

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FOTOGRAFI* PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMAN 9 KOTA JAMBI**

T.A 2022-2023

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari*



OLEH

Riko Darmawan
NIM. 1900887201011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menyatakan bahwa skripsi yang disusun oleh:

Nama : Riko Darmawan

NPM : 1900887201011

Program Studi : Pendidikan Sejarah

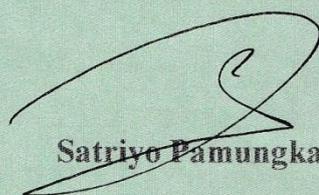
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Fotografi* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMAN 9 Kota Jambi T.A 2022-2023.

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

Jambi, Februari 2023

Mengetahui

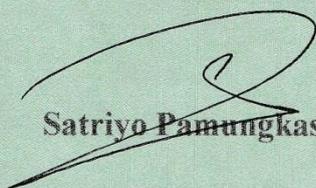
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



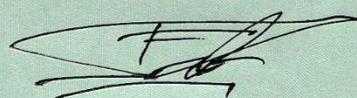
Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II



Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd



Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riko Darmawan
NPM : 1900887201011
Tempat, Tanggal Lahir : SP Kilip, 31 Mei 2001
Jenis Kelamin : Laki laki
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, Februari 2023



Menyatakan,

Riko Darmawan

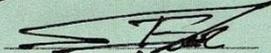
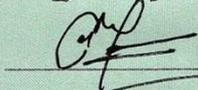
NPM: 1900887201011

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

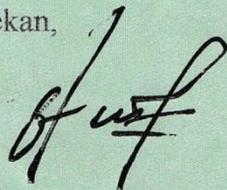
Hari : Kamis
Tanggal : 16 Februari 2023
Jam : 10.00 – 12.00 WIB
Tempat : Ruang FKIP 1

PENGUJI SKRIPSI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd	
Sekretaris	Ferry Yanto, S.Pd.,M.Pd	
Penguji Utama	Ulul Azmi, S.Pd.,M.Hum	
Penguji	Deki Syaputra ZE.,S.Hum.,M.Hum	

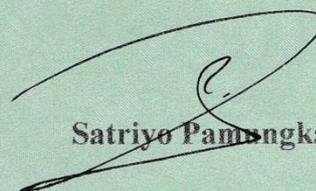
Disahkan Oleh,

Dekan,



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

Ketua Program Studi



Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd

MOTTO

***“Bukanlah Masalah Memegang Kartu yang Bagus, Tetapi
Bagaimana Memainkan Kartu yang Buruk dengan Cara yang Baik”***



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam pencipta langit dan bumi beserta isinyayang telah memberikan segala rahmat taufik dan hidayah-Nya.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- 1) Ayah bunda ku tercinta. Muhammad ali dan Romsani yang selalu dengan sabar mencurahkan kasih sayang dukungan dan doa yang tak pernah putus untukpenulis.
- 2) Adikku tersayang ,Rio saputra dan Jesika oktarina yang selalu memberikan dukungan kepada penulis sehingga terselesainya skripsi ini dengan lancar.
- 3) Kakek dan Nenek saya yang selalu mengingatkan agar cepat selesaikuliah dan memperoleh Gelar Srata Satu (S1).
- 4) Teman-teman mahasiswa FKIP Sejarah Angkatan 2019 yang selalu mensupport saya ucapkan terima kasih banyak untuk semua dukungan dan dorongan untuk mencapai suatu tujuan.

ABSTRAK

Darmawan, Riko. 2023. *Skripsi. Pengembangan Media Pembelajaran Fotografi pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 9 Kota Jambi Pada Tahun Ajaran 2022-2023*. Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi. Dosen pembimbing I: Satriyo Pamungkas S.Pd M.Pd. Dosen Pembimbing II: Feryanto S.Pd., M.Hum.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran *Fotografi* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 9 Kota Jambi. Model pengembangan yang digunakan mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap *analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 9 Kota Jambi sebanyak 40 orang. Hasil penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari penilaian siswa pada tahap uji coba produk yang terdiri dari tiga tahapan. Pada uji coba tahap pertama yakni *one to one* diperoleh penilaian persentase 81% dengan kategori “Sangat Baik”, pada uji coba kedua tahap *small group* diperoleh nilai persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Baik”, dan pada uji coba tahap ketiga yakni tahap *field test* diperoleh nilai persentase 90,6% dengan kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci : Media Fotografi, Power point



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Fotografi Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 9 Kota Jambi Pada Tahun Ajaran 2022-2023*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

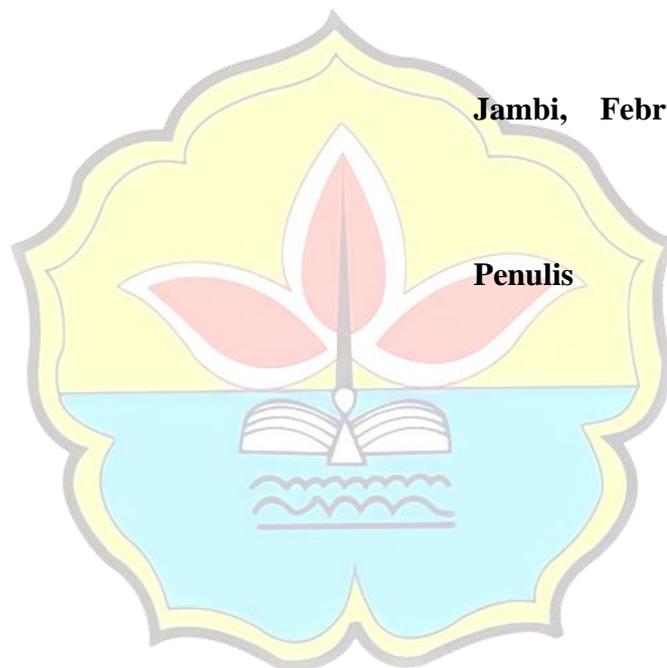
Selama penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak 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. Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
4. Bapak Dr. Zamroni, S.Ag., M.Pd.I selaku kepala sekolah SMAN 9 KotaJambi yang memberikan masukan terhadap penulis, dan Bapak M. Amin, S.Kom selaku guru sejarah dan juga ahli media sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing Skripsi I dan Bapak Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum selaku Pembimbing II, yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Majelis Guru beserta Staf Tata Usaha SMA Negeri 9 Kota Jambi.

8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2019, yang mau berjuang sama-sama dan motivasi yang diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.

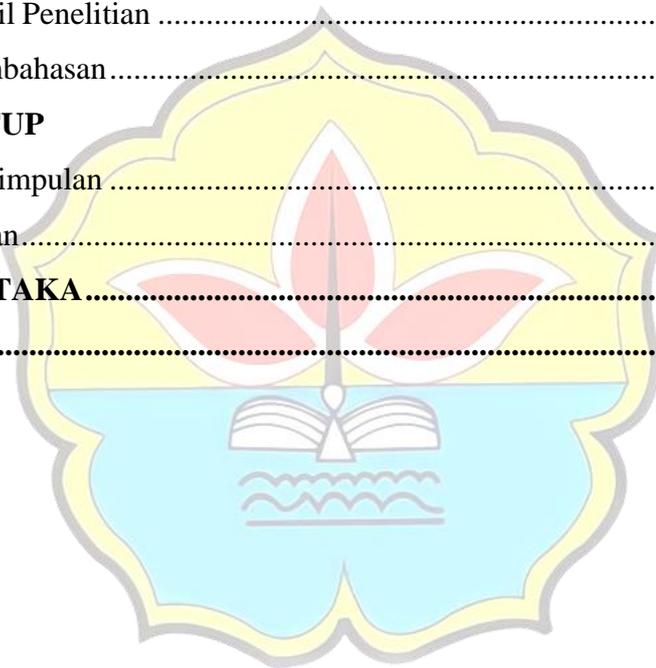
Jambi, Februari 2023



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk.....	5
F. Pentingnya Pengembangan	6
G. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	7
H. Defenisi Istilah	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	9
B. Media <i>Fotografi</i>	11
C. Mata Pelajaran Sejarah di SMA	17
D. Penelitian Relevan.....	21

E. Kerangka Befikir.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Model Pengembangan.....	24
C. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	65

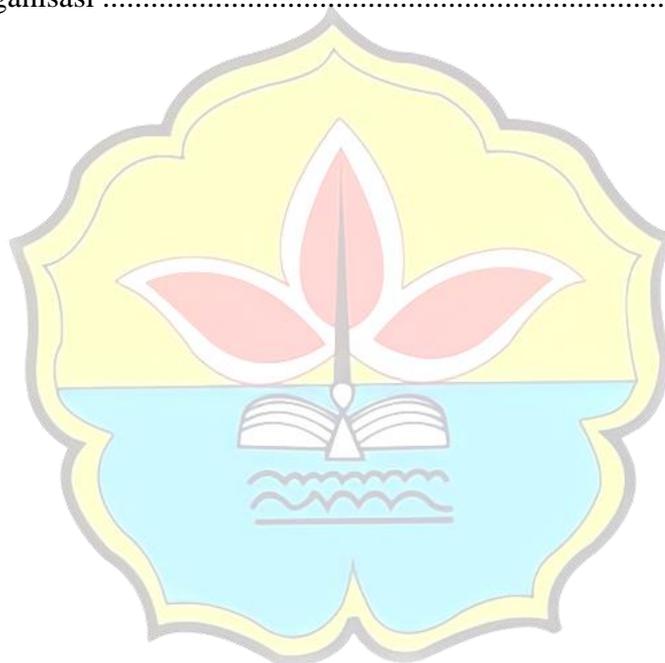


DAFTAR TABEL

Nomor	Keterangan	Halaman
1.	Jadwal Penelitian.....	28
2.	Instrument Penelitian	30
3.	Ketercapaian Kelayakan Media	34
4.	Alur Model ADDIE	25
5.	Kepala Sekolah SMN 3 Kota Jambi.....	39
6.	Kompetensi Dasar dan Indokator	40
7.	Penyusunan <i>storybord</i>	41
8.	Instrumen Hasil Penilaian	50
9.	Instrumen Penilaian Ahli Media	51
10.	Instrumen Penilaian Materi oleh Guru	54
11.	Instrumen Penilaian Media oleh Guru	55
12.	Rekap Hasil Uji Coba Perorangan	56
13.	Rekap Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	57
14.	Rekap Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	58
15.	Rekap Respon Siswa.....	59

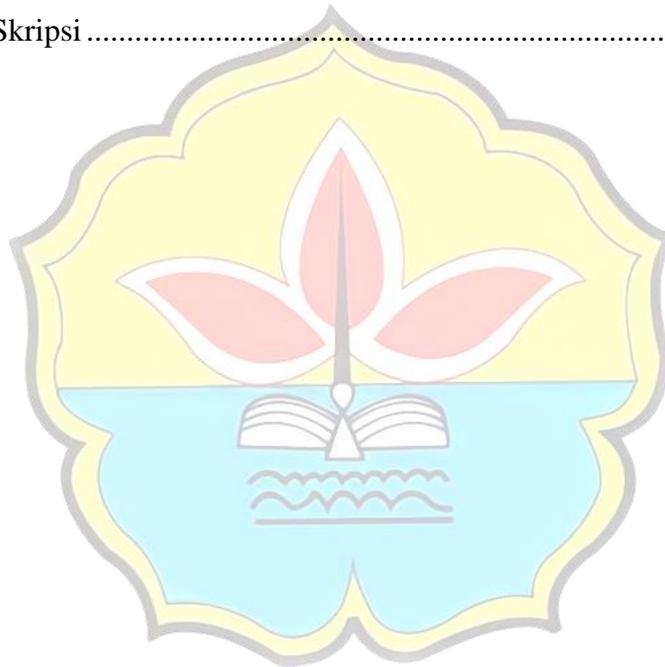
DAFTAR GAMBAR

Nomor	Keterangan	Halaman
1.	Kerangka Berpikir.....	23
2.	Alur Model ADDIE	25
3.	Peta Lokasi SMAN 3 Kota Jambi	35
4.	Struktur Organisasi	38



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. SK BIMBINGAN	65
2. Dokumentasi Penelitian	66
3. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	67
4. SK Sidang Skripsi	68





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seperti yang tertera didalam UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara. Agar peserta didik tersebut memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya. Namun dalam menggapai hal tersebut dalam proses pembelajaran pastinya di lengkapi dengan adanya metode- metode, model-model, dan media pembelajaran yang menarik, agar memberikan rasa kenyamanan dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik agar mudah memahami pelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana ataupun perantara dalam proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Menurut Roqib (2009:69) yang memberikan penjelasan bahwa media yang digunakan oleh guru di sekolah biasanya dikenal sebagai media pendidikan atau sering disebut sebagai alat perantara atau alat bantu mengajar. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan bertujuan untuk keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang memuaskan. Selain itu, penggunaan teknologi

mampu memberikan kelancaran berlangsungnya proses pembelajaran yang dilakukan baik secara jarak jauh maupun klasikal. Ghafar (2003:35) memberikan penjelasan pada awal mulanya digunakan media pembelajaran hanyalah merupakan alat bantu yang digunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pembelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan ialah alat bantu visual seperti berupa sesuatu yang memberikan pengalaman visual kepada pelajar dan juga mampu memperjelaskan dan mempermudah konsep abstrak.

Pada saat ini, akibat dari perkembangan teknologi melahirkan berbagai macam media atau alat bantu yang digunakan guru sebagai sarana dalam proses pembelajaran seperti, film, radio, gambar, foto, audio, slide presentase. Sementara untuk perangkat keras yang dapat digunakan guru saat ini dalam proses pembelajar dapat berupa computer PC, leptop, kamera, tape recorder, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, sekolah berupaya untuk melengkapi sarana-sarana teknologi dan memberikan anjuran kepada setiap guru mata pelajaran agar dalam proses pembelajaran menggunakan alat-alat atupun media dalam penyampaian materi, termasuk pada guru mata pelajaran sejarah dituntut untuk menggunakan media pada proses pembelajaran, salah satunya dapat menggunakan media *fotografi*.

Dalam proses pembelajaran, media dibutuhkan sebagai alat dalam menyamakan persepsi dalam memandang suatu konsep dalam berpikir. Media *fotografi* digunakan dalam proses pembelajaran disebabkan keaslian dari suatu objek yang ditampilkan. Apabila dikaitkan dengan pelajaran sejarah, maka siswa akan mengetahui secara objektif dari keadaan maupun peristiwa yang ditampilkan

oleh media *fotografi*. Karena keaslian dari apa yang ditampilkan oleh media *fotografi* inilah yang menjadikan siswa mampu menganalisisnya, dibandingkan apabila yang ditampilkan oleh guru dengan media gambar yang berbentuk lukisan ataupun animasi. Khususnya dalam mata pelajaran sejarah media *fotografi* sangat diperlukan. Seperti apa yang dijelaskan oleh Galer (2002:12) dalam pelajaran sejarah, sudah banyak ditemukan hasil dari para *fotografi* yang dimana memiliki nilai sejarah yang tinggi.

Namun, apa yang terjadi saat ini. Penggunaan media *fotografi* dalam proses pembelajaran sejarah sangat jarang digunakan. Guru secara umum lebih menggunakan media gambar yang dihasilkan dari lukisan ataupun imajinasi seseorang. Sehingga akan menghilangkan nilai-nilai sejarah dari suatu peristiwa maupun objek yang ditampilkan. Seperti dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA N 9 Kota Jambi, yang mana ditemukan dalam proses pembelajaran sejarah guru dalam menjelaskan materi yang menggunakan slide presentase hanya menampilkan gambar berupa lukisan, bukan gambar dari media *fotografi*. Hal ini akan berdampak pada siswa kurang memahami nilai-nilai sejarah, karena *fotografi* hanya di pandang sebagai sebuah gambar yang sama seperti pada umumnya.

Temuan permasalahan dalam proses pembelajaran seperti apa yang telah dijelaskan di atas sangat disayangkan jika hasil *fotografi* tersebut tidak dijadikan suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Karena *fotografi* tersebut dapat dikaitkan dengan materi-materi yang berhubungan dengan materi-materi pelajaran sejarah.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan dari media *fotografi* dengan memberikan sentuhan kata ataupun penjelasan yang berhubungan dengan materi pelajaran sejarah. Oleh sebab itu, penulis mengangkat judul dalam penelitian ini yakni “*Pengembangan Media Pembelajaran Fotografi Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMAN 9 Kota Jambi T.A 2022-2023*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *fotografi* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 9 Kota Jambi T.A 2022-2023?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media pembelajaran *fotografi* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 9 Kota Jambi T.A 2022-2023?

C. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan ini yakni:

1. Menjelaskan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *fotografi* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 9 Kota Jambi T.A 2022-2023.
2. Mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran *fotografi* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 9 Kota Jambi T.A 2022-2023.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi terkait dengan mata pelajaran sejarah dengan media pembelajaran *fotografi*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik dapat membantu untuk lebih memahami mata pelajaran dengan media pembelajaran yang menarik;
- b. Bagi pendidik (guru) dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mempermudah menjelaskan materi terkait mata pelajaran sejarah;
- c. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang profesional dibidangnya serta dalam pengembangan teknologi yang mendukung pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Produk Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan berupa bahan multimedia interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- 1) Produk media pembelajaran multimedia interaktif berupa *aplikasi fotografi* yang dikemas dalam bentuk file sehingga lebih fleksibel untuk digunakan siswa, baik disekolah maupun di rumah dan dioperasikan menggunakan leptop. PC, ataupun *smarphone*.

- 2) Media pembelajaran berbasis *fotografi* merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah. Pemilihan aplikasi ini sebagai aplikasi pendukung utama dikarenakan aplikasi *power point* lebih familiar dikalangan pengguna komputer
- 3) Pengembangan media pembelajaran ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *power pointtools video slide* pada saat *fotografi* sejarah di masukan dan di tampilkan dengan pengembangan visual agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi;
- 4) Media pembelajaran *fotografi* tersebut dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan didesain sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat digunakan siswa secara mandiri maupun bersamaan.
- 5) Materi yang terkandung dalam media yakni kesultanan-kesultanan maritim.
- 6) Media ini akan dimulai dengan *cover* yang berisi judul dan identitas yang dilengkapi dengan *fotografi*.
- 7) Media dapat juga melakukan penilaian terhadap siswa secara otomatis untuk memperoleh hasil belajar yang membantu guru dalam penilaian.

F. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian pentingnya suatu pengembangan untuk mengatasi masalah-masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah. Pengembangan memiliki makna penting dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai penunjang proses

pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat dijadikan sebagai penarik minat belajar peserta didik pada pelajaran Kesultanan-Kesultanan maritim di Nusantara di SMAN 9 Kota Jambi.

G. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *fotografi* memiliki beberapa asumsi, diantaranya sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran *fotografi* digunakan untuk mendukung buku paket yang digunakan guru dan siswa di satuan pendidikan di SMAN 9 Kota Jambi.
- b) Media pembelajaran disusun sebagai media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- c) Media Pembelajaran *fotografi* dibuat sepraktis mungkin sehingga bisa digunakan oleh guru dan siswa di SMAN 9 Kota Jambi.

2. Batasan Pengembangan

Dalam penelitian ini pengembangan media dibatasi pada dua hal yang meliputi:

- a) Pengembangan media pembelajaran dibatasi pada materi Kesultanan-Kesultanan Maritim.
- b) Media tidak dapat melakukan penilaian siswa dalam belajar.
- c) Materi yang dimuat dalam media ini hanya mencakup mata pelajaran sejarah.

H. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan sebagai kata kunci utama dalam penelitian ini perlu dijelaskan, agar tidak terjadi kerancuan. Selain itu, hal ini dilakukan juga karena untuk memperkuat tinjauan pustaka terkait dengan penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang perlu didefinisikan diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Media Pembelajaran

Media ialah perantara dalam menyampaikan pembelajaran merupakan saluran untuk manusia berkomunikasi atau berhubung. Media juga menjadi perantara untuk pihak pemberi yaitu guru menyampaikan materi kepada penerima materi yaitu para peserta didik.

2) *Fotografi*

Fotografi (*photography*) berasal dari bahasa Yunani “*photos*” atau “cahaya” dan “*graphien*” atau “menggambar”. *Fotografi* secara umum dapat diartikan dengan proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Tanpa cahaya, seorang fotografer tidak akan dapat mengambil gambar dari proses pemotretan.

3) Media Pembelajaran *Fotografi*

Sarana atau alat bantu yang berupa foto atau gambar yang memiliki nilai keaslian diambil dari kamera.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pelajaran

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa (Rusman, 2012:46). Sementara Basri dan Lestari (2019:88) memberikan penjelasan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif.

Dalam keberhasilan menggunakan media pembelajaran tidak lepas dari bagaimana media itu dirancang, disusun, dan dibuat sehingga memerlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek menjadi suatu media layak yang dapat mengubah perilaku peserta didik sehingga mempengaruhi dalam proses belajarnya.

1) Fungsi Pembelajaran.

Mengutip pendapat dari Suprihatiningrum (2013:320-321) yang menjelaskan adanya fungsi utama yang dimiliki oleh media pembelajaran, yaitu:

- a. Fungsi atensi, yaitu membuat peserta didik menunjukkan suatu ketertarikan terhadap media tersebut.
- b. Fungsi Motivasi, yaitu menumbuhkan rasa kesadaran dan butuh terhadap belajar.
- c. Fungsi Afeksi, yaitu memunculkan kesadaran kognitif terhadap emosi dan sikap siswa terhadap materi yang ditampilkan.
- d. Fungsi Kompensatori, yaitu lebih memperhatikan anak yang memiliki kekurangan terhadap menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara verbal atau teks.
- e. Fungsi Psikomotorik, menaungi peserta didik yang melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f. Fungsi evaluasi, Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif sehingga mempermudah dalam memproses pembelajaran.

Penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Media Fotografi

1. Pengertian Fotografi

Fotografi (photography) berasal dari bahasa Yunani, dari kata *photos* (cahaya) dan *graphien* (menggambar). *Fotografi* secara umum dapat diartikan dengan proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Tanpa cahaya, seorang *fotografer* tidak akan dapat mengambil gambar dari proses pemotretan. Prinsip *fotografi* adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan yang disebut lensa.

Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur berupa lightmeter. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang *fotografer* bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan merubah *kombinasi ISO (ISO Speed)*, *diafragma (Aperture)*, dan kecepatan rana (*Shutter speed*). Kombinasi antara *ISO, Diafragma & Speed* disebut sebagai pencahayaan (*exposure*). Semakin tinggi *ISO* yang digunakan, akan semakin tinggi tingkat noise atau pun grain yang dihasilkan. Untuk mengetahui apakah *exposure* sudah tepat atau belum, pada kamera digital atau konvensional tersedia fasilitas metering. Sehingga terjadinya *over exposure* (kelebihan pencahayaan) atau *underexposure* (kekurangan pencahayaan) dapat diminimalkan

2. Jenis-Jenis *Fotografi*

Menurut Melyndaengi 2018, *Fotografi* memiliki macam-macam jenis ,diantaranya yaitu:

1. *Portrait Photography*

jenis *fotografi* yang satu ini adalah karakteristik dan kepribadian yang unik dari setiap orang. Bukan semata menampilkan foto manusia saja, *portrait photography* yang baik juga harus mampu menangkap ekspresi, mimik, kepribadian, maupun suasana hati seseorang agar foto yang dihasilkan lebih berkesan. Untuk mendapatkan itu, maka wajah seseorang menjadi fokus utama agar kesan emosionalnya dapat dimunculkan.

2. *Landscape Photography*

Tuhan menciptakan semesta yang terlalu indah untuk dilewatkan. Maka dari itu, *landscape photography* memfokuskan objeknya pada pemandangan alam seperti pantai ataupun gunung. Agar hasil dari *landscape photography* kamu bagus, kamu perlu mempertimbangkan momen yang tepat untuk memotret. Misalnya, saat matahari terbit atau matahari tenggelam saat cuacanya cerah.

3. *Human Interest Photography*

Hampir sama dengan *portrait photography*, objek utama dari *human interest photography* adalah manusia. Namun, tentunya ada yang menjadi pembeda di antara keduanya. Jika *portrait photography* fokus untuk menangkap ekspresi manusia yang menjadi

objeknya, *human interest photography* lebih menonjolkan bagaimana sisi kehidupan dan interaksi manusia dengan lingkungan sekitar dalam kesehariannya dengan tujuan membangkitkan perasaan simpati maupun empati dari penikmat foto tersebut.

4. *Aerial Photography*

Jika melihat suatu objek yang seolah-olah tampak dari sisi atas, itulah yang disebut dengan *aerial photography*. Foto-foto yang dihasilkan oleh jenis *fotografi* ini membuat seolah memiliki mata seekor burung yang melihat segalanya dari ketinggian. *Aerial photography* memiliki ciri yang unik dari pengambilannya, yaitu dilakukan dari atas (*high angle*).

5. *Stage Photography*

Jenis *fotografi* yang satu ini akan sangat pas untuk yang suka hadir di konser musik atau pertunjukan lain seperti tari dan teater. Seperti namanya, jenis *fotografi* ini menjadikan orang di atas panggung sebagai objeknya. Gerakannya yang sulit diprediksi ditambah dengan tata lampu (*lighting*) yang berubah-ubah menjadi tantangan jika Anda ingin menggeluti jenis *stage photography*. Kecepatan dan ketepatan mengambil momen menjadi hal yang penting untuk dikuasai.

6. *Wildlife Photography*

Bagi beberapa orang, mengabadikan kehidupan alam liar di habitat aslinya merupakan hal yang sungguh menantang. Bisa bertemu secara langsung dengan aneka ragam hewan yang bebas berkeliaran. Tentu saja, itu akan memberikan sensasi yang berbeda dan lebih memicu adrenalin,

apalagi jika hewan yang ditemui adalah hewan-hewan buas. Jenis *fotografi* yang satu ini umumnya hanya dilakukan oleh para fotografer profesional yang menjadi kontributor di sebuah media.

7. *Macro Photography*

Objek-objek yang memiliki ukuran kecil seperti serangga atau bunga yang ada di sekitar seringkali luput dari perhatian. Namun, pencinta jenis *fotografi* ini tidak akan melewatkannya. Sebab, keistimewaan dari *macro photography* ialah membuat objek berukuran kecil untuk dapat tampak sangat dekat dengan menampilkan detail yang apik.

8. *Photojournalism / Journalism Photography*

Jenis *fotografi* ini hampir sama dengan *wildlife photography*, biasanya dilakukan oleh fotografer profesional yang menjadi kontributor dari sebuah media. Tujuan utama dari *photo journalism* ini adalah menyajikan foto yang memiliki cerita atau nilai berita. Kemudian, foto tersebut dapat digunakan untuk keperluan penayangan berita atau publikasi di media massa. Objek-objek yang diambil oleh jenis *fotografi* ini merupakan hal-hal atau kejadian yang terjadi di sekitar dengan prinsip utama yaitu menghasilkan foto yang merupakan kejadian sesungguhnya, tanpa rekayasa dan memihak.

9. *Fashion Photography*

Keindahan desain pakaian seperti gaun maupun aksesoris *fashion* lainnya menjadi titik fokus utama dari jenis *fotografi* ini. Peran dari seorang model peraga *fashion* memang tidak dapat dipungkiri

kehadirannya, sehingga terkadang. *fashion photography* menjadi bias dengan *portrait photography*. Keduanya memang bisa hadir dalam waktu yang bersamaan, tapi *fashion photography* akan menekankan fokusnya pada desain pakaian agar orang-orang bisa tertarik untuk membelinya.

10. *Street Photography*

Realitas yang terjadi di jalan merupakan prinsip utama dari jenis *street photography*. Sekilas akan tampak sama dengan jenis-jenis sebelumnya, yaitu *human interest* atau *photo journalism*. Namun, ada ciri khas yang ditawarkan oleh *street photography*, ialah suatu pendekatan yang berusaha menampilkan realitas sesungguhnya yang terjadi di ruang publik secara spontan.

11. *Architectural Photography*

Sebagaimana namanya, jenis *fotografi* ini menampilkan keindahan bentuk bangunan atau gedung. Fotografer untuk *architectural photography* ini mestilah jeli dalam memerhatikan setiap sudut dan celah bangunan agar dapat memperoleh komposisi yang ritmis. Selain itu, *angle* foto juga bisa menjadi faktor yang penting agar foto yang dihasilkan tersebut tidak tampak statis. *Architectural photography* ini sering dipakai untuk keperluan komersil, seperti promosi hotel, apartement, maupun real estate.

12. *Sport Photography*

Dalam olahraga, ada banyak sekali momen dramatis yang terjadi dan tentunya sangat menarik untuk diabadikan dalam sebuah foto. Dengan

dasar itulah hingga akhirnya muncul yang disebut dengan *sport photography* yang berusaha untuk mengabadikan setiap kejadian yang menarik di tengah lapangan atau lintasan.

12. *Food Photography*

Lebih dari sekadar menampilkan makanan yang ada di dalam piring agar orang yang melihatnya bisa langsung merasakan lapar, *food photography* menuntut sang fotografer agar mampu menciptakan komposisi yang bagus dan memperlihatkan detail serta tekstur yang dibidiknya. Untuk menampilkan detail dan tekstur tersebut, faktor pencahayaan harus benar-benar diperhatikan.

13. *Still Life Photography*

Jenis *fotografi* ini menawarkan tantangan besar yaitu bagaimana membuat objek benda mati yang akan Anda bidik bisa tampak lebih hidup. Dengan kata lain, objek yang ada nantinya tidak sekadar menampilkan benda mati saja. Namun, lebih dari itu, *still life photography* mampu bercerita kepada penikmat foto lewat komposisi, properti, dan tentunya pencahayaan yang bagus. Jika diibaratkan lukisan, *still life photography* ini bagaikan lukisan abstrak yang memiliki maksud tertentu dibalikinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diartikan dengan proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak

ada foto yang bisa dibuat. Tanpa cahaya, seorang foto grafer tidak akan dapat mengambil gambar dari proses pemotretan. artinya *fotografi* memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya dan memiliki 13 macam jenis yang dimana memiliki arti sifat dan fungsinya. Dalam pembelajaran sejarah banyak di temukan hasil dari *fotografi* yang memiliki nilai-nilai sejarah sehingga media *fotografi* dapat memberikan makna ataupun arti penting bagi siswa dalam memahami materi.

C. Mata Pelajaran Sejarah di SMA

Konsep Dasar Sejarah Menurut Kuntowijoyo (1995:18) sejarah merupakan cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi pada masa lampau. Sejarah tidak hanya sebuah rekonstruksi masa lalu yang diceritakan kembali tetapi sejarah adalah ilmu yang dapat memecahkan masalah-masalah sosial (Sanusi, 1985:14). Sedangkan sejarah menurut Gazalba (1981:13) adalah gambaran masa lalu tentang manusia dengan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara alamiah serta lengkap yang meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian tentang apa yang telah berlalu. Pengertian sejarah menurut Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI (2007: 344) adalah sebagai peristiwa yang memiliki makna yang beranekaragam. Ibnu Khaldun (dalam Yulianti, 2007:16) berpendapat sejarah adalah catatan tentang masyarakat umat manusia atau peradaban dunia tentang perubahan-perubahan yang terjadi pada watak masyarakat itu.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa sejarah sebuah ilmu yang mempelajari kehidupan manusia kemudian merenkontruksi yang terjadi pada masa lampau. Selain itu juga sejarah memberikan pengaruh besar bagi siswa sehingga siswa dapat memahami perilaku manusia pada masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. b. Pembelajaran Sejarah Pembelajaran sendiri merupakan suatu perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seorang melalui aktivitas.

Menurut Agus Suprijono (2009:2) perubahan disposisi tersebut diperlukan langsung dari proses pertumbuhan seorang secara ilmiah. Pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan- pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap (Riyanto, 2009:4)

Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktifitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitanya dengan masa kini (Widya, 1989:23). Pendapat Widya tersebut dapat disimpulkan jika mata pelajaran sejarah merupakan bidang studi yang terkait dengan fakta-fakta dalam ilmu sejarah akan tetapi memperhatikan tujuan pendidikan pada umumnya. Menurut Aman (2011:66) pembelajaran sejarah sebagai sub dari sistem kegiatan pendidikan dimana usaha perbandingan dalam kegiatan belajar mengajar yang merujuk pada pengaturan dan pengorganisasian lingkungan belajar sehingga mendorong serta menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan diri.

Fungsi mata pelajaran sejarah sendiri adalah menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, menjelaskan jati diri bangsa dimasa lalu, masa kini, dan masa depan ditengah-tengah perubahan dunia (Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah SMA dan MA, 2003:6). Pembelajaran sejarah saat ini banyak menghadapi banyak persoalan. Persoalan tersebut mencakup lemahnya penggunaan teori, miskinnya imajinas serta kecenderungan untuk tidak memperhatikan fenomena globalisasi berikut latar belakang historisnya. Sesuai perkembangannya pelajaran sejarah mengarahkan dan menanamkan nilai karakter dalam setiap peristiwa sejarah, sikap kritis dalam meghadapi suatu masalah. Menurut Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah SMA dan MA (2003: 6) pembelajaran sejarah sendiri bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, mata pelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- 3) Menumbuhkan apresiasasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.

- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berposes hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanahair yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Menurut Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah SMA (2003:7), ruang lingkup materi sejarah untuk Sekolah disusun berdasarkan urutan kronologis yang dijabarkan dalam aspek-aspek tertentu sebagai materi standart meliputi:

- 1) Pengantar ilmu sejarah.
- 2) Kehidupan paling awal masyarakat di Indonesia.
- 3) Naik turunya pengaruh tradisi Hindu-Budha di Indonesia.
- 4) Perkembangan awal tradisi Islam di Indonesia.
- 5) Perkembangan pengaruh Barat dan perubahan masyarakat di Indonesia pada masa kolonial.
- 6) Muncul dan berkembangnya pergerakan nasional Indonesia.
- 7) Interaksi Indonesia Jepang dan keadaan Indonesia pada masa pendudukan Jepang.
- 8) Perkembangan Indonesia pada masa awal kemerdekaan.
- 9) Perubahan di Indonesia di tengah usaha mengisi kemerdekaan.
- 10) Jatuhnya Orde Baru dan reformasi.
- 11) Perkembangan dunia internasional setelah Perang Dunia II dari pengaruhnya terhadap Indonesia.
- 12) Peristiwa mutakhir dunia dan globalisasi.
- 13) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

D. Penelitian Relevan

Penelitian ini dalam penulisannya memiliki beberapa penelitian terdahulu yang dimana telah melakukan penelitian tentang media *fotografi* yang bisa di angkat sebagai penelitian relevan yang mendukung atau memiliki suatu kesamaan ataupun perbedaan penelitian yang penulis teliti, antara lain yaitu:

- 1) Nunik Nurlatipah, dkk 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

Media *tutorial* pembelajaran yang memiliki fungsi sangat penting dalam teknologi pembelajaran. Media Tutorial merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Kepraktisan dan kemudahan penggunaan Media Tutorial ini membantu mahasiswa untuk belajar sesuai dengan yang diharapkan. Media Tutorial juga dapat dijadikan penunjang dalam model pembelajaran individual. Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka perlu dilakukan pengembangan media Tutorial untuk mencapai tujuan pembelajaran pada matakuliah Media *Fotografi* Pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Pengembangan Media Tutorial pembelajaran ini adalah salah satu alternatif dalam usaha peningkatan motivasi belajar mahasiswa khususnya mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kediri untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dengan prestasi yang bagus.

- 2) Utrisa Luftania Furi, Mustaji 2017. Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Komposisi *Fotografi* Digital Bagi Siswa Kelas XI Multimedia. Universitas Negeri Surabaya.

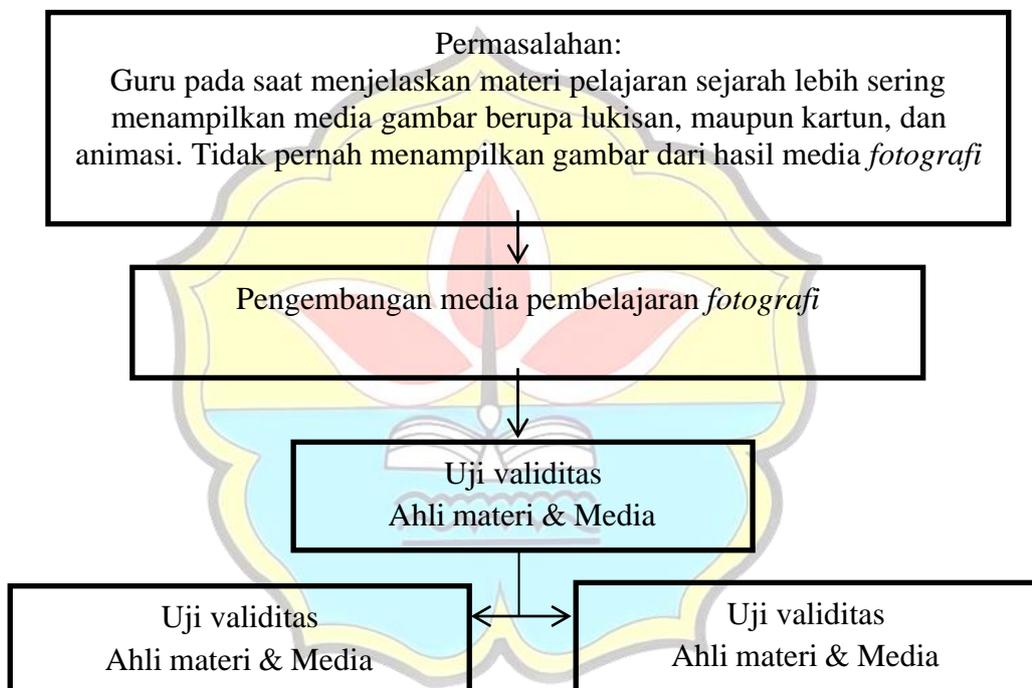
Berdasarkan dua penelitian relevan di atas dapat disimpulkan bahwa memiliki beberapa kesamaan diantaranya ialah sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan suatu media dan yang nantinya juga memiliki kesamaan dalam melakukan analisis penelitian dan tak luput dari perbedaan ialah peneliti membahas tentang media *fotografi* dengan bantuan *power point* sedangkan para penelitian relevan berbantuan media komik dalam *fotografi* dan berbantuan media video dengan susunan *fotografi*.

F. Kerangka Befikir

Pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila adanya dukungan satu sama lain antara guru, siswa, sarana, prasarana, sumber belajar, bahan dan media ajar sebagai alat untuk menyampaikan materi. Hal ini berlaku untuk semua pembelajaran, termasuk juga pembelajaran sejarah pada kelas XI di SMAN 9 Kota Jambi. Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa masalah yang dihadapi yaitu siswa cenderung pasif, kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran serta belum adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Kondisi dan permasalahan tersebut di sebabkan oleh berbagai faktor, seperti halnya kondisi siswa diakibatkan karena guru hanya menggunakan bahan ajar seadanya dan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap *fotografi* sejarah.

Berdasarkan hal tersebut peneliti memiliki suatu yaitu pengembangan media *fotografi* yang akan peneliti kembangkan di SMAN 9 Kota Jambi, yang dimana media ini sangat menarik untuk di kembangan sebagai faktor penarik perhatian siswa dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Media *Fotografi* ini akan diteliti di SMAN 9 Kota Jambi dengan konsep kerangka befikir dibawah ini:

Gambar 1. Peta Konsep Kerangka Befikir



BAB III

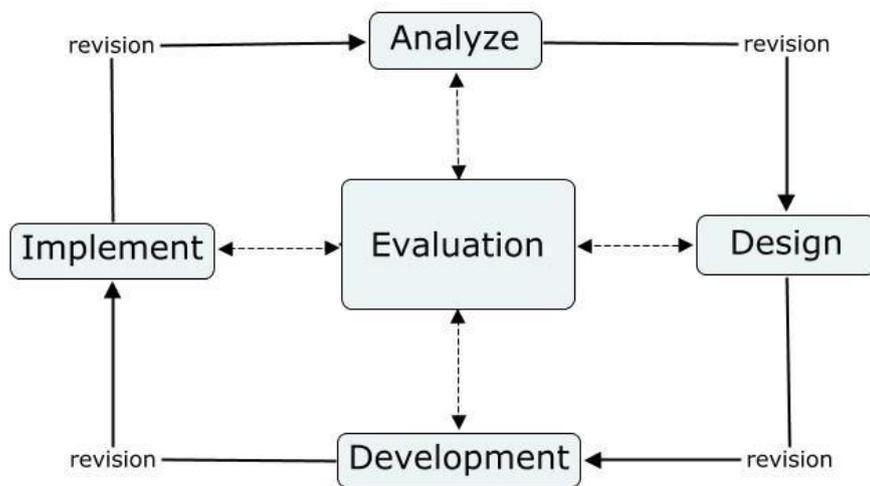
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). yang dimaksud mengadopsi model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. (Trianto, 2012:28). Penelitian pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam mempelajari mata pelajaran sejarah Penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:118). Instrument penelitian berupa angket yang terdiri dari lembar validitas dan lembar praktikalitas.

B. Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D dengan model ADDIE Lee and Owens yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya. Alur dari tahapan model ADDIE tersebut dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Alur Model ADDIE

Berdasarkan gambar di atas penerapan penelitian dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hal ini dapat dijelaskan lima tahapan tersebut dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan *analysis* (analisis) di SMA yang meliputi:

- a) Melakukan analisis penggunaan sarana dan prasarana di SMAN 9 Kota Jambi,
- b) Melakukan analisis proses pembelajaran SMAN 9 Kota Jambi,
- c) Melakukan analisis penggunaan media pembelajaran dalam SMAN 9 Kota Jambi.

Tahapan analisis ini, dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada siswa dan sekolah dalam proses pembelajaran sejarah, sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

2. *Design* (desain)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (blue print), segala sesuatu yang akan dibuat tentu akan memiliki sebuah rancangan., dimana peneliti melakukan rancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini juga peneliti menetapkan tujuan pembelajaran, mencari sumber referensi, merancang design media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi dan indikator yang akan dicapai, mencari gambar, membuat skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Di dalam tahap ini, peneliti akan merealisasikan hal yang telah dianalisis. Peneliti akan membuat hal yang dibutuhkan. Langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun rancangan media pembelajaran *Fotografi* yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah.
- b) Menentukan bahan yang akan digunakan untuk membuat media *Fotografi*.
- c) Menentukan bentuk media yang akan dibuat sesuai ukuran yang ditentukan.

d) Menentukan bahan bacaan serta gambar yang akan digunakan dalam media *fotografi*

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media *fotografi* sesuai desain yang telah ditetapkan, setelah itu media *fotografi* yang telah dibuat akan divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Jika media *fotografi* yang sudah dibuat oleh peneliti belum mencapai kriteria positif atau layak, maka peneliti merevisi media pembelajaran sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. Setelah media *fotografi* dikatakan positif atau layak, maka peneliti akan melakukan uji coba lapangan yakni di sekolah.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini, akan diadakan uji coba media *fotografi* kepada peserta didik. Media *fotografi* yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu dikelas. Selama implementasi, media *fotografi* diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan penggunaan media *fotografi* yang dikembangkan.

5. *Evauation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan dalam dua jenis evaluasi yaitu bentuk evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik pada pengguna media *fotografi*. Revisi dibuat sesuai dengan hasil

evaluasi atau kebutuhan yang dapat dipenuhi oleh media *fotografi* tersebut. Evaluasi sumatif dilaksanakan setiap akhir pembelajaran berlangsung dengan memberikan soal tes evaluasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian pembelajaran.

C. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Subjek dalam penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *fotografi* berbasis *powerpoint* dalam proses pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI SMAN 9 Kota Jambi. Tempat & waktu penelitian ini dilakukan di SMAN 9 Kota Jambi pada TA. 2022/2023

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

NO	Kegiatan	Waktu
1	Observasi	21 November 2022
2	Penelitian	20 Nov 2022 – Januari 2023

D. Jenis Data

Pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan ini, terdapat dua jenis data yang digunakan, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Muhadjir (1996:2) menjelaskan data kualitatif dalam penelitian pengembangan meliputi data hasil rancangan perangkat pembelajaran, instrumen penilaian perangkat pembelajaran, validasi instrumen penilaian perangkat pembelajaran dan analisis data validasi perangkat pembelajaran. Sementara untuk data kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian produk yang dilakukan oleh siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Proses wawancara ini dilakukan dengan guru kelas SMAN 9 Kota Jambi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada didalam kelas secara nyata tentang kegiatan yang ada didalam kelas serta kebutuhan apa saja yang diperlukan didalam kelas. Peneliti melakukan wawancara digunakan pada saat melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Observasi

Metode observasi diterapkan agar memperoleh data-data pendukung keterlaksanaan pembelajaran dan penilaian sikap siswa terhadap materi pelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan melihat proses pembelajaran berlangsung, dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru.

3. Angket

Angket berupa penilaian terhadap produk media pembelajaran interaktif ini diberikan kepada tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Sebagai ahli media M. Amin, S.Kom sekaligus selaku guru maple sejarah kelas XI di sekolah dan ahli materi Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd.

Sedangkan angket penilaian untuk siswa disusun berdasarkan skala Likert, terdapat lima alternatif jawaban yaitu:

- a) Sangat Setuju (SS),
- b) Setuju (S),
- c) Kurang Setuju (KS),
- d) Tidak Setuju (TS) dan
- e) Sangat Tidak Setuju (STS).

Angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk media yang sedang dikembangkan. Angket ini berisi penilaian, komentar, serta saran siswa terhadap produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 2. Instrumen Penelitian

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Umum	Desain media sesuai dengan materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara				
		Pengemasan media sesuai integrasi materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara				
		Desain media menarik dilihat				
		Desain media menyajikan contoh Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara				
		Desain Media menyajikan penjelasan materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara				
2.	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam media				
		Teks dapat terbaca dengan baik				
		Pemilihan media yang unik				

		Memuat integrasi konsep Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara				
3.	Penyajian Media	Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan				
		Diberi judul/ keterangan media				
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa				
		Kemudahan menggunakan media				

F. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Metode penelitian bersifat analisa kualitatif, analisis kualitatif adalah analisis dengan cara mengembangkan, menciptakan, menemukan konsep dan teori (Hamidi, 2004:14). Metode Analisis data secara kualitatif dilakukan berdasarkan logika dan argumentasi yang berperilaku ilmiah. Langkah-langkah ini meliputi survey obyek-obyek studi banding, lokasi tapak untuk mendapatkan data-data dan studi banding yang berhubungan dengan obyek perancangan. Data- data ini diperoleh sebelum peneliti melakukan penelitian, tepatnya pada saat melakukan analisis kebutuhan tahap kedua serta pada tahap implementasi. Berikut adalah langkah-langkah teknik analisis data kualitatif :

a) Pengumpulan data

Peneliti mencatat atau memahami isi dari semua data secara obyektif dan apa adanya sesuai dengan hasil wawancara, observasi, dokumentasi dilapangan.

b) Reduksi data

Memfokuskan pada hal-hal yang penting dan pokok dicari tema dan polanya. Dengan demikian akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan pencariannya bila diperlukan.

c) Penyajian data

Sajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun dengan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penarik kesimpulan Kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali di lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang nyata. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

d) Penarik kesimpulan

Kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan

kesimpulan yang nyata. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisa pengolahan data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media serta respon siswa media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Data ini diperoleh dari data angket pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Ada dua jenis angket dalam deskriptif kuantitatif yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut ini akan dibahas secara rinci tentang dua jenis yang digunakan. Data disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran *fotograf* dan aktifitas yang dilakukan siswa beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

Pada proses pengembangan media hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Penilaian kriteria skala likert terdiri dari 1 sampai 4 skor. Angket yang diisi oleh validator dianalisis dan dipresentasikan. Menurut Sugiono (2016: 137) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus persentase.

b) Analisis Data Angket Respon Siswa

Data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan data deskriptif kuantitatif untuk mengetahui respon siswa serta kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Jawaban dari angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman. Variabel yang diukur

dikembangkan menjadi indikator variabel. Skala Guttman terdiri dari dua kategori yaitu nilai dan skor. Jawaban ya mendapatkan skor 1 dan jawaban tidak mendapatkan skor 0. Angket yang sudah diisi oleh siswa dianalisis dan dipresentasikan. Menurut Sugiono (2016:137) presentase siswa dihitung menggunakan rumus persentase.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Perolehan peresentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Sementara untuk melihat ketercapaian produk media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Ketercapaian Kelayakan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	76 – 100 %	Sangat Baik	layak, tidak perlu direvisi
2	51 – 75 %	Cukup	cukup, perlu direvisi
3	36 – 50 %	Kurang	Kurang layak, perlu direvisi
4	< 35 %	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

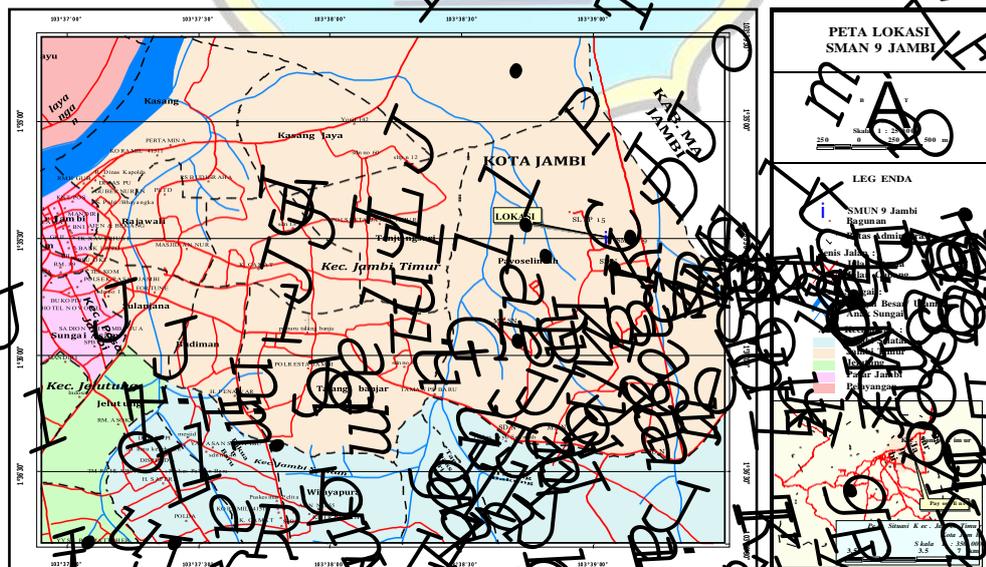
A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

a) Sejarah Singkat SMA Negeri 9 Kota Jambi

SMA Negeri 9 Kota Jambi berlokasi di Jalan Berdikari Kelurahan Payo Selincih Kecamatan Jambi Timur Kota Jambi. Lokasi ini berada di ujung Timur Kota Jambi yang berbatasan langsung dengan Kabupaten Muaro Jambi. Namun demikian lokasi ini secara geografis memiliki aksesibilitas yang tinggi karena dilewati jalan Provinsi yaitu jalan lingkaran Timur yang menuju pelabuhan Talang Duku dan dapat ditempuh dengan berbagai sarana angkutan.

Gambar 3. Peta SMA 9 Kota Jambi



SMA Negeri 9 Jambi didirikan dengan NSS. 30.1.10.04.03.009 diatas tanah dengan luas 10.0001 M2 dengan sertifikat P.10, gambar situasi nomor 2149/1992 tanggal 24 Juni 1992. Pembukaan sekolah tahun pelajaran 1994/1995 dengan nomor penegerian 0260/1994 dan tanggal penegerian 5 Oktober 1994 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Wardiman Djoyonegoro. Mulai saat itu, pada tanggal 5 Oktober ditetapkan sebagai Hari Ulang Tahun SMA Negeri 9 KotaJambi.

SMA Negeri 9 Jambi Yang Didirikan Pada Tahun 1994 Sebagai Wujud Kepedulian Untuk Dapat Berperan Aktif Dalam Program Pemerintah Di Bidang Pendidikan Yaitu Turut Mencerdaskan Kehidupan Bangsa Dan Mengembangkan Manusia Indonesia Seutuhnya Dengan Cara Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Unggul Agar Mampu Mempercepat Proses Kemajuan Bangsa Indonesia.

Dengan dukungan para profesional bidang pendidikan berpengalaman, lingkungan sekolah yang kondusif, serta fasilitas sarana & prasarana yang lengkap, sma negeri 9 jambi merupakan pilihan utama yang tepat bagi masyarakat yang menginginkan putra putrinya menjadi pelajar yang berprestasi dan dapat mengembangkan potensinya secara optimal

c). **Visi, Misi dan Tujuan Sekolah**

1). Visi Sekolah

“Terwujudnya insan berakhlak mulia, berbudaya, cerdas, berprestasi, dan berwawasan global”

2). Misi Sekolah

- a) Menumbuhkan kecintaan terhadap ajaran agama yang dianut, sehingga dapat menjadi sumber motivasi dalam berbuat kebajikan
- b) Menumbuhkan kecintaan siswa yang berkarakter terhadap nilai-nilai luhur budaya bangsa
- c) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM)
- d) Memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada keunggulan dengan penerapan berbasis IT
- e) Mengoptimalkan kompetensi siswa dalam bidang ilmupengetahuan dan teknologi (IPTEK), olahraga, dan seni sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki
- f) Mempersiapkan siswa agar dapat melanjutkan ke PTN atau PTS yang bereputasi baik bertaraf internasional pada jurusan yang prospektif.
- g) Mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan teknologi di masyarakat.
- h) Menjadikan sekolah sebagai pusat kebudayaan dan pusat keunggulan
- i) Menciptakan kegairahan bekerja dan semangat keunggulan di lingkungan pendidik dan tenaga kependidikan untuk mencapai prestasi kerja yang lebih baik.

- j) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan semangat keunggulan sehingga dapat mengembangkan daya kreasi dan inovasi siswa

d) Struktur Organisasi Siswa IntraSekolah (OSIS)

1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah susunan personil yang bergabung dalam satu organisasi, melalui struktur maka dapat dilihat tugas, wewenang dan bidang kerja yang ada dalam organisasi tersebut, struktur juga dapat membentuk skema yang menunjukkan gambaran dalam bidang masing- masing personil. Dengan adanya organisasi akan memudahkan pimpinan mengadakan pengawasan,koordinir juga termaksud didalam pengambilan keputusan yang diperlukan dalam tubuh organisasi. Sedangkan organisasi tanpa struktur sulit untuk melaksanakan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan program kerja dan tujuan organisasi.

Untuk itu, organisasi yang baik dan mempunyai program kegiatan tergambar jelas bentuk dan format nya, sehingga semakin jelas tujuan organisasi.Adapun bentuk struktur organisasi SMA N 9 Kota Jambi



Gambar 4. Struktur Organisasi

2. Daftar Pimpinan Sekolah, Tenaga Pendidik, Tenaga Administrasi,

Data Guru

Tabel 4. Pimpinan Sekolah yang Pernah Bertugas Di SMA Negeri 9 Jambi Sejak

Awal Berdirinya (1994) adalah:

NAMA	PERIODE TUGAS
1. Drs. Harmain	Tahun 1994 s/d 1996
2. Drs. Masril M.	Tahun 1996 s/d 1996
3. Ir. Zul Achyar S.Pd.	Tahun 1996 s/d 1998
4. Drs. Syah Amin	Tahun 1998 s/d 1999
5. Drs. Syafdi Saad	Tahun 1999 s/d 2003
6. Adi Triono, S.Pd.	Tahun 2003 s/d 2006
7. Drs. Hamidi Sabri	Tahun 2006 s/d 2011
8. H. Yuzirwan M. Noor, M.Pd.	Tahun 2011 s/d 2015
9. Drs. Anwar Musaddad	Tahun 2015 s/d 2019
10. Drs. Alasan P.Parulian Sitorus, M.Pd	Tahun 2019 s/d 2022
11. Dr. Zamroni, S.Ag., M.Pd.i	Tahun 2022 s/d sekarang

2. Tahap Analisis

Berikut tahapan analisis yang dilakukan pada saat pengembangan media pembelajaran:

a) Analisis Kurikulum

Selama tahap dikhususkan untuk analisis kurikulum, para peneliti memeriksa berbagai alat kurikulum yang berguna. Berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) SMA 9 Kota Jambi, analisis ini akan menghasilkan indikator dan tujuan pembelajaran. Berikut penjelasan bagaimana indikator berdasarkan Kompetensi Dasar dibuat:

Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia.	Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang zaman perkembangan kesultanan-kesultanan Islam di Indonesia

b) Analisis Teknologi dan Situasi Sekolah

Analisis teknologi dan situasi sekolah dilakukan melalui wawancara dengan guru sejarah untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah masih terbatas, hanya menggunakan buku teks dan di dalam kegiatan pembelajaran siswa juga belum dilibatkan secara aktif. Selain itu, kegiatan belajar mengajar sejarah disekolah sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Dari hasil analisis teknologi dan situasi sekolah ini dapat dilihat bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

3). Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis selanjutnya adalah tahap desain. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi penyusunan isi media yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, penyusunan RPP uji coba, dan penyusunan instrumen penelitian.

a) Penyusunan Isi Media

Kegiatan dalam tahap ini adalah mengumpulkan buku referensi dan gambar-gambar yang relevan dengan Sejarah Perkembangan Islam di Kota Jambi

bertujuan untuk mengembangkan materi dalam media. Media terdiri dari tiga bagian: pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan berisi intro (pembuka). Bagian inti terdiri dari materi Sejarah Perkembangan Islam di Kota Jambi, latihan soal dan pembahasannya yang telah dikemas. Bagian penutup berisi tentang penutup pembelajaran.

b) Penyusunan *Storyboard*

Storyboard merupakan gambaran sketsa desain tampilan yang akan dibuat pada media. *Storyboard* terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media pembelajaran, yaitu bagian-bagian yang ditampilkan dalam media. Hasil *Storyboard* disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Penyusunan *Storyboard*

No	Visual	Keterangan
1		Judul dan Cover
2		Pembukaan tentang kesultanan-kesultanan maritim di Nusantara
3		Isi materi Menjelaskan tentang kesultanan Samudra Pasai di Nusantara

4	 <p>4. Aceh Aceh merupakan daerah yang terkenal dengan Masjid Raya Ganteng yang dibangun oleh Sultan Iskandar Muda. Aceh juga dikenal sebagai daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Aceh merupakan daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Aceh merupakan daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat.</p>	Menjelaskan sejarah kesultanan-kesultanan Aceh di Nusantara
5	 <p>5. Demak Demak merupakan daerah yang terkenal dengan Masjid Agung Demak yang dibangun oleh Sultan Demak. Demak juga dikenal sebagai daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Demak merupakan daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat.</p>	Menjelaskan sejarah kesultanan-kesultanan Demak di Nusantara
6	 <p>6. Banten Banten merupakan daerah yang terkenal dengan Masjid Banten yang dibangun oleh Sultan Banten. Banten juga dikenal sebagai daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Banten merupakan daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat.</p>	Menjelaskan sejarah kesultanan-kesultanan Banten di Nusantara
7	 <p>7. Ternate Ternate merupakan daerah yang terkenal dengan Masjid Ternate yang dibangun oleh Sultan Ternate. Ternate juga dikenal sebagai daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Ternate merupakan daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat.</p>	Menjelaskan sejarah kesultanan-kesultanan Ternate di Nusantara
8	 <p>8. Gowa-Tallo (Makassar) Gowa-Tallo merupakan daerah yang terkenal dengan Masjid Gowa-Tallo yang dibangun oleh Sultan Gowa-Tallo. Gowa-Tallo juga dikenal sebagai daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Gowa-Tallo merupakan daerah yang kaya akan budaya dan adat istiadat.</p>	Menjelaskan sejarah kesultanan-kesultanan Gowa-Tallo (Makassar) di Nusantara

c). Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibutuhkan selama penelitian pengembangan dilaksanakan meliputi: lembar evaluasi media untuk ahli materi, lembar evaluasi media untuk ahli media, lembar respon siswa, tes hasil belajar. Instrumen penelitian divalidasi kepada validator instrumen penelitian sebelum digunakan pada penelitian.

4. Tahap Pengembangan (*Development*)

setelah pembuatan desain isi media maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan cara pembuatan media berdasarkan hasil analisis dan perancangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang dikategorikan baik setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

a) Pembuatan Media Pembelajaran

Pada bagian intro menampilkan frame awal yang berisi tampilan pembuka. Selanjutnya frame yang berisi Tujuan Pembelajaran. Kemudian Frame Materi berisikan sub materi yang berisikan materi yang disajikan dan kegiatan pembelajaran yang disajikan secara kontekstual dan dirancang agar siswa aktif dalam proses pembelajaran. Setiap sub materi terdapat gambar yang berkaitan dengan judul. Terakhir slide Penutup berisikan pertanyaan untuk beberapa siswa

1) Sebelum dikembangkan

a) Slide Pembukaan

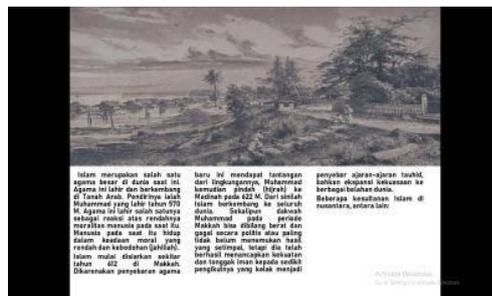
Pada awal frame pembukaan terdapat tampilan judul dan cover



Gambar 3. Slide Pembukaan

b) Slide Latar belakang

Pada tahanan ini menjelaskan bagaimana kesultanan-kesultanan Islam maritim yang berada di Nusantara



Gambar 4. Slide Latar Belakang

c) Slide Materi

Frame materi berisikan sub materi berdasarkan *fotografi* yang di tampilkan yaitu sejarah kesultanan-kesultanan Islam maritim yang ada di Nusantara



Gambar 5. Slide Materi Samudra Pasai

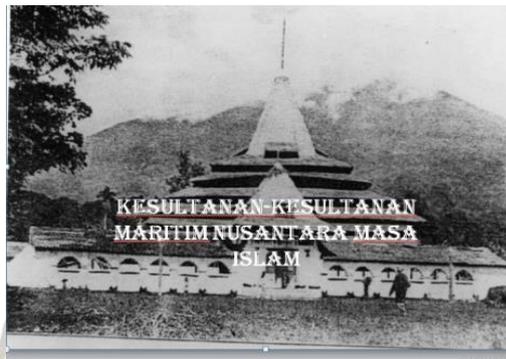


Gambar 6. Slide Materi Aceh Darussalam

2. Sesudah Dikembangkan

a) Slide Pembukaan

Slide pertama tampilan pembukaan diawali dengan hasil *fotografi* sejarah dan judul materi.



Gambar 11. Slide Pembukaan Sesudah Pengembangan

b) Slide Tujuan Pembelajaran

Slide kedua tampilan tujuan pembelajaran dengan background *fotografi* sejarah



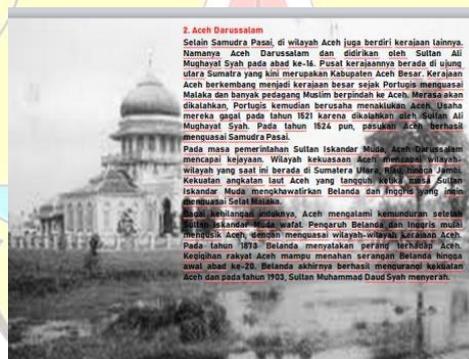
Gambar 12. Slide Tujuan Pembelajaran Sesudah Pengembangan

c) Slide Materi

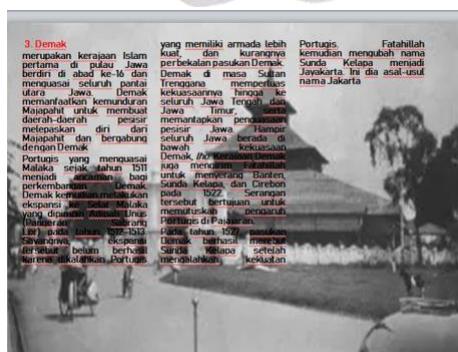
Slide ke tiga hingga delapan menampilkan materi dengan background sejarah di setiap materi kesultannya.



Gambar 12. Materi Kesultanan Samudra Pasai Sesudah Pengembangan



Gambar 13. Materi Kesultanan Aceh Darussalam Sesudah Pengembangan



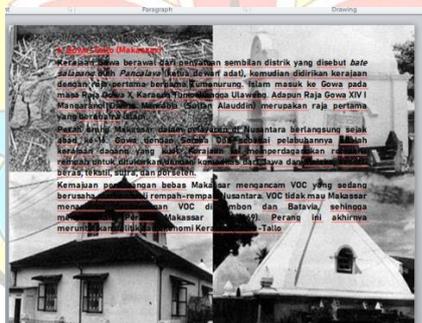
Gambar 14. Materi Kesultanan Demak Sesudah Pengembangan



Gambar 15. Materi Kesultanan Banten Sesudah Pengembangan



Gambar 16. Materi Kesultanan Ternate Sesudah Pengembangan



Gambar 17. Materi Gowa-Tallo (Makkasar) Sesudah Pengembangan

d) Slide Penutup

Pada slide ke sembilan menampilkan slide penutup dengan ucapan terimakasih



Gambar 18. Penutup Sesudah Pengembangan

4. Validasi Media

Media dinilai dengan menggunakan angket validasi oleh para ahli. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Adapun identitas ahli sebagai validator pada penelitian ini adalah Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd (Dosen) dan Muhammad Amin S.kom (Guru Sejarah).

a) Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap 1

Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian Media yang akan di validkan oleh validator I.

Tabel 8. Instrumen Hasil Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Umum	Desain media sesuai dengan materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara			V	
		Pengemasan media sesuai integrasi materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara		V		
		Desain media menarik dilihat		V		
		Desain media menyajikan contoh Sejarah Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara			V	
		Desain Media menyajikan penjelasan materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara			V	
2.	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam media		V		
		Teks dapat terbaca dengan baik		V		
		Pemilihan media yang unik		V		
		Memuat integrasi konsep Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara			V	
3.	Penyajian Media	Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan			V	
		Diberi judul/ keterangan media		V		
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa		V		
		Kemudahan menggunakan media			V	
Skor Total			32			
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Total}}{52} \times 100$			61,5%			

Kesimpulan:

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA tanpa direvisi	
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA dengan revisi sesuai saran	V
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMA	

Adapun komentar dan saran yang diberikan validator pertama yaitu:

1. Lebih spesifik antara gambar
2. Penjelasan per materinya jelas
3. Setiap gambar diberikan keterangan

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator I diperoleh skor yaitu validator I “61,5%” dengan kriteria “Valid”, tetapi masih ada revisi sesuai dengan komentar dan saran oleh validator.

b) Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap II

Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian Media yang akan di validkan oleh validator I.

Tabel 9. Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Umum	Desain media sesuai dengan materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara				V
		Pengemasan media sesuai integrasi materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara			V	
		Desain media menarik dilihat				V
		Desain media menyajikan contoh Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara				V
		Desain Media menyajikan penjelasan materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara			V	
2.	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam media			V	
		Teks dapat terbaca dengan baik				V
		Pemilihan media yang unik			V	V

		Memuat integrasi konsep Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara				
3.	Penyajian Media	Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan				V
		Diberi judul/ keterangan media			V	
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa				V
		Kemudahan menggunakan media				V
Skor Total			47			
$Nilai = \frac{Skor\ Total}{52} \times 100$			90,3%			

Kesimpulan:

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA tanpa direvisi	V
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMA	

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator I dengan komentar “secara keseluruhan media sudah lebih baik dari sebelumnya, media sudah boleh diuji cobakan” diperoleh skor yaitu validator I “90,3%” dengan kriteria “Sangat Valid”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

c) Deskripsi Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Berikut instrumen penilaian Materi yang akan di validkan ahli materi.

Tabel 10. Instrumen Penilaian Materi

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor Nilai			
			1	2	3	4
1.	Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				√
		Media pembelajaran berbasis power point dengan kompetensi yang harus dikuasai			√	
		Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			√	
		Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum			√	
		Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			√	
		Ilustrasi media yang cukup fungsional			√	
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan			√	
		Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir			√	
		Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari			√	
		Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)			√	
		Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai			√	
		Kesesuaian konsep materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara			√	
		Mendorong rasa keingintahuan siswa			√	
		Mendorong terjadinya interaksi siswa			√	
		Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri			√	
		Mendorong siswa belajar secara kelompok			√	
		Skor Total			49	
$Nilai = \frac{Skor\ Total}{64} \times 100$			76,5%			

Kesimpulan:

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA tanpa direvisi	V
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA dengan revisi sesuai Saran	
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMA	

Adapun komentar yang diberikan oleh validator II yaitu, “dapat dilanjutkan sebagai pengetahuan awal siswa terkait dengan materi tersebut, karena sejauh muatan materi terkait tema ini hanya berkembang sebatas apa yang disampaikan oleh peneliti pada power point *fotografi* tersebut”. Berdasarkan hasil penilaian media dan komentar yang diberikan oleh validator II diperoleh skor yaitu “76,5%” dengan kriteria “Valid”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

d) Deskripsi penilaian oleh guru

Tabel 10. Instrumen Penilaian Materi

No.	Deskriptor	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1.	Relevansi materi dengan KD				V
2.	Materi yang disajikan sistematis			V	
3.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami				V
4.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan				V
5.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				V
6.	Kejelasan uraian materi Kesultanan-kesultanan Islam Maritim di Nusantara				V
7.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas				V
8.	Materi jelas dan spesifik				V
9.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				V
10.	Contoh yang diberikan sesuai materi				V
Skor Total		39			
Nilai = $\frac{Skor\ Total}{40} \times 100$		97,5%			

Kesimpulan:

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA tanpa direvisi	V
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMA	

Adapun komentar yang diberikan oleh guru sejarah yaitu, *fotografi* sejarah yang ditampilkan sudah sangat baik dan selanjutnya pertanyaan yang dibuat untuk siswa agak dipermudah lagi tapi total keseluruhan sudah sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian media dan komentar yang diberikan oleh guru sejarah diperoleh skor yaitu “97,5%” dengan kriteria “Sangat Valid”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

Table 11. Instrumen Penilaian Media

No.	Deskriptor	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1.	Teks dapat terbaca dengan baik				V
2.	Pemilihan grafis background				V
3.	Ukuran teks dan jenis huruf				V
4.	Warna dan grafis				V
5.	Gambar pendukung				V
6.	Sajian kecerahan				V
7.	Slide beraturan				V
8.	Kejelasan uraian materi				V
9.	Kemudahan penggunaan media				V
10.	Kejelasan petunjuk				V
Skor Total		40			
Nilai = $\frac{Skor\ Total}{40} \times 100$		100%			

Kesimpulan:

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA tanpa direvisi	V
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMA	

Adapun komentar yang diberikan oleh guru sejarah yaitu, video yang disampaikan sudah sangat baik dan sudah baik untuk dijadikan bahan ajar.

Berdasarkan hasil penilaian media dan komentar yang diberikan oleh guru sejarah diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat Valid”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan

5. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah ahli media menyusun media yang dikembangkan dan ditetapkan layak untuk digunakan di kelas, media tersebut akan diujicobakan di sekolah-sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Siswa kelas XI IPS 2 subjek penelitian digunakan untuk menguji media perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), uji coba kelompok besar (*field group*).

a) Uji Coba *One to One*

Pada tahap ini uji coba dilakukan terhadap tiga siswa yang dipilih secara acak dari kelas XI IPS XI SMA Negeri 9 Kota Jambi. Uji coba dilakukan secara daring, dan siswa terpilih mewakili siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Siswa tidak menghadapi tantangan apapun selama proses evaluasi. Mahasiswa mampu membuka media powerpoint *fotografi* pada tahap uji coba individu yang dilakukan untuk tujuan perbaikan media. Peneliti membagikan angket kepada siswa mengenai respon mereka terhadap penggunaan media *fotografi* powerpoint sebagai media pembelajaran sejarah setelah diperlihatkan media tersebut. Ringkasan hasil berbasis persentase dari uji coba lapangan individu disediakan di bawah ini.:

Tabel 12. Rekap Data Hasil Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Ketertarikan	80,7%	Baik
2.	Materi	82,8%	Baik
3.	Media	75,2%	Baik

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “80,7%” dengan kriteria “**Baik**”, aspek materi yaitu “82,8%” dengan kriteria “**Baik**”, dan aspek media yaitu

“75,2%” dengan criteria “**Baik**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan.

b) Uji Coba *Small Group*

Pada tahap ini uji coba dilakukan terhadap sepuluh siswa yang dipilih secara acak dari kelas XI IPS XI SMA Negeri 9 Kota Jambi. Uji coba dilakukan secara daring, dan siswa terpilih mewakili siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Siswa tidak menghadapi tantangan apapun selama proses evaluasi. Tujuan uji coba adalah untuk memperbaiki media agar menjadi lebih baik lagi. Pada setiap tahap uji coba, siswa dapat menggunakan media saat disajikan. Peneliti membagikan angket kepada siswa tentang tanggapan mereka terhadap penggunaan *fotografi* PowerPoint sebagai media pembelajaran sejarah setelah presentasi siswa. Ringkasan hasil berbasis persentase dari uji coba lapangan individu disediakan di bawah ini.:

Tabel 13. Rekap Data Hasil Uji Coba *Small Group*

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Ketertarikan	83,1%	Baik
2.	Materi	80,0%	Baik
3.	Media	82,4%	Baik

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “83,1%” dengan kriteria “**Baik**”, aspek materi yaitu “80,0%” dengan criteria “**Baik**”, dan aspek media yaitu “82,4%” dengan criteria “**Baik**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan.

c) Uji Coba *Field Test*

Pada tahap ini uji coba dilakukan terhadap sepuluh siswa yang dipilih secara acak dari kelas XI IPS XI SMA Negeri 9 Kota Jambi. Uji coba dilakukan secara daring, dan siswa terpilih mewakili siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Siswa tidak menghadapi tantangan apapun selama proses evaluasi. Tujuan uji coba adalah untuk memperbaiki media agar menjadi lebih baik lagi. Pada setiap tahap uji coba, siswa dapat menggunakan media saat disajikan. Peneliti membagikan angket kepada siswa tentang tanggapan mereka terhadap penggunaan *fotografi* PowerPoint sebagai media pembelajaran sejarah setelah presentasi siswa. Ringkasan hasil berbasis persentase dari uji coba lapangan individu disediakan di bawah ini.:

Tabel 14. Rekap Data Hasil Uji Coba *Field Test*

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Ketertarikan	84,4%	Baik
2.	Materi	80,0%	Baik
3.	Media	83,2%	Baik

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “**84,4%**” dengan kriteria “**Baik**”, aspek materi yaitu “**80,0%**” dengan kriteria “**Baik**”, dan aspek media yaitu “**83,2%**” dengan kriteria “**Baik**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan.

6. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi berlangsung pada tahap ini untuk memberikan hasil dari media yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan diawali dengan catatan produk,

menggunakan angket ahli media dan angket respon siswa sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan..

a. Respon Peserta Didik

Pada tahap ini hasil dari media yang diuji cobakan kepada 40 siswa melalui angket yang disebar, respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawahini:

Tabel 15. Rekap Data Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Persentase	Kriteria
1.	Uji Coba Pertama	81%	Sangat Baik
2.	Uji Coba Kedua	90%	Sangat Baik
3.	Uji Coba Ketiga	90,6%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian respon peserta didik, dapat dilihat persentase pada uji coba pertama sebesar **81%**, pada uji coba kedua mendapatkan persentase sebesar **90%**, dan pada uji coba ketiga dengan persentase sebesar **90,6%**.Dapat ditarik kesimpulan dari ketiga uji coba lapangan diatas bahwa media dikatakan “**layak**” untuk digunakan.

B. Pembahasan Penelitian

Menurut model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, pengembangan power point *fotografi* sejarah kesultanan Islam bahari di nusantara berbasis PowerPoint sebagai Media Pembelajaran bagi mahasiswa sebagai produk dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan melalui beberapa tahapan.Tahap analisis menandai awal dari tahap pengembangan media pembelajaran ini.Tahapan analisis kurikulum dan analisis teknologi dan situasi sekolah termasuk dalam tahapan ini.Peneliti mengembangkan bahan ajar sesuai kurikulum berdasarkan

temuan analisis kurikulum. Kemudian, dengan menggunakan temuan analisis teknologi dan keadaan sekolah, peneliti membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Fase desain, yang melibatkan pembuatan Storyboard dari desain dan material utama, berikutnya. Rancangan utama dimaksudkan untuk menyusun bagian-bagian kerangka media pembelajaran yang ditampilkan dalam media. Pada Storyboard ini, garis besar materi yang akan dibuat didesain terlebih dahulu sebelum materi dibuat.

Selain itu, pembuatan produk berupa media pembelajaran *fotografi* sejarah berbasis powerpoint berdasarkan RPP yang digunakan merupakan tahap pengembangan. Validator membangun media dan mengevaluasinya. Kesesuaian media untuk digunakan ditentukan oleh evaluasi yang diberikan oleh validator. Ini menghasilkan media pembelajaran *fotografi* berbasis power point pada tahap pengembangan, yang akan dievaluasi. Penilaian validator ahli media terhadap media menghasilkan skor “90,3%” yang dinilai “sangat valid” yang menunjukkan bahwa media tersebut “layak” digunakan dalam proses belajar mengajar. Validator ahli materi kemudian menilai media dan memberikan skor “87,5%” yang dianggap “sangat valid” yang menunjukkan bahwa media dan materi “layak” untuk digunakan. Setelah itu, hasil penilaian media guru sejarah untuk aspek materi dan aspek media berturut-turut adalah “97,5%” dan “100%” yang menunjukkan kriteria “sangat valid” dan media dan materi “layak” untuk digunakan. Validator menetapkan bahwa media pembelajaran berbasis power point

fotografi dapat diujicobakan kepada siswa setelah dilakukan analisis. Tahap implementasi, yaitu media diterapkan pada siswa kelas XI SMA 9 Kota Jambi semester I. Langkah selanjutnya pada tahap uji coba lapangan, siswa mengikuti tes individu (satu lawan satu), tes kelompok kecil (small group), dan tes kelompok besar (tes lapangan). Kriteria “Baik” yang berarti “tepat” diberikan untuk penilaian uji coba individu ketiga aspek, kriteria “Baik” yang berarti “tepat” untuk penilaian uji coba kelompok kecil ketiga aspek tersebut, dan kriteria “Baik” yang berarti “layak” digunakan, untuk penilaian uji coba kelompok besar dari ketiga aspek tersebut.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang dapat ditarik dari analisis dan pembahasan yang telah dilakukan:

- a. Menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu tahap Analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. tahap Perancangan dan tahap Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis power point *fotografi* sejarah pada materi Kesultanan Islam Nusantara di Kelas XI SMA 9 Kota Jambi. Tahap pelaksanaan (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). sebuah. Pada tahap Analisis, situasi sekolah, teknologi, dan kurikulum semuanya dianalisis.
- b. Pada tahap Desain, dibuat *Storyboard* dengan desain dan materi utama dengan maksud untuk mengefektifkan proses pengembangan dan menggabungkan komponen media yang ada, seperti menggambarkan alur media pembelajaran dan urutan penyajiannya. Perancangan isi materi didasarkan pada analisis kurikulum dan penyusunan referensi dari sejumlah sumber yang relevan.
- c. Pada tahap pengembangan digunakan angket dari ahli materi dan media untuk membuat instrumen penilaian. Media pembelajaran juga meliputi

pendahuluan, kerangka judul materi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, kerangka materi, dan kerangka penutup.

d. Pada tahap Implementasi, dilakukan uji coba lapangan satu lawan satu pada tiga orang siswa untuk memperoleh penilaian mengenai media pembelajaran berdasarkan hasil dari ketiga aspek tersebut, yang meliputi kriteria “baik”, kriteria “baik” dari uji coba kelompok kecil, dan kriteria “baik” dari uji coba lapangan yang berarti “layak” untuk digunakan dalam dunia pendidikan.

e. Tahap evaluasi (Evaluation) melibatkan pembagian angket kepada empat puluh siswa untuk mengetahui bagaimana tanggapan mereka terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan hasil, “81%” dengan kriteria “sangat baik” pada uji coba pertama, “90%” dengan kriteria “sangat baik” pada uji coba kedua, dan “90,6%” dengan kriteria “sangat baik” pada uji coba ketiga. .,

B. Saran

1. Agar guru dapat menggunakan media yang dikembangkan sebagai sumber belajar alternatif untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sudah memenuhi kriteria layak pakai berdasarkan kevalidan dan kepraktisan.
2. Media pembelajaran berbasis *power point fotografi* dapat dikembangkan dengan menggunakan materi yang berbeda untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul (2015). *Fotografi Dasar*. Surabaya. The New Grolier Multimedia
- Arshad. 2008. *Pendidikan literasi bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors Sdn Bhd.
- Alsagoff. 1986. *Ilmu pendidikan: pedagogi*. Kuala Lumpur: Heinemann, ctk. 4.
- Basri dan Nur Indah lestari. 2019. *Strategi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Encyclopedia.Grolier. (1993). ISBN 9780717239405
- Ghafar. 2003. *Prinsip dan Amalan Pengajaran*. Kuala Lumpur: Utusan Publication.
- Hashim. 1997. *Media Pengajaran Untuk Pendidikan dan Latihan*. Selangor: Penerbit Fajar Bakti.
- Haryanto, 2012: dalam artikel “pengertian pendidikan menurut para ahli <http://belajarpsikologi.com/pengertianpendidikan-menurut-ahli/> diakses pada tanggal 9 april 2017
- Melyndaengi. 2018. *Pengertian Fotografi Menurut Para Ahli Dan Jenis Fotografi*
- Roqib. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta : LKis
- Susilana. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Imperial Bhakti Utama.
- Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media



Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 – 667089

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

NOMOR : 238 TAHUN 2022

Tentang
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

- Membaca : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah pada Tanggal 23 September 2022 tentang usul Judul dan Pembimbing 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 penunjukan oleh Dekan, yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 04 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Surat Perintah Dirjen Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor : 0307/E.E3/KP.07.00/2022 Tanggal 31 Maret 2022 tentang Pengangkatan Pejabat Sementara Rektor Universitas Batanghari;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Batanghari Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perpanjangan Masa Tugas Pejabat Pada Jabatan Wakil Rektor, Dekan, Kepala Unit Kerja di Lingkungan Universitas Batanghari.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Bahwa terhitung tanggal 25 September 2022 s.d 25 Maret 2023 menunjuk Saudara :
1. Satriyo Pamungkas, M.Pd.
 2. Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum.
- Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II skripsi dari mahasiswa dibawah ini :

NAMA	NPM / PRODI.	JUDUL SKRIPSI
RICO DARMAWAN	1900887201011 Pendidikan Sejarah	PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO FOTOGRAFI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 09 KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2022/2023

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

DITETAPKAN DI : J A M B I
PADA TANGGAL : 18 November 2022



Dekan
Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 1021036502

Tembusan :

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



Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 – 667089

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

NOMOR : 238 TAHUN 2022

Tentang
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

- Membaca : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah pada Tanggal 23 September 2022 tentang usul Judul dan Pembimbing 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 penunjukan oleh Dekan, yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 04 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Surat Perintah Dirjen Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor : 0307/E.E3/KP.07.00/2022 Tanggal 31 Maret 2022 tentang Pengangkatan Pejabat Sementara Rektor Universitas Batanghari;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Batanghari Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perpanjangan Masa Tugas Pejabat Pada Jabatan Wakil Rektor, Dekan, Kepala Unit Kerja di Lingkungan Universitas Batanghari.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Bahwa terhitung tanggal 25 September 2022 s.d 25 Maret 2023 menunjuk Saudara :
1. Satriyo Pamungkas, M.Pd.
 2. Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum.
- Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II skripsi dari mahasiswa dibawah ini :

NAMA	NPM / PRODI.	JUDUL SKRIPSI
RICO DARMAWAN	1900887201011 Perididikan Sejarah	PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO FOTOGRAFI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 09 KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2022/2023

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

DITETAPKAN DI : J A M B I
PADA TANGGAL : 18 November 2022

Dekan

Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 1021036502

Tembusan :

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



SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI

NOMOR : 32 TAHUN 2023

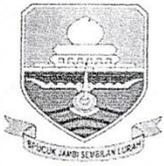
T E N T A N G

PENETAPAN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STRATA SATU (S-1)
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2022/2023
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

- Membaca : Usulan nama-nama tim penguji skripsi dari Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari
- Menimbang : a. Bahwa untuk melaksanakan ujian skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari perlu dibentuk tim yang bertugas mempersiapkan penyelenggaraan ujian tersebut.
- b. Bahwa untuk melengkapi persyaratan yang diperlukan guna mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari perlu diselenggarakan ujian skripsi sebanyak 8 (*delapan*) mahasiswa seperti tercantum dalam lampiran Surat Keputusan ini.
- c. Bahwa mahasiswa tersebut dalam Surat Keputusan ini telah memenuhi persyaratan untuk menempuh ujian skripsi.
- d. Bahwa tenaga penguji skripsi yang namanya tercantum dalam lampiran Surat Keputusan ini dianggap cakap untuk diangkat sebagai penguji skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.
- e. Bahwa untuk melaksanakan ujian skripsi tersebut perlu ditetapkan suatu tim penguji dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Perguruan Tinggi
3. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 0253/O/1987 tentang Status Terdaftar Universitas Batanghari Jambi
4. Keputusan Rektor Universitas Batanghari Jambi Nomor 44 Tahun 1990 tentang Karya Ilmiah, Pembimbing dan Penguji Skripsi Karya Ilmiah Mahasiswa Universitas Batanghari Jambi

5. Surat Perintah Dirjen Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor : 0307/E.E3/KP.07.00/2022 Tanggal 31 Maret 2022 tentang Pengangkatan Pejabat Sementara Rektor Universitas Batanghari;

6. Surat Keputusan Pembantu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor : 1100/2022



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 9 KOTA JAMBI



Jl. Berdikari Kel. Payo Selincah Kec. Paal Merah - Email: sman9_jambi@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.1/ 03y /SKet/SMAN9-KJ/II/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Negeri 9 Kota Jambi dengan ini menerangkan bahwa :

NAMA : RIKO DARMAWAN

NIM : 1900887201011

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 9 Kota Jambi yang dilaksanakan pada tanggal 24 - 27 Januari 2023 dengan judul penelitian :

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARN FOTOGRAFI TERHADAP MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 9 KOTA JAMBI PADA TAHUN AJARAN 2022-2023”.

Demikianlah surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Jambi, 07 Februari 2023

KEPADA,

Dr. ZAMRONI, S. Ag., M. Pd. I.
Pembina, IVa
Nip. 19740505 200312 1 008

Tembusan.

1. Arsip

DOKUMENTASI PENRILTIAN

