi-informasi dari responden yang lebih dalam. Berdasarkan uraian diatas penulis melakukan observasi dengan mewawancari guru mata pelajaran sejarah di SMA Al-Falah Jambi yakni ibu Nurma Yunita, S.Pd.

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk melakukan pengumpulan, penyelidikan, pencarian, pemakaian, dan

menyediakan dokumen agar mendapatkan keterangan, pengetahuan serta bukti lalu meyebarkannya kepada pengguna. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk mendapatkan data secara langsung dari tempatnya, seperti foto-foto dan data yang relevan dengan penelitian. Berdasarkan uraian diatas penulis melakukan sesi dokumentasi sekolah, absen siswa, buku nilai siswa, dan dokumenasi siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran.

c. *Angket (quesioner)*

Angket adalah suatu teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan yang sudah di sebar dan di jawab responden kemudian di kembalikan kepada peneliti jawaban dari responden tersebut. Tujuan angket adalah untuk memperbaiki bagian-bagian yang kurang tepat untuk diterapkan pada saat pengambilan data terhadap responden.

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan media yang dilakukan dengan menggunakan angket yang bertujuan untuk memperoleh data dari tim ahli dan pengguna. Dua jenis data yang diperoleh melalui angket adalah data kualitatif yang berupa saran media pembelajaran dari tim ahli pada tahap validasi media, sementara ada kuantitatif dari pengguna media pembelajaran, yakni guru dan siswa kelas X, pada tahap uji coba angket yang akan digunakan dalam penelitian ini seperti tabel di bawah ini:

**Tabel 1.**  
**Instrumen Validasi Untuk Ahli Media**

No.	Aspek	No Item	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Media	1	Kemudahan saat mengoprasikan media					
		2	Kualitas media audio visual berbasis <i>podcast</i> layak digunakan					
2	Bahasa	3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					
		4	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti					
3	Suara	5	Kejelasan artikulasi					
		6	Intonasi suara					
4	Gambar	7	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi					
		8	Tata letak gambar sesuai					
		9	Kualitas gambar yang digunakan bagus					

**Saran atau komentar secara keseluruhan guna perbaikan:**

--

**Tabel 2. Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi**

No.	Aspek	No Item	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Materi	1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
		2	Materi sesuai dengan standar kompetensi dasar					
		3	Materi sesuai dengan konsep pelajaran					
2	Bahasa	4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					
		5	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti					

3	Suara	6	Kejelasan artikulasi					
		7	Intonasi suara					
4	Gambar	8	Gambar dan materi yang digunakan sesuai					
		9	Tata letak gambar sesuai					
		10	Kualitas gambar yang digunakan bagus					
<b>Saran atau komentar secara keseluruhan guna perbaikan:</b>								

**Tabel 3. Instrumen Validasi Untuk Ujicoba Lapangan**

No.	Aspek	No Item	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Tampilan Media	1.	Tampilan pada media audio visual berbasis <i>podcast</i> menarik					

		2.	Dengan model pembelajaran media audio visual berbasis <i>podcast</i> , saya merasa bersemangat belajar sejarah					
		3.	Media <i>podcast</i> lebih menarik dari media lain					
		4.	Media lain lebih menarik dari media <i>podcast</i>					
2.	Materi	5.	Dengan model pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis <i>podcast</i> , saya paham dengan materi Pedagang, Pengasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha)					

3.	Gambar	6.	Kualitas gambar yang digunakan bagus					
		7.	Gambar dan materi yang digunakan sesuai					
4.	Suara	8.	Intonasi suara dan pengucapan terdengar jelas					
		9.	Penggunaan <i>backsound</i> menarik					
5.	Bahasa	10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
<b>Saran atau komentar secara keseluruhan guna perbaikan:</b>								

### E. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya melakukan analisis terhadap data tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket yang

dianalisis secara deskriptif untuk kepentingan revisi produk saran dan komentar. Untuk menganalisis kelayakan media audio berbasis *podcast* menggunakan sistem deskriptif presentase (%) yang telah termodifikasi oleh Riduwan (2010), yang mempunyai ketentuan sebagai berikut:

- a. Jawaban 1 X jumlah pilihan
- b. Jawaban 2 X jumlah pilihan
- c. Jawaban 3 X jumlah pilihan
- d. Jawaban 4 X jumlah pilihan
- e. Jawaban 5 X jumlah pilihan

Mengkuantitaskan hasil pilihan dengan cara memberikan skor dengan bobot yang sudah ditentukan, adapun ketentuan untuk memberikan skor adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Skala Kriteria Penilaian Produk**

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

1. Membuat tabulasi data
2. Perhitungan presentase dengan rumus

$$\text{Nilai uji coba lapangan} = \frac{\text{jumlah tiap pilihan}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

3. Dari perolehan hasil presentase kemudian menentukan kriteria kualitatifnya dengan cara:

- a. Menentukan skor maksimum adalah 100%
- b. Menentukan skor minimum adalah 20%
- c. Menentukan range (skor maksimum – skor minimum) =  $100\% - 20\% = 80\%$
- d. Menentukan interval = 5 yang terdiri dari (cukup, sangat baik, tidak baik dan kurang)
- e. Menentukan lebar interval dengan cara  $(\text{range}/\text{interval}) = 80 : 5 = 16$

Berdasarkan perhitungan diatas, kriteria kualitatif dapat ditentukan sebagai berikut:

<b>No</b>	<b>Interval</b>	<b>Kualifikasi</b>
<b>(a)</b>	<b>(b)</b>	<b>(c)</b>
1.	85% - 100	Sangat Baik
2.	69% - 84	Baik
3.	53% - 68	Cukup
4.	37% - 52	Kurang Baik
5.	16% - 36	Tidak Layak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Sejarah Singkat SMA Islam Al-Falah Jambi**

Pada tahun 1988 bapak H. Maschun Sofwan dan bapak H. Abdurrahman Sayuti memiliki cita-cita ingin mendirikan yayasan yang bergerak dibidang pendidikan. dari cita-cita tersebut berdirilah sekolah dilingkungan Yayasan Jami' Al-Falah Jambi, dimulai dari tingkat TK yang ada di Islamic Center dan Dibangun gedung disebelah Masjid Al Falah. Saat itu jumlah siswa hanya ada 78 orang. Kemudian sedikit demi sedikit dengan bantuan pemerintah daerah dan pelan-pelan pembangunan mulai berkembang, akhirnya sekarang anak didik di Yayasan Jami' Al-Falah Jambi dari mulai kelompok belajar TK, SD, SMP, SMA Al-Falah Jambi telah memiliki siswa sebanyak 2.000 lebih, dengan guru 200-an.

SMA Islam Al-Falah Jambi sendiri didirikan pada tanggal 13 Oktober 1999 yang terletak di JL. HOS Cokroaminoto Kelurahan Selamat Kecamatan Danau Sipin, Kota Jambi. SMA Islam Al-Falah Jambi ini merupakan salah satu sekolah menengah atas Islam swasta di Kota Jambi. dengan jumlah siswa keseluruhannya yaitu 346 dan jumlah guru 23.

#### **B. Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran audio visual berbasis *Podcast* dengan langkah-langkah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis, Design,*

*Development, Implementation, and Evaluation.* Adapun hasil dari tahap-tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis

Pada tahap analisis dilakukan observasi, yaitu wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan siswa untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Setelah melakukan kegiatan observasi di SMA Islam Al-Falah Jambi, peneliti mendapatkan temuan data sebagai berikut:

- a) Dari hasil keterangan guru mata pelajaran sejarah, kurikulum yang diterapkan di SMA Islam Al-Falah Jambi yaitu kurikulum 2013 atau K13.
- b) Guru sangat jarang memanfaatkan teknologi atau media lain sebagai pembantu guru lama kegiatan pembelajaran
- c) Dari keterangan siswa kelas X, media yang digunakan guru saat proses pembelajaran kurang bervariasi, antara lain media ular tangga dan *Power Point*.

b. Tahap Perancangan

Pada tahap ini peneliti berupaya membuat produk kemudian mendesain sebuah media pembelajaran video pembelajaran Hindu-Budha di Indonesia adalah menyusun materi atau pokok bahasan pembelajaran, tahap selanjutnya menyusun konsep produk. Dalam menyusun konsep desain produk yang akan dikembangkan terdapat beberapa tahap yaitu:

a) Membuat Narasi yaitu Media ini menggunakan buku Sejarah Indonesia terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016 yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar.

b) Membuat *Story Board*

Berdasarkan narasi yang telah dibuat oleh peneliti, kemudian peneliti membuat sebuah perancangan sebelum melakukan pengembangan media yaitu dengan membuat *story board* sebagai berikut: Terlampir

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan dari apa yang sudah dirancang atau didesain pada tahap sebelumnya, meliputi:

a) Pembuatan produk

Pembuatan produk ini dilakukan berdasarkan *story board* dan skrip/narasi yang sudah dibuat sebelumnya. Proses produksi dilakukan dengan konsep rancangan dibuat menggunakan aplikasi *KineMaster Diamond*.

b) Cara membuat media audio visual berbasis *podcast*:

1. Mengumpulkan materi (materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar)
2. Menentukan *background*
3. Mengumpulkan video/gambar (video/gambar yang digunakan sesuai dengan materi Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik Hindu-Budha)

c) Media-media yang digunakan yaitu Laptop/komputer dan *handpone/smartphone*

#### d. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan sebanyak dua kali oleh ahli media dan telah memberi saran atau komentar melalui angket yang telah diberikan oleh peneliti. Pada validasi tahap pertama yang dilakukan pada tanggal 5 September 2021 secara langsung validator menilai media yang telah dibuat. Adapun hasil data dari validasi tahap pertama ini dilihat pada presentase tabel berikut ini:

Tabel 5. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Media	70%	Baik
2	Bahasa	60%	Cukup
3	Suara	40%	Kurang Baik
4	Gambar	67%	Cukup
Rata-rata Presentase		59%	Cukup

Adapun saran dan komentar dari validasi pertama yaitu:

- a) Suara latar / *backsound*
- b) Perjelas pengucapan materi pembahasan
- c) Teks judul pembahasan
- d) Focus antara gambar dan penjelasan materi

Pada hasil validasi pertama dilakukan tinjauan dan tanggapan oleh ahli media, peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dari ahli media. Validasi kedua dilakukan pada secara langsung pada tanggal 29 September 2021. Adapun hasil data dari validasi tahap kedua ini dilihat dari presentase tabel berikut ini:

Tabel 6. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Media	100%	Sangat Baik
2	Bahasa	90%	Sangat Baik
3	Suara	80%	Baik
4	Gambar	87%	Sangat baik
Rata-rata Presentase		89%	Sangat Baik

Secara keseluruhan hasil validasi pada tahap kedua ini sudah bisa untuk dilakukannya coba lapangan.

Gambar 2. Desain Media Audio Visual Berbasis Podcast Sebelum dan Sesudah



**SEBELUM**



**SESUDAH**

Keterangan: Pada gambar sebelum tulisan tidak terlihat karena tulisan berwarna merah gelap lalu pada gambar sesudah tulisan terlihat jelas karena sudah penulis revisi menjadi warna kuning terang.

#### e. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ibu Nurma Yunita, S.Pd. Validasi diminta untuk memberikan saran atau komentar mengenai materi yang akan disajikan atau ditampilkan pada media yang sudah dibuat, validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 23 September 2021 secara langsung validator memberikan penilaian terhadap materi yang ada didalam media tersebut. Adapun hasil data dari validasi materi ini dapat dilihat pada presentase berikut ini:

Tabel 7. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Materi	87%	Sangat Baik
2	Bahasa	90%	Sangat Baik
3	Suara	80%	Baik
4	Gambar	93%	Sangat baik
Rata-rata Presentase		88%	Sangat Baik

Hasil dari validasi materi yang ada pada media dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Adapun saran atau komentar dari validator yaitu, suara sedikit dibesarkan supaya kedengaran lebih jelas di hadapan peserta didik.

### C. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, uji coba media dilakukan setelah tahap validasi oleh tim ahli media dan tim ahli materi dilanjutkan ke tahap uji coba produk yaitu uji perorangan, uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas X SMA Islam Al-Falah Jambi secara. Adapun uji coba dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Uji Coba perorang

Uji coba pada tahap ini dilakukan pada 3 orang siswa kelas X IPA 1 SMA Islam Al-Falah Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan secara daring (via *zoom*), peneliti membagikan media audio visual berbasis *podcast* divia *zoom* untuk menonton bersama. Selanjutnya setelah selesai mendengarkan dan menonton media audio visual berbasis *podcast* peneliti membagikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Adapun hasil dari uji coba perorang ini dapat dilihat pada presentase berikut ini:

Tabel 8. Rekap Data Hasil Uji Coba Perorang

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Tampilan media	75%	Baik
2	Materi	80%	Baik
3	Gambar	80%	Baik
4	Suara	77%	Baik
5	Bahasa	67%	Baik
Rata-rata presentase		76%	Baik

## 2. Uji coba kelompok kecil

Uji coba pada tahap ini dilakukan pada 10 orang siswa kelas X IPA 1 SMA Islam Al-Falah Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan secara daring (via *zoom*), peneliti membagikan media audio visual berbasis *podcast* di via *zoom* untuk menonton bersama. Selanjutnya setelah selesai mendengarkan dan menonton media audio visual berbasis *podcast* peneliti membagikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian serta komentar maupun saran terhadap media pembelajaran. Adapun hasil dari uji coba kelompok kecil ini dapat dilihat pada presentase berikut ini:

Tabel 9. Rekap Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Presentase	Kategori
----	-------	------------	----------

1	Tampilan media	81%	Baik
2	Materi	86%	Sangat Baik
3	Gambar	83%	Baik
4	Suara	79%	Baik
5	Bahasa	90%	Sangat Baik
Rata-rata presentase		84%	Baik

### 3. Uji Coba Lapangan

Uji coba pada tahap ini merupakan uji coba terakhir yang dilakukan pada 32 siswa kelas X IPA 1 SMA Islam Al-Falah Jambi. Uji coba dilakukan secara daring (via *zoom*), peneliti membagikan media audio visual berbasis *podcast* di via *zoom* untuk menonton bersama. Setelah selesai mendengarkan dan menonton media audio visual berbasis *podcast*, selanjutnya peneliti membagikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian, saran atau komentar terhadap media pembelajaran. Adapun hasil dari uji coba lapangan ini akan menjadi data akhir pada tahap evaluasi produk media pembelajaran, dapat dilihat pada presentase berikut ini:

Tabel 10. Rekap Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Tampilan media	82%	Baik
2	Materi	90%	Sangat Baik
3	Gambar	84%	Baik

4	Suara	81%	Baik
5	Bahasa	94%	Sangat Baik
Rata-rata presentase		86%	Sangat Baik

#### D. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi pertama peneliti dari hasil tim ahli media memberikan saran atau komentar untuk memperjelas pengucapan materi pembahasan, teks judul pembahasan serta fokus antara gambar dan penjelasan materi. Setelah melakukan perbaikan dan hasil revisi tahap kedua media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Pada tahap evaluasi peneliti dari hasil tim ahli materi media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* dinyatakan layak untuk diuji cobakan, adapun saran atau komentar untuk dibesarkan sedikit suara agar kedengaran lebih jelas di hadapan peserta didik.

Setelah melakukan validasi dengan tim ahli media dan tim ahli materi, selanjutnya melakukan uji coba dengan siswa yang akan dilakukan melalui 3 tahap yaitu, uji coba perorang, uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba pertama peneliti melakukan perbaikan media berdasarkan saran atau komentar dari angket yang diisi oleh siswa yaitu suara *background* terlalu keras sehingga suara saat menjelaskan materi tidak begitu terdengar.

##### 1. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* ini telah melalui serangkaian uji validasi tim ahli media dan tim ahli materi serta uji coba

penggunaan media pembelajaran. Penilaian media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Rekap Hasil Penilaian Ahli Media

No	Penilaian Kualitas Uji Coba Media	Presentase	Kategori
1	Validasi Media Tahap Pertama	59%	Cukup
2	Validasi Media Tahap Kedua	89%	Sangat Baik
Rata-rata Presentase		74%	Baik

Tabel 12. Rekap Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Penilaian Kualitas Uji Coba Materi	Presentase	Kategori
1	Validasi Materi	88%	Sangat Baik
Rata-rata Presentase		88%	Sangat Baik

Tabel 13. Rekap Data Hasil Respon Siswa Terhadap Media

No	Penilaian Kualitas Uji Coba Media	Presentase	Kategori
1	Uji Coba Tahap Pertama	76%	Baik
2	Uji Coba Tahap Kedua	84%	Baik
3	Uji Coba Tahap Ketiga	86%	Sangat Baik
Rata-rata Presentase		82%	Baik

## 2. Pembahasan

Pada analisis yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam

kegiatan pembelajaran. Media pemberlajaran audio visual berbasis podcast materi Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha) dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang dimulai dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas X bermaksud agar dapat membantu guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber-sumber yang akan menjadikan referensi yang berkaitan dengan materi dan gambar yang akan dimasukan ke dalam media pembelajaran audio visual berbasis *podcast*. Materi *podcast* yang didengarkan dan dilihat dapat disesuaikan dengan materi-materi yang diperlukan, terbukti pada penelitian (Samad, Ahmad & Diana, 2007:97) dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris karena mahasiswa lebih intren dan fokus mendengarkan materi yang mereka perlukan.

Langkah selanjutnya yaitu menentukan *backsound*, mengumpulkan materi dan video/gambar yang berkaitan dengan materi, setelah itu mendesain media pembelajaran yang menggambarkan secara keseluruhan. Desain ini dibuat untuk mempermudah proses pembuatan media. Setelah selesai mendesain produk, langkah selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran dengan menggunakan MP4 dan membuat produk sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Setelah memproduksi media selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan validasi dengan tim ahli media dan tim ahli materi. Pada tahap validasi tim ahli media didapatkan kelayakan media dengan presentase 74% dan tahap validasi tim ahli materi didapatkan kelayakan dengan presentase 88%.

Setelah tahap validasi dilanjutkan ke tahap uji coba produk yaitu: uji coba perorangan, uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan di SMA Islam Al-Falah Jambi, peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

1. Media yang digunakan saat proses pembelajaran oleh guru kurang bervariasi salah satunya media ular tangga.
2. Siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *podcast*.
3. Berdasarkan keterangan siswa pada saat uji coba, ada beberapa siswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat menarik sehingga kegiatan pembelajaran tidak monoton.
4. Presentase rata-rata dari ketiga tahap uji coba respon siswa adalah 82% dan memenuhi kategori “Baik” sehingga media pembelajaran tersebut dinyatakan bermanfaat dan menarik digunakan serta mempermudah guru dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran.

Penelitian lain yang memiliki hasil yang sama dengan penelitian ini adalah penelitian Dewi Mayangsari dan Dinda Rizki Tiara (2019) menemukan pada hasil belajar terbukti dapat meningkatkan kategori sedang ke baik, media *podcast* dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* materi Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha) pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Islam Al-Falah Jambi telah melalui beberapa tahapan penelitian dan pengembangan menggunakan model (ADDIE) *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dihasilkan berbentuk audio visual (video) dengan materi Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha) yang menggunakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang di bahas.
2. Produk media yang dihasilkan termasuk kategori “Baik” untuk digunakan karena pada proses validasi dengan tim ahli media mendapatkan nilai rata-rata persentasenya 74% dari ahli media, nilai rata-rata presentase 88% dari ahli materi dengan kategori “Sangat Baik”. Dan penilaian uji coba perorang mendapatkan nilai 74% dengan kategori “Baik”, penilaian uji coba kelompok mendapatkan nilai 84% dengan kategori “Baik”, dan uji coba lapangan adalah uji coba terakhir mendapatkan nilai 86% dengan kategori “Sangat Baik”. Rata-rata keseluruhan uji coba yaitu 82% termasuk dalam kategori “Baik”.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Produk media audio visual berbasis *podcast* ini dapat digunakan untuk membantu guru saat proses pembelajaran tatap muka maupun *online*.

### 2. Bagi Siswa

Media ini dapat digunakan siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi tentang Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha)

### 3. Bagi Peneliti

Media audio visual berbasis *podcast* ini perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan penggunaan media audio visual berbasis *podcast*. Dan juga media ini dapat dikembangkan pada materi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyadi, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Dewi Mayangsari, Dinda Rizki Tiara. "Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial" *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi* Vol. 3 NO. 02, Desember 2019, Hal. 126-135
- Fahyuni, Eni Fariyatul dan Nurdiansyah. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia *Learning Center* cet: 1. Hal 34
- Faiza Indriastuti dan Wawan Tri Saksono. "Podcast Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio, *Audio Podcasts As Audio-Based Learning Resources* *Jurnal Teknodik* Vol. 18. Nomor 3 Desember 2014. Hal: 306
- Pusat Kurikulum. Balitang. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran TIK*. Jakarta: Dapartemen Pendidikan Nasional
- Sadiman, Arief. Dkk. 2002. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sapriyah. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- Unik Hanifah Salsabila, Windi Mega Lestari, Riasatul Habibah, Ogy Andarasta, Diah Yulianingsing. "Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19" *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 2. Nomor 2 Desember 2020. Hal: 2

Zaniyati, Husniyatus Salamah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

ICT. Jakarta: Kencana



YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI  
**Universitas Batanghari**  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 – 667089

SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BATANGHARI  
NOMOR : 354- TAITUN 2021

*Tentang*  
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BATANGHARI

- Membaca : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah pada Tanggal 08 Desember 2021 tentang Usul Pemanjangan Masa Bimbingan Skripsi.
- Menimbang : a. Bahwa penulisan skripsi oleh para mahasiswa perlu diarahkan dan dibimbing oleh para tenaga edukatif baik dari segi teknis maupun dari segi materi.  
b. Bahwa untuk maksud tersebut pada huruf (a) perlu peninjauan oleh Dekan, yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen,  
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi,  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi,  
4. Akta Pendirian Yayasan Pendidikan Jambi Nomor 9 tanggal 12 Mei 1977 yang telah diubah dan disempurnakan dengan Akta Nomor 17 Tahun 2010 dan Keputusan Menkumham RI No. A/111-448.AH.01.04 Tahun 2010 tentang Pengesahan Yayasan,  
5. Surat Keputusan Pimpinan Yayasan Pendidikan Jambi Nomor 50 Tahun 2017 tentang Pengangkatan Pejabat Rektor Universitas Batanghari Periode 2017-2021,  
6. Surat Keputusan Rektor Universitas Batanghari Nomor 45 Tahun 2018 tanggal 7 Juli 2018 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Pejabat Wakil Rektor, Dekan, Kepala Biro, Perpustakaan, Lembaga dan Badan di Lingkungan Universitas Batanghari.

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan : Bahwa terhitung tanggal 09 Oktober 2021 s.d 07 April 2022 menunjuk Saudara :
1. Nur Agustiniingsih, M.Pd.
  2. Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum.
- Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II skripsi dari mahasiswa dibawah ini :

NAMA	NPM / PRODI	JUDUL SKRIPSI
NOVIA INDRIYANTI	1700887201004 Pendidikan Sejarah	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS PODCAST PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA ISLAM AL-FALAH JAMBI.

Dengan ketentuan apabila waktu yang telah ditentukan tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya maka Surat Keputusan diperbaharui.

DITETAPKAN DI : J A M B I  
PADA TANGGAL : 09 Desember 2021

Dekan,  
  
Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd.  
NIDN. 1021056502

Tembusan :

1. Rektor
2. Wakil Rektor I
3. Yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan.
4. Arsip.





**YAYASAN JAMI' AL-FALAH JAMBI**  
**SMA ISLAM AL-FALAH JAMBI**  
STATUS TERAKREDITASI "A"

Jl. 2035 Cakranegara Simpang Kawat Jambi

Telp 08117488180

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
Nomor : 827/50 /SMA IAF/KP-2021

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rina Wiliandri H, S.H

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Novia Indriyanti

NIM : 1700887201004

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai melaksanakan penelitian skripsi yang berjudul " **Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Islam Al Falah Kota Jambi** ".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



**Rina Wiliandri H, S.H**

## REKAP DATA ANGKET

Nama Siswa Uji Coba Perorang Kelas X IPA 1

No	Nama Siswa
1	Adnan Anand Choila
2	Dzaki Shodiqul Akhyar
3	Fazar Rhamaddi

### Rekap Data Hasil Angket Uji Coba Perorang

Siswa	Tampilan Media				Materi	Gambar		Suara		Bahasa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	3	5	3	4	4	5	3	5	3
2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3
3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4
Jumlah tiap pilihan	13	10	13	9	12	11	13	11	12	10
Presentase	87	67	87	60	80	73	87	73	80	67
Rata-rata presentase	75%				80%	80%		77%		67%

Nama Siswa Uji Coba Kelompok Kecil Kelas X IPA 1

No	Nama Siswa
1	Agnes Feriska Prastika
2	Alya
3	Ilham Ramadhan
4	M. Affan Algifari
5	M. Kholifah Hasby
6	Malika Fasadina
7	Rahmayani Puspita
8	Resky Novrida Zahwa
9	Syahdea Ananda
10	Zharifah Mahdiyah

Rekap Data Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Siswa	Tampilan Media				Materi	Gambar		Suara		Bahasa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	5	3	5	4	5	4	5	5
2	4	5	5	3	3	4	4	3	5	5
3	4	5	5	3	4	5	4	4	4	5
4	4	5	5	3	5	5	4	4	5	4
5	3	4	5	3	5	4	5	4	4	5
6	4	5	5	3	5	3	4	3	4	4
7	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4
8	3	5	5	3	5	4	5	4	5	4
9	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5
10	5	4	3	3	3	4	3	3	3	4
Jumlah tiap pilihan	40	45	45	31	45	41	42	36	43	45
Presentase	80	90	90	62	86	82	84	72	86	90
Rata-rata presentase	81%				86%	83%		79%		90%

Nama Siswa Uji Coba Lapangan Kelas X IPA 1

No.	Nama Siswa
1.	Adnan Ananda Choila
2.	Agnes Feriska Prastika
3.	Ahmad Hafiz
4.	Alya
5.	Amanda Salsabila
6.	Andina Yulitama
7.	Dzaki Shodiqul Akhyar
8.	Farrel Ludzaki Arsa
9.	Fazar Ramadhan
10.	Fehima Jalilah Faisal
11.	Ilham Ramadhan
12.	Kyla
13.	Lauda Latifah
14.	M. Affan Algifari
15.	M. Fakhri Mubarrak
16.	M. Kholifah Hasby
17.	M. Musyaffa Sadim
18.	M. Zaki Akbar
19.	Malika Fasadina
20.	Muhammad Nabil Suhari
21.	Mutia Zahrotul
22.	Najwa Hafifah
23.	Nishfan Alfahreza
24.	Rahmayani Puspita
25.	Resky Novrida Zahwa
26.	Salsabila
27.	Sazkia Indah Farhan
28.	Syahdea Ananda
29.	Zahra Theesna Diva Khalid
30.	Zahran Azza Putra
31.	Zakia Nufus
32.	Zharifah Mahdiyah

### Rekap Data Hasil Angket Uji Coba Lapangan

Siswa	Tampilan Media				Materi	Gambar		Suara		Bahasa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	4	4	4	3	2	5	4	4
2	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
3	5	3	4	3	4	4	3	3	3	5
4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
5	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4
6	4	3	3	2	5	2	2	2	3	3
7	4	3	3	3	4	3	4	3	4	5
8	4	5	5	1	5	4	5	2	4	4
9	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
10	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4
11	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
12	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
13	4	4	5	3	3	4	5	3	3	4
14	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
15	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5
16	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
17	5	4	5	2	4	4	4	4	4	4
18	4	4	4	3	5	4	4	3	5	5
19	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
20	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
21	4	4	5	4	4	2	4	2	4	5
22	4	3	3	3	4	3	4	2	3	4
23	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4
24	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5
25	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
26	5	5	4	4	5	3	5	3	4	5
27	4	3	3	4	5	2	4	5	3	4

28	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5
29	5	5	4	2	5	4	4	5	4	4
30	4	4	3	4	5	4	5	3	3	4
31	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4
32	4	3	4	3	5	4	4	5	4	4
Jumlah tiap pilihan	14 5	13 7	135	106	144	130	139	127	133	151
Presentase	91	86	84	66	90	81	87	79	83	94
Rata-rata presentase	82%			90%	84%		81%		94%	

#### Rekap Data Hasil Uji Validasi Media Tahap 1

Nama Ahli	Media		Bahasa		Suara		Gambar		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Jumlah tiap pilihan	4	3	3	3	2	2	4	2	4
Presentase	80	60	60	60	40	40	80	40	80
Rata-rata presentase	70%		60%		40%		67%		

Rekap Data Hasil Uji Validasi Media Tahap 2

Nama Ahli	Media		Bahasa		Suara		Gambar		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd.									
Jumlah tiap pilihan	5	5	4	5	4	4	5	4	4
Presentase	100	100	80	100	80	80	100	80	80
Rata-rata presentase	100%		90%		80%		87%		

Rekap Data Hasil Uji Validasi Materi

Nama Ahli	Materi			Bahasa		Suara		Gambar		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nurma Yunita, S.Pd.										
Jumlah tiap pilihan	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5
Presentase	100	80	80	80	100	80	80	100	80	100
Rata-rata presentase	87%			90%		80%		93%		

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP)**

Nama Sekolah : SMA Islam Al-Falah Jambi

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/ Semester : X / 1

Materi Pokok : Pedagang, Penguasa, dan Pujangga pada Masa

Klasik (Hindu dan Budha)

Alokasi waktu : 2 X 45 menit

#### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN :**

1. Melalui analisis pustaka dan eksplorasi internet tentang proses masuknya agama dan budaya Hindu-Budha peserta didik dengan jujur dan cermat mampu menjelaskan teori proses masuknya agama Hindu-Budha di Kepulauan Indonesia.
2. Melalui media pembelajaran tentang proses masuknya agama dan budaya Hindu-Budha peserta didik dengan bekerjasama, tanggung jawab, dan menghargai pendapat orang lain mampu menyimpulkan dari teori-teori masuknya Hindu-Budha ke Indonesia yang paling mendekati benar.

#### **B. LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN**

##### **Pendahuluan**

1. Guru mengucapkan salam

2. Memeriksa kehadiran peserta didik
3. Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses KBM
4. Melakukan Apresepsi dengan mereview kembali materi pada pertemuan sebelumnya sebagai langkah awal untuk melanjutkan pembelajaran selanjutnya.

#### Inti

1. Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
2. Guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk ikut melestarikan warisan budaya
3. Peserta didik ditunjukkan media pembelajaran berbasis Podcast tentang peninggalan budaya Hindu dan Buddha.
4. Peserta didik memperhatikan tayangan video pada layar komputer (jika memungkinkan)
5. Peserta didik terstimulus untuk menanggapi tayangan video dari guru tentang hasil budaya Hindu Budha.

#### C. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

##### 1. Media

Buku siswa, buku guru , Internet, Video dan Gambar budaya Hindu Budha

##### 2. Alat dan Bahan

Laptop/Komputer, Smartphone/Handphone

##### 3. Sumber Belajar

Buku Sejarah Indonesia kelas X Semester 1 (Kemendikbud 2016)

## GAMBARAN UMUM SMA ISLAM AL-FALAH JAMBI

IDENTITAS SEKOLAH	
NAMA SEKOLAH	SMP dan SMA Islam Al-Falah
NPSN	10504679 / 10504556
JENJANG PENDIDIKAN	SMP – SMA
STATUS SEKOLAH	SWASTA
AKREDITAS SEKOLAH	A
ALAMAT SEKOLAH	JL. HOS Cokroaminoto
KODE POS	36129
KELURAHAN	Selamat
KECAMATAN	Danau Sipin
KABUPATEN/KOTA	Kota Jambi
PROVINSI	Jambi
NEGARA	Indonesia
SK. PENDIRIAN SEKOLAH	761 / 1.10.7 / MN – 1999
TANGGAL SK PENDIRIAN	13-10-1999
STATUS KEPEMILIKAN	Yayasan
NOMOR TELEPON	(0741) 669531
NOMOR FAX	24079
EMAIL	<a href="mailto:Sma.alfalahjbi@yahoo.co.id">Sma.alfalahjbi@yahoo.co.id</a>
WEBSITE	<a href="http://smaislamalfalah.sch.id">http://smaislamalfalah.sch.id</a>

VISI
TAQWA, CERDAS, DAN TERAMPIL

MISI
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran Agama yang dianut dan budaya. Sehingga terbangun siswa yang kompeten dan berakhlak mulia</li> <li>2. Melaksanakan kegiatan dan pembinaan akhlak mulia dan budi pekerti</li> </ol>

NO	Nama-Nama Guru	Jabatan
1.	A. SYIHABUDDIN, S.Pd., M.Pd.I	KEPALA SEKOLAH
2.	RINA WILLIANDRI.H, SH.	WAKA KURIKULUM, GURU PKN
3.	ELFIANA, S.Pd.	WAKA KESISWAAN, GURU KIMIA
4.	MERCY ZULBAINI, S.Pd.	GURU BAHASA INGGRIS
5.	TINA, S.Pd.	GURU FISIKA
6.	HABIBI, S.Pd.I	GURU TAHFIZ
7.	PATRISIA MERLY, S.Pd.	GURU BAHASA INDONESIA
8.	REKA SUVERI, S.Pd.	GURU OLAHRAGA
9.	TUTY ARAFAH	GURU PRAKARYA, ADMIN IT

10.	YULITA, M.Pd	GURU AL-QUR'AN
11.	SITI RAHIMA, Pd.I	GURU BAHASA ARAB
12.	YUSA PUTRA, S.Pd.	GURU MATEMATIKA
13.	RIKA RAMADHANI P, S.Pd.	GURU FISIKA
14.	M. KHOLIL, S.Pd.	GURU BAHASA INDONESIA
15.	LUKMAN, S.Pd.	GURU OLAHRAGA
16.	MERI ANGGRAINI, S.Pd.	GURU MATEMATIKA
17.	Drs. KHUSAINI	GURU PENDIDIKAN AGAMA
18.	YOLLI YOLANDA, S.Pd.	GURU GEOGRAFI
19.	EVA NOVITA, SE.	GURU EKONOMI
20.	NURMA YUNITA	GURU SEJARAH INDONESIA

Sarana Prasarana	Jumlah
Ruang Kelas	11
Perpustakaan	1
Laboratorium Fisika	1
Laboratorium Kimia	1
Laboratorium Biologi	1
Laboratorium Komputer	1

Masjid	1
Ruang Osis	1
Ruang BK	1
Ruang UKS	1
Toilet	13
Parkiran	1

Nama Siswa Uji Coba Perorang Kelas X IPA 1

No	Nama Siswa
1	Adnan Anand Choila
2	Dzaki Shodiqul Akhyar
3	Fazar Rhamaddi

**Story Board Video Pembelajaran Penguasa, Pedagang dan Pujangga pada  
Masa Klasik (Hindu-Budha)**

GAMBAR/VIDEO	DESKRIPSI	NARASI	AUDIO	DURASI
	-Opening	Hallo, selamat pagi atau kapan pun kamu mendengarkan Podcast ini, dimana pun dan dalam kegiatan apapun kamu mendengarkan podcast pembelajaran sejarah, semoga kamu dalam keadaan sehat dan kondusif untuk tetap belajar. Podcast pembelajaran sejarah ini akan membahas tentang “Pengaruh Budaya India”	KineMaster_ Audio_2021 -09-28 19.03.40.aac & Donkgedang – OJAS (Backsound Gamelang Jawa Modern Free Use)	0 – 27 detik
	-Perbedaan Candi Borobudur dan Candi Prambanan	-Sebelumnya apakah kalian pernah berkunjung ke candi Borobudur dan candi Prambanan?  -Candi Borobudur terletak di kota Magelang, Jawa Tengah. Dari bentuk arsitekturnya candi ini merupakan candi	KineMaster_ Audio_2021 -08-24 21.19.30.aac & Donkgedang – OJAS (Backsound Gamelang Jawa	30 detik – 01:40 menit

	<p>Budha, candi yang megah ini pernah menjadi satu diantara tujuh keajaiban dunia, kamu tentu bangga dengan peninggalan budaya ini dan kamu harus dapat merawat peninggalan yang sangat berharga tersebut.</p> <p>-Tidak jauh dari candi Borobudur, terdapat candi Prambanan. Candi Hindu ini terletak di perbatasan Daerah Istimewah Yogyakarta dengan Klaten, Jawa Tengah. Kedua candi yang megah ini merupakan bukti perkembangan agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia.</p> <p>-Apakah kamu pernah membaca cerita tentang Rorojonggrang dan Bandung Bondowoso? Cerita ini yang melatarbelakangi terjadinya candi</p>	Modern Free Use)	
--	--	------------------	--

		<p>Prambanan. Benarkah hal tersebut terjadi nyata ataukah hanya sebuah mitos belaka? Kamu dapat mendiskusikannya bersama teman-teman kamu.</p>		
	<p>-Kisah dalam dunia wayang</p>	<p>-Jika kalian mengunjungi candi Prambanan atau candi Borobudur, kamu akan melihat kisah dalam dunia wayang. Apa kamu tau apa itu wayang atau bahkan ada yang suka menonton pertunjukan wayang? Wayang sudah dikenal oleh nenek moyang kita sejak masa Hindu-Budha. Melalui wayang kisah Mahabhrata dipentaskan. Kisah yang saat ini masih populer adalah kisah Bharatayudha. Kisah ini menceritakan tentang perang saudara</p>	<p>KineMaster_Audio_2021-08-24 21.45.26.aac &amp; Donkgedank – Fight Fire (Royalty Free Epic Backsound Nusantara)</p>	<p>1:47 menit – 3:29 menit</p>

		<p>antara Kurawa dan Pandawa, tentang kebaikan yang melawan kejahatan. Cerita itu merupakan saduran dari india.</p> <p>-Seorang pujangga Jawa diperintahkan oleh Jayabaya untuk menulis cerita itu dalam versi Jawa. Jayabaya adalah Raja Kediri yang kekuasaannya tidak dapat ditentang oleh kerajaan-kerajaan lain. Raja ini pula yang dikenal karena kehebatan ramalannya.</p> <p>-Selain Mahabharata juga dikenal cerita tentang Ramayana. Dari kisah Ramayana itulah disebutkan adanya Jawadwipa, sebuah pulau yang kaya dengan tambang emas dan perakunya.</p> <p>-Nama Jawadwipa juga sudah dikenal oleh seorang ahli geografi Yunani yang bernama</p>		
--	--	---	--	--

		<p>Ptolomues, pada awal Masehi dengan nama “Labadiu”. Jadi nama Kepulauan Indonesia sudah ditulis dan dikenal oleh penulis Barat jauh pada masa awal Masehi. Ptolomues menyebutkan bahwa pulau Labadui artinya Pulau Padi atau dikenal pula dengan Jawadwipa.</p>		
	<p>-Perubahan Kekuasaan Pemerintahan</p>	<p>Sebelum kebudayaan India masuk, pemerintahan desa dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakat. Seorang kepala suku merupakan orang pilihan yang mengetahui tentang adat istiadat dan upacara pemujaan roh nenek moyangnya dengan baik, ia juga dianggap sebagai wakil dari nenek moyangnya. Karena itulah larangan dan perintahnya</p>	<p>KineMaster_ Audio_2021 -08-30 22.15.03.aac &amp; Donkgedank - LOKAMAN DHALA (Royalty Free Backsound Nusantara) Epic, Cinematic</p>	<p>03:32 menit – 4:26 menit</p>

		<p>dipatuhi oleh warganya. Setelah masuknya budaya India, terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India. Raja memiliki kekuasaan yang sangat besar. Kedudukan raja tidak lagi dipilih oleh rakyatnya, akan tetapi diturunkan secara turun temurun.</p>		
	<p>-Teori-teori masuknya pengaruh Hindu-Budha</p>	<p>Saat ini masih terdapat berbagai pendapat proses masuk dan berkembangnya pengaruh Hindu-Budha di Kepulauan Indonesia.</p>	<p>KineMaster_ Audio_2021 -08-30 22.29.07.aac &amp; Donkgedank - LOKAMAN DHALA (Royalty Free Backsound Nusantara) Epic, Cinematic</p>	<p>04:30 menit – 04:40</p>

	<p>-Teori Ksatria</p>	<p>Yang pertama teori Ksatria, dalam kaitan ini R.C Majundar berpendapat, bahwa munculnya kerajaan atau pengaruh Hindu di Kepulauan Indonesia disebabkan oleh peran kaum ksatria atau prajurit India. Para prajurit diduga melarikan diri dari India dan mendirikan kerajaan-kerajaan di Kepulauan Indonesia dan Asia Tenggara pada umumnya. Namun, teori Ksatria yang dikemukakan oleh Majundar ini kurang disertai dengan bukti-bukti yang mendukung.</p>	<p>KineMaster_Audio_2021-08-30-22.34.20.aac &amp; Donkgedank – LOKAMAN DHALA (Royalty Free Backsound Nusantara) Epic, Cinematic</p>	<p>04:43 menit – 05:21 menit</p>
	<p>-Teori Waisya</p>	<p>Yang kedua teori Waisya, teori ini terkait dengan pendapat N.J Krom yang mengatakan bahwa kelompok yang berperan dalam penyebaran Hindu-Budha di Asia Tenggara, termasuk</p>	<p>KineMaster_Audio_2021-08-30-22.38.16.aac &amp; Donkgedank – LOKAMAN DHALA</p>	<p>05:27 menit – 06:12 menit</p>

		<p>Indonesia adalah kaum pedagang. Pada saat itu jalur perdagangan ditempuh melalui lautan yang menyebabkan mereka tergantung pada musim angin dan kondisi alam. Bila musim angin tidak memungkinkan maka mereka akan menetap lebih lama untuk menunggu musim baik. Para pedagang India pun melakukan perkawinan dengan penduduk pribumi dan melalui perkawinan tersebut lah mereka mengembangkan kebudayaan India.</p>	<p>(Royalty Free Backsound Nusantara) Epic, Cinematic</p>	
	<p>-Teori Brahmana</p>	<p>Yang ketiga teori Brahmana, teori tersebut sesuai dengan pendapat J.C. van Leur, bahwa hinduisasi di Kepulauan Indonesia disebabkan oleh peranan kaum Brahmana. Pendapatnya tersebut</p>	<p>KineMaster_Audio_2021-08-31 19.51.46.aac &amp; Donkgedank - LOKAMAN DHALA (Royalty</p>	<p>06:15 menit – 06:43 menit</p>

		<p>didasarkan atas temuan-temuan prasasti yang menggunakan bahasa Sansekerta dan huruf Pallawa. Bahasa dan huruf tersebut hanya dikuasai oleh kaum Brahmana</p>	<p>Free Backsound Nusantara) Epic, Cinematic</p>	
 <p>Teori Arus Balik</p>	<p>-Teori Arus Balik</p>	<p>Yang keempat teori yang dinamakan teori Arus Balik. Teori ini lebih menekankan pada peranan bangsa Indonesia sendiri dalam proses kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia. Artinya, orang-orang di Kepulauan Indonesia terutama para tokohnya yang pergi ke India, di India mereka belajar hal ilmu agama dan kebudayaan Hindu-Budha.</p>	<p>KineMaster_Audio_2021-08-31 19.58.37.aac &amp; Donkgedank - Gamelاندان ce (Fee Use Backsound Gamelan Moder)</p>	<p>06:47 menit – 07:15 menit</p>
 <p>Podcast Pembelajaran Sejarah Pengaruh Budaya India</p>	<p>-Kesimpulan</p>	<p>Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat di Kepulauan Indonesia</p>	<p>KineMaster_Audio_2021-08-31 20.05.38.aac &amp;</p>	<p>07:20 menit – 07:44 menit</p>

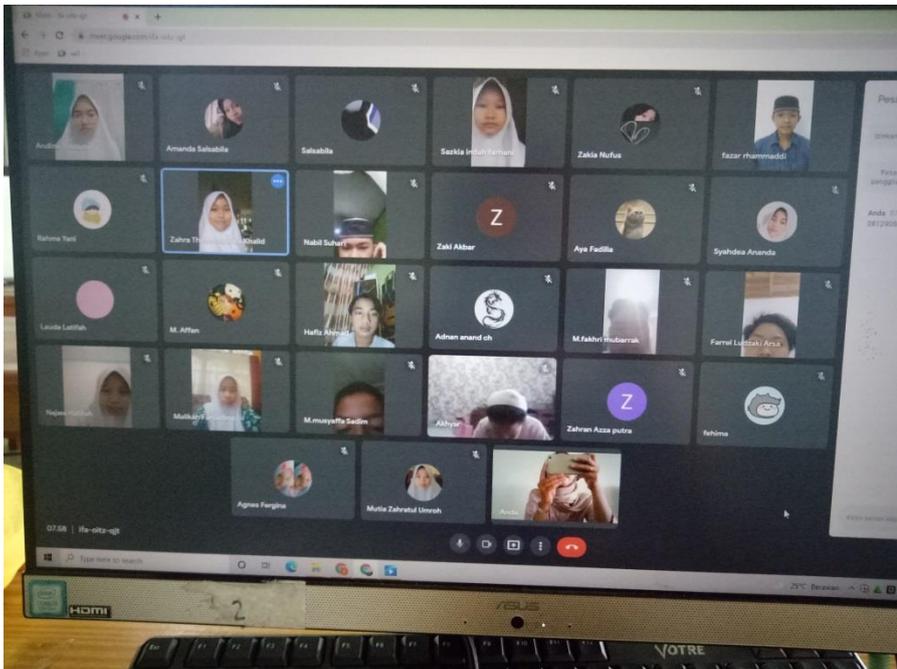
		<p>telah mencapai tingkat tertentu sebelum munculnya kerajaan yang bersifat Hindu-Budha. Melalui proses alikuturasi, budaya yang dianggap sesuai dengan karakteristik masyarakat diterima dengan menyesuaikan pada budaya masyarakat setempat pada masa itu.</p>	<p>Donkgedank – Gamelanda ce (Fee Use Backsound Gamelan Moder)</p>	
	-Tugas	<p>Sebelum mengakhiri Podcast kali ini, kamu dapat mendiskusikan -Menurut pendapat kamu teori atau pendapat mana yang paling kuat dengan masuknya budaya Hindu-Budha? -Dan apa bentuk pengaruh budaya Hindu-Budha yang masih dilakukan masyarakat setempat? Silahkan kalian kirim di Google Classroom atau WhatsApp.</p>	<p>KineMaster_ Audio_2021 -08-31 20.19.45.aac &amp; Donkgedank – Gamelanda ce (Fee Use Backsound Gamelan Moder)</p>	<p>07:47 menit – 08:12 menit</p>

	<p>-Penutup</p>	<p>Sekian Podcast pembelajaran sejarah dengan materi “Pengaruh Budaya India” kali ini, terima kasih sudah menyimak Podcast pembelajaran sejarah kali ini. Semoga bermanfaat.</p>	<p>KineMaster_ Audio_2021 -08-31 19.58.37.aac &amp; Donkgedank – Gamelandan ce (Fee Use Backsound Gamelan Moder)</p>	<p>08:16 menit – 08:29 menit</p>
---	-----------------	--	--	--

## DOKUMENTASI









## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Novia Indriyanti  
Tempat, Tanggal Lahir : Jambi, 17 November 1998  
Alamat : Jl. Asparagus IV No.183 Rt.05 Kel. Beliung  
Email : [indriyantinnovia452@gmail.com](mailto:indriyantinnovia452@gmail.com)  
No. Hp : +62 81290589584  
Hobby : Travelling

**Nama Orangtua**  
Ayah : Tuparmin  
Ibu : Mardati

### **Riwayat Pendidikan**

1. Sekolah Dasar di SD Negeri 94 Kota Jambi tahun 2011
2. Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 16 Kota Jambi tahun 2014
3. Sekolah Menengah Atas di SMA S Nusantara Kota Jambi tahun 2017
4. Universitas Batanghari Jambi Pendidikan Sejarah Tahun 2021

### **Pengalaman Organisasi**

1. HIMASE Prodi Sejarah tahun 2018-2019