

**PENGEMBANGAN VIDEO SEJARAH KOTA JAMBI PERIODE
KOLONIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
LOKAL KELAS XI SMA NEGERI 9 KOTA JAMBI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah

Universitas Batanghari Jambi

O L E H:

**Singgi Yudha Pratama
NIM 1900887201003**

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

2022/2023

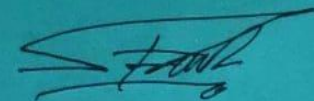
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Dengan ini, Komisi Pembimbing Skripsi menyatakan bahwa Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Singgi Yudha Pratama
Nomor Induk Mahasiswa : 1900887201003
Jurusan : FKIP Sejarah
Judul Skripsi : **Pengembangan Video Sejarah Kota Jambi
Periode Kolonial Sebagai Media Pembelajaran
Sejarah Lokal Kelas XI SMA Negeri 9 Kota
Jambi**

Telah memenuhi persyaratan dan layak di uji pada ujian skripsi dan komperhensif sesuai denga prosedur yang berlaku pada program studi Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

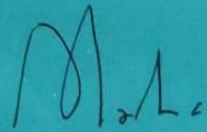
Pembimbing Skripsi I



(Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum)

Jambi, September 2023

Pembimbing Skripsi II



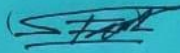
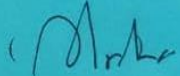


(Siti Heidi Karmela, SS, MA)

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini di pertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Kompherensif dan Ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi Tahun Akademik 2022/2023 pada:

Hari : Senin
Tanggal : 04 September 2023
Jam : 10.00 – 12.00 WIB
Tempat : Ruang Fkip 1

PANITIA PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum	Ketua Penguji	
Siti Heidi Karmela, SS., MA	Sekretaris	
Nur Agustiningsih, M.Pd	Penguji Utama	
Ulul Azmi, S.Pd.,M.Hum	Penguji	

Disahkan Oleh

Dekap FKIP Universitas Batanghari



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

KA Prodi Pendidikan Sejarah

(Siti Heidi Karmela, SS, MA)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Singgi Yudha Pratama
Nomor Induk Mahasiswa : 1900887201003
Program Studi : FKIP Sejarah
Dosen Pembimbing : 1. Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum
2. Siti Heidi Karmela, SS, MA
Judul Skripsi : **Pengembangan Video Sejarah Kota Jambi
Periode Kolonial Sebagai Media Pembelajaran
Sejarah Lokal Kelas XI SMA Negeri 9 Kota
Jambi**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya sendiri, bahwa data-data yang saya cantumkan pada skripsi ini adalah karya orisinil bukan hasil plagiarism atau di upah pada pihak lain. Jika terdapat karya atau pemikiran orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan pertauran yang berlaku di Program Studi Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jambi, November 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Singgi Yudha Pratama
Nim. 1900887201003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Motto: *“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”*

(QS: Ar-Ra’d: 11)

Aku Persembahkan Skripsi Ini Untuk :

Kedua Orang tuaku tercinta, Bapak (Kamil.H) dan Ibu (Yuhana) atas semua kasih sayang yang begitu luar biasa, dukungan dan doa yang tak henti dipanjatkan sehingga masa-masa sulit itu mampu dilewati bersama. Pintaku pada Allah semoga Bapak dan Ibu sehat selalu sehingga bisa terus mendampingiku sampai anakmu ini sukses. Semoga anak laki-laki Bapak dan Ibu ini bisa selalu membanggakan dan membahagiakan kalian. Engkau lah sebaik-baiknya malaikat yang Allah kirimkan untuk menjaga dan melindungiku.

Untuk yang selalu mendukungku, Rizky Fadliyah Nurkhasanah, karena selalu bersama-sama dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini hingga selesai. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Walaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video* pada pembelajaran materi Sejarah Lokal di SMA Negeri 9 Kota Jambi. Untuk melihat respon siswa saat belajar menggunakan media *Video*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 9 Kota Jambi kelas XI. Kelayakan media pembelajaran merujuk pada hasil penilaian media oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran sejarah berbasis *Video* pada materi Sejarah Kolonial di Kota Jambi yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria layak/valid digunakan untuk siswa SMA kelas XI. Hasil penilaian media oleh validator I diperoleh nilai 90,3 dengan kriteria kelayakan — Sangat Valid. Hasil penilaian materi validator II diperoleh nilai 87,5 dengan kriteria kelayakan — Sangat Valid. Hasil penilaian guru sejarah pada aspek media diperoleh nilai 100 dengan kriteria — Sangat Baik dan aspek materi diperoleh nilai 97,5 dengan kriteria — Sangat Baik. Hasil penilaian respon peserta didik pada uji coba pertama diperoleh pesentase 81% dengan criteria kelayakan — Sangat Baik, uji coba kedua 90% dengan criteria kelayakan — Sangat Baik, dan uji coba ketiga diperoleh persentase 90,6% dengan kriteria kelayakan — Sangat Baik.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Aplikasi capcut, Pembelajaran Sejarah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, karena dengan rahmat yang dikaruniainya sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang judul **“Pengembangan Video Sejarah Kota Jambi Periode Kolonial Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal Kelas XI SMA Negeri 9 Kota Jambi”** skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Batanghari.

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

1. Bapak Prof.Dr.Herri, SE, MBA. Selaku rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd. Selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Siti Heidi Karmela, SS, MA. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan pembimbing II yang telah banyak memberikan saran masukan dukungan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ferry Yanto, S.Pd., M.HUM. Selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan saran masukan dukungan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan

sangat berharga selama penulis menempuh jenjang studi Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi.

6. Seluruh staff Administrasi dan Karyawan Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batnghari Jambi.
7. Kepala sekolah dan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 9 Kota Jambi beserta majelis guru dan staff.
8. Kedua orang tua dan keluarga yang paling aku sayang yang sudah mendukung dan mendoakan sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik dari awal penyusunan sampai selesai.
9. Teman-teman seperjuangan FKIP Sejarah 2019 dan semua pihak yang telah memberikan sumbangan saran dan kritik terhadap penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Jambi, November 2023
Penulis

Singgi Yudha Pratama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Media Pembelajaran	5
B. Vidio Pembelajaran.....	5
C. Sejarah Lokal	9
D. Penelitian Relevan	10
E. Kerangka Berfikir.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
B. Model Pengembangan	19
C. Prosedur Pengembangan.....	19
D. Tahap Analisis	19
E. Desain	19
F. Pengembangan.....	20
G. Tahap Penelitian	20
H. Tahap Implementasi	20
I. Evaluasi.....	21
J. Subjek Uji Coba Produk	21

K. Jenis Data.....	22
L. Instrument Pengumpulan Data	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Hasil Penelitian.....	30
B. Pembahasan Penelitian	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesadaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mempermudah mencari dan mendapatkan informasi (Nooe, 2012). Hal tersebut membuat manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup berarti, yaitu dibidang pendidikan, pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi antara guru kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidikan sebagai informasi, media sebagai penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri (Jamun, 2018; Patmawati, WS, & Halimah, 2018).

Kemajuan IPTEK membuat seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Hal tersebut menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak menipis kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan tuntutan zaman, seperti penggunaan LCD, proyektor, laptop dalam proses pembelajaran (Chodziein, 2016; Muthmainnah, & Siska, 2017). Sehingga peserta didik tidak mengalami kemerosotan nilai yang disebabkan oleh pembelajaran yang monoton.

Sejarah merupakan salah satu disiplin ilmu sosial, Ilmu sejarah memiliki

kedudukan yang penting di antara ilmu-ilmu sosial yang lain, karena ilmu sejarah memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu-ilmu sosial seperti geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan ilmu sosial lainnya (Purwanta, 2010; Rochmiatun, 2013). Supaya peserta didik memahami pembelajaran sejarah dan keterkaitannya serta penerapannya baik dalam kehidupan sehari-hari (Sayono, 2013). Maka peserta didik diharapkan mampu memahami dan menguasai pembelajaran sejarah.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pelajar/peserta didik yang mempunyai tujuan tertentu. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak hanya melalui metode yang digunakan guru dalam mengajar, namun keberhasilan belajar juga dipengaruhi dari media pembelajaran yang digunakan (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk membuat peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru di sekolah. Guru dapat memilih media yang sesuai untuk setiap kegiatan belajar mengajar agar tercapai tujuan dari proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah (Abidin, 2016; Falahudin, 2014; Mahnun, 2012).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA N 9 KOTA JAMBI dengan siswa dan guru mata pelajaran sejarah, menurut siswa pembelajaran sejarah di sekolah kurang menarik minat belajar, bahkan sering membuat siswa jenuh dan bosan dikarenakan guru sering menerangkan didepan kelas bagaikan bercerita dongeng sebelum tidur membuat mata siswa menjadi mengantuk dan tidak fokus dalam pembelajaran. Pertanyaan guru sejarah, yaitu hasil belajar peserta didik kelas XI masih rendah, karena guru masih menggunakan

media standar, seperti buku paket/cetak dan LKS, membuat peserta didik sulit untuk menguasai materi sejarah. Selain itu, guru juga kurang menggunakan media pembelajaran pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh.

Dari permasalahan diatas peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran *Video* pada pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti perkembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan *Video*, guna untuk memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sejarah, dengan judul “Pengembangan Video Sejarah Kota Jambi Periode Kolonial Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal Kelas XI SMA Negeri 9 Kota Jambi”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam tulisan ini, yaitu:

- a. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perlu dirumuskan agar menjadi penentu bagi langkah yang akan diteliti, maka rumusan masalah peneliti adalah bagaimana cara pengembangan media pembelajaran *Video* pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 9 Kota Jambi?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menjelaskan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *Video* pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negei 9

Kota Jambi.

- b. Bagaimana cara mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis Video.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan mengenai peningkatan media pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Video* di Sekolah Menengah Atas.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran khususnya dalam pelajaran sejarah
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk memperdalam penguasaan media pembelajaran berbasis video
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dikelas khususnya dalam peningkatan media pembelajaran berbasis video
4. Bagi peneliti, untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam bidang pendidikan sejarah

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam konteks ini media lebih diartikan sebagai alat untuk memperjelas penyampaian materi secara tertata (Arsyiad, 2013:3). Snaky (2013:IV) mengemukakan bahwa media adalah sebuah alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Udin S. Winataputra dkk (1997:5.3) mengartikan media sebagai wahana dari pesan/informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa), pesan yang disampaikan adalah pesan/materi pembelajaran dengan tujuan terjadi proses belajar pada diri siswa.

Pembelajaran dari kata belajar yang berarti proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Achjar, 2008:1). Susanto (2011:19) mengemukakan sesuai dengan UU sistem pendidikan nasional No 20 tahun 2003 yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Gredler menyebutkan

bahwa pembelajaran juga dapat diartikan sebagai seperangkat acara atau peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal (Nazarudin, 2007:162).

Sementara itu, istilah media pembelajaran dikemukakan oleh Gagne dan Briggs yang berarti komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan peserta didik serta dapat merancang peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diterima dengan baik dan maksimal oleh peserta didik sebagai penerima informasi dari guru serta media sebagai pemberi informasi (Rosyidi, 2009:26 dan 28).

Berdasarkan beberapa pendapat dan penjelasan diatas dapat dipaparkan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu media berupa alat atau peralatan baik terdiri dari perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk mendukung serta mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat dan Fungsi

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat diantaranya yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; proses pembelajaran lebih interaktif; efisien dalam waktu dan tenaga; meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Muhson, 2010:IV). Perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan menjadikan

keberadaan media dapat mengatasi kelas yang tidak terkondisikan, sehingga peranan media dalam pembelajaran menjadi semakin penting.

Berkaitan dengan hal di atas tersebut, maka media memiliki fungsi sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif; mempercepat proses belajar; meningkatkan kualitas belajar mengajar serta mengkonkretkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme (Nurseto, 2011:20). Dengan demikian manfaat dan fungsi media pembelajaran didalam proses belajar mengajar dapat memperjelas tujuan pembelajaran yang menimbulkan interaksi langsung antara peserta didik dengan media sehingga sikap peserta didik selama proses pembelajaran di kelas dapat di atasi menjadi lebih terkondisikan.

3. Jenis-jenis media pembelajaran

Rusman (2015:63) menyebutkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pengajaran yaitu:

- 1) Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan indra penglihatan, dapat diproyeksikan maupun tidak, bisa gambar bergerak maupun tidak;
- 2) Media audio adalah media berupa pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar;
- 3) Media audio visual yaitu jenis media pembelajaran yang disajikan dengan kreatif dan menarik sehingga diterapkan menggunakan indera pendengaran saja karena media ini berupa suara;

- 4) Media berbasis komputer yakni suatu media pembelajaran yang menyajikan materi dan soal oleh guru sehingga dapat membantu dalam proses mengajar secara dekat atau jauh yang memerlukan bantuan komputer dalam pengoperasian.

4. kriteria pemilihan media

Ada beberapa pertimbangan yang mesti dilakukan dalam memilih sebuah media pembelajaran, setidaknya ada IV (empat) kriteria yang perlu diperhatikan. Dick dan Carey mengemukakan pertimbangan tersebut meliputi ketersediaan sumber setempat; ketersediaan fasilitas yang mendukung; faktor yang luwes, praktis serta ketahanan media dalam jangka waktu yang cukup panjang (Asnawir dan Usman, 2002:126). Berbeda halnya dengan Darmadi (2007:89) menjelaskan terdapat enam kriteria yang harus dimiliki diantaranya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya dakta, konsep, prinsip atau generalisasi; praktis, luwes dan bertahan; guru terampil menggunakannya; pengelompokan sasaran; dan mutu teknis.

Berdasarkan pendapat tersebut kriteria pemilihan media secara umum meliputi tujuan dan sasaran. Tujuan akan mengarah pada pemilihan jenis media tertentu. Sedangkan sasaran akan mengarah pada manfaat media yang dipilih.

B. Video Pembelajaran

Seiring berkembangnya teknologi, munculah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari berkembangnya bentuk bahan

ajar cetak, lalu merambah ke bahan ajar audio, hingga bahan ajar audio-video. Ini semua menunjukkan bahwa bentuk bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Webster (Azhar Arsyad, 2011:5) teknologi adalah suatu perluasan konsep media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Teknologi audio visual yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah film, slide, dan video.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Menurut Azhar Arsyad (2011:49) video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini

karena karakteristik teknologi yang semakin maju membuat video dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:104) bahwa Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi, secara individual atau klasikal secara menyeluruh pada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa video adalah media pembelajaran yang efektif untuk digunakan guru dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas guna menyampaikan materi pada peserta didik. Dengan menggunakan media tersebut, guru akan mudah menjelaskan materi pada siswa meningkatkan signifikan proses pemahaman siswa pada materi, melalui indera pendengaran dan juga pengelihatian sehingga siswa akan menumbuhkan rasa ingin tahu.

C. Sejarah Lokal

A. Pengertian Sejarah Lokal

Pengertian sejarah lokal adalah sejarah lokal bisa dikatakan sebagai suatu bentuk penulisan sejarah dalam lingkup yang terbatas yang meliputi suatu lokalitas tertentu (I Gde Widja, 1989 :13).Sejarahwan Inggris mengatakan bahwa sejarah lokal adalah sejarah mengenai asal usul pertumbuhan, kernunduran dan kejatuhan suatu kelompok masyarakat lokal.Sementara Jordan membeni pengertian tentang sejarah lokal sebagai sejarah dan keseluruhan lingkungan sekitar yang berupa kesatuan wilayah misalnya desa, kecamatan, kota ataupun kabupaten beserta unsur institusinya, sosial budaya yang ada di lokalitas tersebut. Sedangkan

Taufik Abdullah mendefinisikan sejarah lokal sebagai sejarah daerah-daerah etnis kultural yang ada di suatu lokalitas dan sebagian wilayah Republik Indonesia (<https://www.kompasiana.com>).

B. Peninggalan Masa Kolonial Di Kota Jambi

1. Menara Air tua

Tempat wisata kolonial yang wajib dikunjungi ketika sedang berada di Jambi adalah menara air benteng. Sepintas, bangunan tua ini tampak biasa, namun pada bangunan yang tingginya 90 meter ini memuat sejarah penting di Jambi. Pada masa penjajahan belanda, menara ini digunakan untuk mengintai musuh yang hendak menyerang melalui sungai di bawahnya. Oleh karenanya, menara ini disebut Menara Air Benteng.

Selain itu, di menara air inilah terjadi pengibaran bendera merah putih pada tahun 1945 ketika Indonesia merdeka. Kini, menara yang kokoh berdiri ini dikenal dengan Menara Air PDAM karena dikelola oleh PDAM. Menara Air ini terletak di daerah Putri Ayu Jambi, persis berada di sebelah Masjid Al Falah atau yang dikenal Masjid Seribu Tiang.

2. Rumah Batu Olak Kemang

Rumah Batu Olak Kemang menyimpan sejarah penting tentang kesultanan Jambi. Rumah yang berlokasi di Kelurahan Olak Kemang, Kecamatan Danau Teluk, Seberang Kota Jambi (Sekoja) ini dulunya merupakan tempat tinggal Ali Idrus Al-Jufri, seorang keturunan Arab yang memiliki kedudukan penting di Kesultanan Jambi dan memperoleh gelar Pangeran Wiro Kusumo.

Rumah bersejarah ini dibuat dengan menggabungkan unsur arsitektur Melayu, China dan Belanda. Unsur Melayu tampak pada rumah panggung. Unsur Cina pada bentuk atap, gapura dan ornamen-ornamen berbentuk naga, awan, bunga dan arca singa. Sedangkan unsur Belanda pada tiang-tiang penyangga panggung. Sayangnya, bangunan bersejarah belum terawat secara maksimal, sehingga kerusakan pada bangunan di sana-sini masih terlihat.

3. Makam Belanda atau Kerkhof

Tak perlu jauh-jauh untuk melihat makam Belanda, di Jambi terdapat kompleks makam Belanda yang menjadi saksi sejarah ketika Belanda berkuasa di Jambi antara 1833 hingga 1945. Makam Belanda atau Kerkhof terletak di Kelurahan Beringin, Kecamatan Pasar, Kota Jambi. Makam yang masih kokoh berdiri ini memuat 31 makam Belanda dan telah menjadi situs bersejarah.

4. Kelenteng Hok Tek

Kelenteng Hok Tek merupakan kelenteng tertua di Jambi. Kelenteng ini telah ada pada masa penjajahan Belanda dan sampai hari ini berdiri kokoh. Perihal usia bangunan ini tertera pada papan nama usia yang tertulis 154 tahun yang lalu dan terdapat penjelasan bahwa terdapat seorang yang telah memberikan sumbangan ketika berkunjung ke kelenteng pada tahun 2489 Imlek atau 1838 M (<https://kenali.co.id>).

D. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai media pembelajaran sejarah dan media pembelajaran berbasis video telah banyak dilakukan, begitu juga halnya dengan sejarah kolonial jambi juga telah ada beberapa hasil penelitian terkait sejarah tersebut. Akan tetapi, belum terdapat hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran sejarah berbasis Video Capcut termasuk untuk sejarah kolonial jambi itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran sejarah kolonial jambi berbasis video Capcut kelas XI IPS di SMA Negeri 9 Kota Jambi. Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian terkait pengembangan media pembelajaran sejarah yaitu dilakukan oleh Kurniawan (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual (Video) Sejarah Lokal Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Bagi Siswa SMA di Yogyakarta” menunjukkan bahwa pengenalan sejarah lokal kepada siswa masih sangat kurang dan belum dilengkapi dengan media audio visual (video). Pengembangan media audio visual (video) menjadi sangat penting agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan, menarik minat, dan memunculkan keingintahuan.

Kedua, penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video yakni hasil penelitian Tri Cipto Tunggal Wardoyo dan MT Faqih Ma’arif (2015) tentang “pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran mekanika teknik

di SMK Negeri 1 Purworejo. Tujuan penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran mekanika teknik materi konstruksi rangka batang, mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa pada materi konstruksi rangka batang dan mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Ketiga, penelitian terkait dengan pembelajaran sejarah kolonial jambi diantaranya adalah dilakukan oleh Siti Heidi Karmela, Aurora Nadia Febrianti, dan Abd Rahman (2018) tentang “bangunan bersejarah periode kolonial dan pemanfaatannya dalam pembelajaran sejarah lokal jambi” penelitian ini merupakan penelitian sejarah lokal yang terjadi kota jambi. Permasalahan pokoknya adalah tentang tinjauan historis bangunan-bangunan bersejarah periode kolonial di kota jambi, dengan beberapa rumusan masalahnya yaitu mempertanyakan arti penting dan nilai-nilai historis yang terkandung dalam bangunan-bangunan tersebut, serta peran dari semua pihak dalam upaya pelestariannya.

Ketiga penelitian diatas, secara terpisah membahas yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis. Oleh karena itu, dari ketiga tersebut jelas memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Pada penelitian pertama, persamaannya hanya sebatas pengembangan media pembelajaran sejarah. Untuk perbedaannya terlihat pada sejarah yang memiliki objek materi, Kurniawan materinya berupa sejarah lokal saja sedangkan penulis sendiri berupa sejarah kolonial jambi. Disamping itu, perbedaan juga terlihat pada tempat dan lokasi penerapannya Kurniawan menerapkan media tersebut di SMA Yogyakarta

sedangkan penulis sendiri menerapkannya di SMA Kota Jambi.

Persamaan penelitian kedua, dengan penelitian yang akan penulis lakukan yakni sama-sama pengembangan media berbasis video. Perbedaannya terlihat dari materi yang menjadi objek pengembangan, Tri Cipto Tunggu Wardoyo dan MT Faqih Ma'arif melakukan terhadap pembelajaran mekanika teknik sedangkan penulis akan menerapkan pada pembelajaran sejarah kolonial jambi. Sementara itu, berkaitan dengan tulisan yang ketiga terdapat kesamaan objek penelitian dengan penulis dilakukan yaitu sama-sama pembelajaran sejarah kolonial jambi, namun pembeda dari yang akan penulis buat yaitu tidak adanya media seperti yang akan penulis buat. Jadi Kesimpulan dari ketiga penelitian diatas yaitu tidak ada yang pernah membuat media dan materi pembelajaran yang sama seperti apa yang sudah penulis buat.

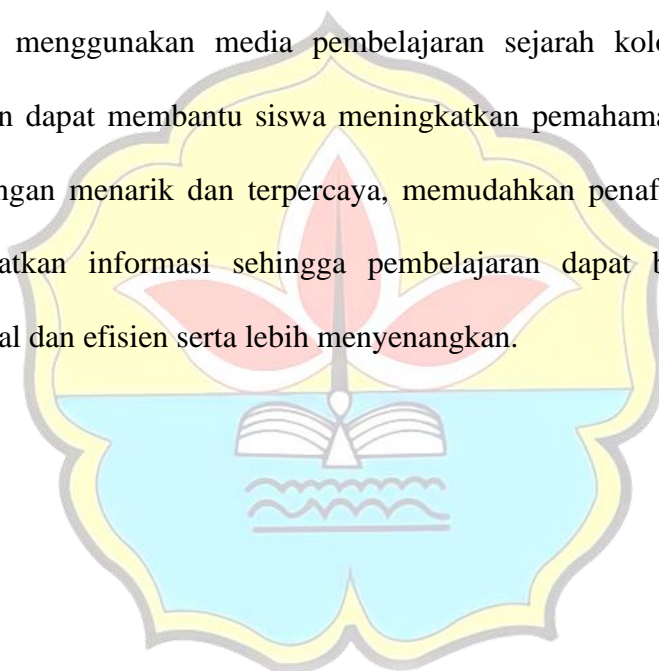
E. Kerangka Berpikir

Efektifitas 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 kolonial jambi yang menjadi bagian dari mata pelajaran sejarah lokal Di Sekolah Menengah Atas satuan pendidikan dikota 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 digunakan. Kondisi dan permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti halnya kondisi siswa diakibatkan karena guru hanya bahan ajar seadanya (buku paket). Begitu juga halnya dengan permasalahan yang dihadapi guru karena tidak tersedianya media pembelajaran di sekolah tersebut.

Solusi yang ditawarkan untuk mengurangi serta mengatasi masalah tersebut diatas yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran sejarah kolonial jambi yang inovatif dan praktis yaitu video. Dengan menggunakan media pembelajaran sejarah kolonial jambi di harapkan dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan efisien serta lebih menyenangkan.



Gambar.1

Permasalahan: peserta kurang perhatian dalam pembelajaran sejarah kolonial jambi dan cenderung pasif: pendidik menyampaikan materi dengan bahan ajar berupa buku cetak tidak menggunakan media pembelajaran.



Pengembangan media pembelajaran sejarah kolonial jambi berbasis video



Media video Capcut (telah didesain)

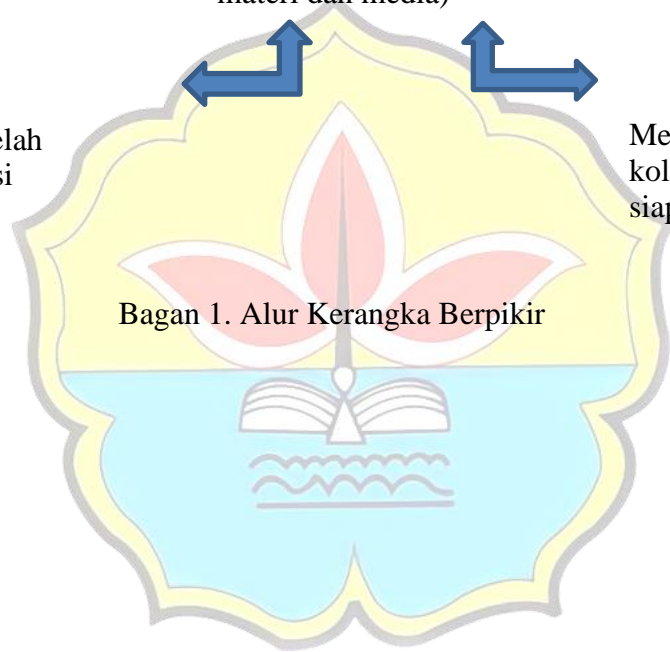


Uji validasi (ahli materi dan media)



Video capcut telah diperbaiki dan divadidasi

Media pembelajaran sejarah kolonial jambi layak dan siap digunakan



Bagan 1. Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada rumusan masalah yang sudah dikemukakan di atas, jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dimaksud mengadopsi model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Deasign, Defelopment, Imlementation, Evaluation*. Penelitian pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Atas Kelas XI dalam mempelajari sejarah kolonial di kota jambi.

B. Model Pengembangan

Ada banyak model pengembangan dalam dunia pendidikan, yang akan memudahkan peneliti dalam menciptakan sebuah produk sesuai langkah-langkah model pengembangan yang dipilih. Salah satu model pengembangan yang akan peneliti gunakan adalah model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation). Model ini dikembangkan oleh Molenda dan Reiser (2003). Model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Molenda menyatakan "*I am satisfied at this point to conclude that the ADDIE model is merely a colloquial term used to describe a systematic approach to instructional development, virtually synonymous with instructional systems development (ISD)*".

Selain itu, Molenda juga mengatakan bahwa model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif (Molenda, 2003).

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Video Capcut* mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model yang mencakup 5 tahap yang meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Mulyanta & Leong, 2009). Secara rinci, tahap penelitian pengembangan ini meliputi :

D. Tahap Analisis

1. Analisis kurikulum yang meliputi kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran sejarah lokal SMA kelas XI terutama pada materi Sejarah peminatan.
2. Analisis teknologi dan situasi sekolah untuk menentukan media pembelajaran yang tepat.

E. Desain

1. Pembuatan desain video secara keseluruhan dalam bentuk gambar dan skenario media pembelajaran.
2. Pengumpulan bahan dan referensi materi yang dapat mendukung untuk pembuatan video.
3. Penyusunan materi, soal, jawaban, dan pembahas

4. Pembuatan background, gambar, tombol dan suara yang diperlukan dalam tiap tampilan
5. Penyusunan instrumen berupa angket penilaian kualitas produk.

F. Pengembangan

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis *Video*.
2. Konsultasi produk ke dosen pembimbing guna memperoleh saran dan masukan
3. Validasi produk oleh validator sebelum diuji cobakan ke sekolah.
4. Revisi produk setelah menerima masukan dari validator untuk diuji cobakan ke sekolah.

G. Tahapan Penelitian

Video pembelajaran yg dibuat meliputi pembahasan tentang sejarah indonesia periode kolonial belanda di tingkat nasional sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah untuk kelas XI SMA termasuk kelas peminatan di SMA N 9.

Untuk memperkenalkan sejarah lokal di kalangan siswa kelas xi peminatan di SMA N 9 maka.dalam video ini juga akan ditampilkan tentang sejarah kota jambi periode kolonial belanda mulai dari proses masuk dan berkuasanya belanda hingga peninggalan" sejarah yang menjadi bukti sejarah akan kekuasaan pemerintah kolonial belanda di kota jambi (UunderUfdelingJambi).

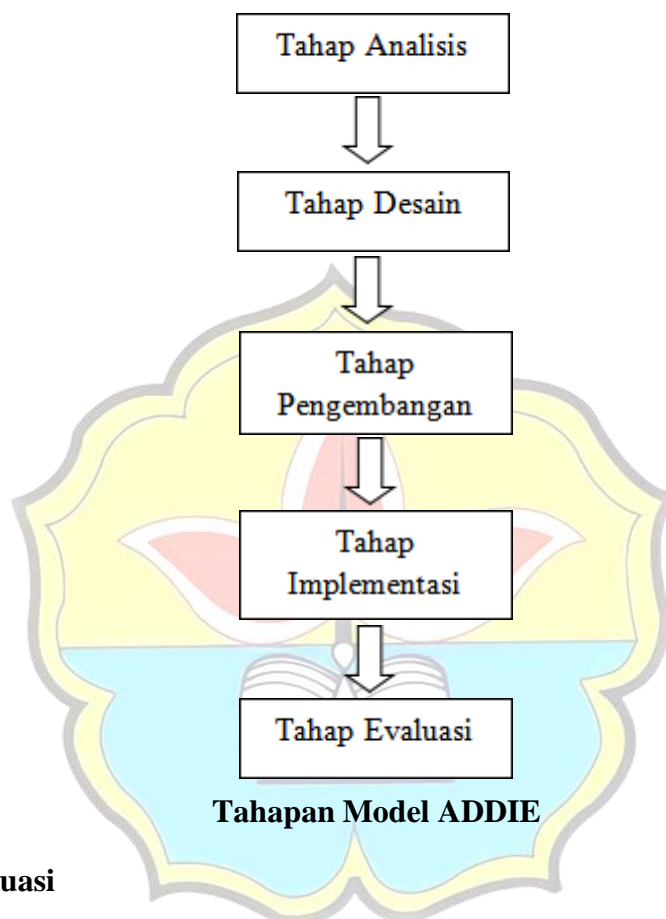
H. Tahap Implementasi

Melakukan implementasi produk media pembelajaran berbasis *Video* yang dikembangkan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Kota Jambi dengan mengambil sampel penelitian sebanyak 40 siswa. Keempat tahapan diatas dapat

digambarkan dalam bentuk diagram alur seperti pada gambar dibawah berikut ini:

Gambar.2

Diagram Alur



I. Evaluasi

Pada tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi berjalannya produk pengembangan media, untuk melihat layak atau tidaknya kualitas produk pengembangan yang digunakan.

J. Subjek Uji Coba Produk

Subjek dalam uji coba terbatas yaitu 1 guru Sejarah dan 40 orang siswa SMA Negeri 9 Kota Jambi. Subjek dalam uji coba pemakaian yaitu 1 guru

Sejarah dan 30 siswa (1 kelas) SMA Negeri 9 Kota Jambi yang dipilih secara acak karena kemampuan rata-rata siswa sama.

K. Jenis Data

Dalam, penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan ini, terdapat dua jenis data yang digunakan, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif 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.

L. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Kevalidan

Instrumen kevalidan adalah lembar validasi media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran berbasis *Video* berdasarkan penilaian para validator. Validasi oleh para validator merupakan persyaratan sebelum *Video* yang dihasilkan diuji coba. Hasil validasi memberikan informasi atau masukan yang akan digunakan dalam merevisi video yang dihasilkan sehingga layak untuk digunakan. Pada lembar validasi, validator menuliskan penilaian terhadap video yang dihasilkan. Berikut daftar validator dalam penelitian ini :

Tabel.1

Nama Validator Penelitian

No.	Nama Validator	Keterangan
1.	Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum	Dosen
2.	Siti Heidi Karmela.SS.MA	Dosen
3.	Muhammad Amin S.kom	Guru Sejarah

Tabel.1

1. 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.1
Instrumen Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor
1.	Tampilan Umum	1. Desain media sesuai dengan materi Sejarah Kolonial Jambi
		2. Pengemasan media sesuai integrasi materi Sejarah Kolonial Jambi
		3. Desain media menarik dilihat
		4. Desain media menyajikan contoh Sejarah Kolonial Jambi
		5. Desain Media menyajikan penjelasan materi Sejarah Kolonial

		Jambi
2.	Tampilan Khusus	6. Pemilihan warna dalam media
		7. Teks dapat terbaca dengan baik
		8. Pemilihan media yang unik
		9. Memuat integrasi konsep Sejarah Kolonial Jambi
3.	Penyajian Media	10. Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan
		11. Diberi judul/ keterangan media
		12. Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa
		13. Kemudahan menggunakan media

2. 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.2
Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor
1.	Tampilan Umum	1. Desain media sesuai dengan materi Sejarah Kolonial Jambi
		2. Pengemasan media sesuai integrasi materi Sejarah Kolonial Jambi
		3. Desain media menarik dilihat
		4. Desain media menyajikan contoh Sejarah Kolonial Jambi
		5. Desain Media menyajikan penjelasan materi Sejarah Kolonial Jambi
2.	Tampilan Khusus	6. Pemilihan warna dalam media
		7. Teks dapat terbaca dengan baik
		8. Pemilihan media yang unik
3.	Penyajian Media	10. Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan
		11. Diberi judul/ keterangan media
		12. Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa

		13. Kemudahan menggunakan media
--	--	---------------------------------

3. 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.3
Instrumen Penilaian Materi

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor
1.	Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa
		2. Media pembelajaran berbasis Video relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai
		3. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		4. Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum
		5. Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		6. Ilustrasi media yang cukup fungsional

2.	Keakuratan	7. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan
		8. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir
		9. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari
		10. Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)
3.		11. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai
4.		12. Kesesuaian konsep materi sejarah lokal
5.		13. Mendorong rasa keingintahuan siswa
		14. Mendorong terjadinya interaksi siswa
		15. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri
		16. Mendorong siswa belajar secara kelompok

4. Deskripsi penilaian oleh guru

A. Aspek Materi

Tabel.4
Instrumen Penilaian

No.	Deskriptor
1.	Relevansi materi dengan KD
2.	Materi yang disajikan sistematis

3.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami
4.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan
5.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
6.	Kejelasan uraian materi sejarah Kolonial Di Kota Jambi
7.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas
8.	Materi jelas dan spesifik
9.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi
10.	Contoh yang diberikan sesuai materi

B. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Ahli

Kevalidan media pembelajaran berbasis *Video* diperoleh berdasarkan hasil analisis data lembar penilaian media pembelajaran oleh Validator. Validator terdiri dari dua orang ahli. Analisis kevalidan dilakukan sebagai berikut :

- a. Tabulasi data oleh validator yang terdiri dari 1 dosen ahli media, 1 guru sejarah. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian dengan memberikan skor 5, 4, 3, 2, dan 1 (skala Likert1-5).
- b. Kemudian konversi skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian. Skor maksimal ideal adalah 5, maka didapatkan klasifikasi penilaian media pembelajaran ditunjukkan pada tabel berikut :

Pedoman Kriteria Kevalidan

Rentang Nilai	Kriteria
75-100	Sangat Valid
51-75	Valid
26-50	Kurang Valid
0-25	Tidak Valid

Tabel.5

- a. Menganalisis kevalidan produk media pembelajaran berbasis Video yang dikembangkan.

2. Uji Coba Lapangan

Uji Coba Lapangan dengan beberapa tahap yaitu, uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba kelompok besar (*field test*). Rumus yang digunakan pada uji coba lapangan :

$$\text{Nilai Uji Coba Lapangan} = \frac{\text{Jumlah Tiap Pilihan}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100$$

Rentang Nilai	Kriteria
75-100	Sangat baik
51-75	Baik
26-50	Kurang Baik
0-25	Tidak Layak

Tabel.6

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SMA Negeri 9 Kota Jambi

a) Profil SMA Negeri 9 Kota Jambi

Tabel 4.1

Profil Sekolah

Nama Satuan Pendidikan	SMA Negeri 9 Kota Jambi
Nomor Pokok Sekolah Nasional	10504585
Kurikulum	2013
Akreditasi	A
Tanggal SK Pendirian	1994-10-05
Alamat	JL. Berdikari, Payo Selincah, Kec. Paal Merah, Kota Jambi Prov. Jambi
Kode Pos	36148
Jenjang Pendidikan	SMA
No. SK. Pendirian	0260/0/1994
Naungan	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Status Sekolah	Negeri
Sumber Listrik	PLN
Akses Internet	Telkom Speedy
Kecepatan Internet	10 Mb
Website	Sman9_jambi@yahoo.co.id

b) Sejarah SMA Negeri 9 Kota Jambi

SMA Negeri 9 Jambi, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada pendidikan sekolah di SMAN 9 Jambi ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII.

c) Jumlah Guru dan Peserta Didik SMA Negeri 9 Kota Jambi

1. Jumlah Guru

Jumlah Guru yang aktif mengajar di SMA Negeri 9 Kota Jambi berjumlah 43 Guru.

2. Jumlah Peserta Didik Laki-Laki 323
3. Jumlah Peserta Didik Perempuan 383

1. Tahap Analisis

Tahap-tahap analisis yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

a) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SMA Negeri 9 Kota Jambi. Pemaparan rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2

Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator
4.7. Menyajikan hasil analisis respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme dalam bidang politik, ekonomi, sosial-budaya, dan pendidikan dalam bentuk tulisan dan/atau media lain	Siswa Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang masuknya kolonial belanda ke 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.

2. 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.

1. Penyusunan Isi Media

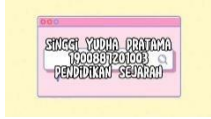




Kegiatan dalam tahap ini adalah mengumpulkan buku referensi dan gambar-gambar yang relevan dengan Sejarah Kolonial di Kota Jambi bertujuan untuk mengembangkan materi dalam media. Media terdiri dari tiga bagian: pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan berisi intro (pembuka). Bagian inti terdiri dari materi Sejarah Kolonial di Kota Jambi, latihan soal dan pembahasannya yang telah dikemas. Bagian penutup berisi tentang penutup pembelajaran.

2. 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. Materi berisi beberapa pokok bahasan

yaitu, masuknya bangsa belanda ke Kota Jambi, dan situs-situs yang ditinggalkan. Hasil *Storyboard* disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Storyboard

No	Visual	Audio	Durasi
1.		Pembukaan.	0s
2.		Catatan mengenai sejarah Menara Air Benteng Kota Jambi yang merupakan bentuk dari peninggalan bangsa belanda yang ada di Kota Jambi.	02.13m
3.		Catatan mengenai sejarah rumah batu olak kemang yang merupakan bentuk Peninggalan dari berbagai budaya yang ada di pada masa kesultanan Jambi.	02.47m
4.		Sejarah mengenai klenteng hok tek yang merupakan klenteng tertua di Kota Jambi	04.27m
5.		Sejarah mengenai makam belanda (Kerkof) yang merupakan saksi bahwa bangsa belanda pernah menjajah Kota Jambi dilihat dari bentuk makam itu sendiri.	05.27m

3. 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.

3. 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.

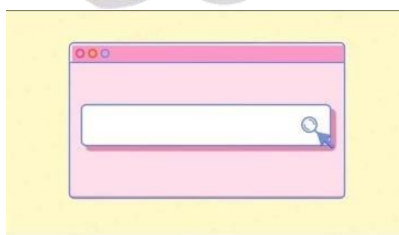
1. Pembuatan Media Pembelajaran

Pada bagian intro menampilkan frame awal yang berisi tampilan pembuka. 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.

1) Sebelum dikembangkan

a. *Frame* Pembuka

Pada bagian intro menampilkan *frame* awal yang berisi mentahan dari opening video.



Gambar 4.1 Pembuka

b. *Frame* Materi

Frame Materi berisikan sub materi yang berisikan pokok pembahasan dan gambar yang berkaitan yang disajikan.



Gambar 4.2 Tampilan Materi



Gambar 4.3 Lokasi Menara Air Benteng Kota Jambi

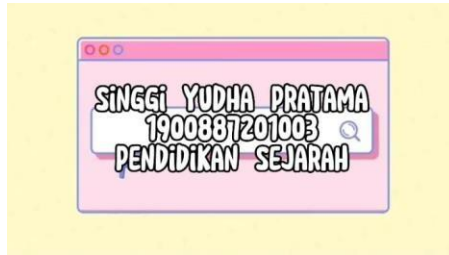


Gambar 4.4 Bentuk Rumah Batu Olak Kemang

2) Sesudah dikembangkan

a. Intro

Pada bagian intro menampilkan *frame* awal yang berisi tampilan pembuka.



Gambar 4.5 Tampilan Intro Media

b. *Frame Materi*

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 disajikan sesuai dengan judul materi.



Gambar 4.7 Tampilan Materi



Gambar 4.8 Klenteng Hoktek Tertua Di Kota Jambi



Gambar 4.9 Makam Belanda (Kerkof)

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 Siti Heidy Karmela S.Si., MA. (Dosen) dan Deki Syaputra, S.Pd, M.Hum (Dosen), dan Muhammad Amin S.kom (Guru Sejarah).

5. 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 4.4
Instrumen Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Umum	1. Desain media sesuai dengan materi Sejarah Kolonial Di Kota Jambi			V	
		2. Pengemasan media sesuai integrasi materi Sejarah Kolonial Di Kota Jambi		V		
		3. Desain media menarik dilihat		V		
		4. Desain media menyajikan contoh Sejarah Kolonial Di Kota Jambi			V	
		5. Desain Media menyajikan penjelasan materi Sejarah Kolonial Di			V	

		Kota Jambi				
2.	Tampilan Khusus	6. Pemilihan warna dalam media		V		
		7. Teks dapat terbaca dengan baik		V		
		8. Pemilihan media yang unik		V		
		9. Memuat integrasi konsep Sejarah Kolonial Di Kota Jambi			V	
3.	Penyajian Media	10. Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan			V	
		11. Diberi judul/ keterangan media		V		
		12. Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa		V		
		13. Kemudahan menggunakan media			V	
Skor Total				32		
$Nilai = \frac{Skor\ Total}{52} \times 100$					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 dan suara
2. Narasi lebih disesuaikan dengan video
3. Volume suara ditinggikan

4. 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.

6. 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 4.5
Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Umum	1. Desain media sesuai dengan materi Sejarah Kolonial Di Kota Jambi				V
		2. Pengemasan media sesuai integrasi materi Sejarah Kolonial Di Kota Jambi			V	
		3. Desain media menarik dilihat				V
		4. Desain media menyajikan contoh Sejarah Kolonial Di Kota Jambi				V
		5. Desain Media menyajikan penjelasan materi Sejarah Kolonial Di Kota Jambi			V	
2.	Tampilan Khusus	6. Pemilihan warna dalam			V	

		media				
		7. Teks dapat terbaca dengan baik				V
		8. Pemilihan media yang unik			V	
		9. Memuat integrasi konsep Sejarah Kolonial Di Kota Jambi				V
3.	Penyajian Media	10. Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan				V
		11. Diberi judul/ keterangan media			V	
		12. Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa				V
		13. Kemudahan menggunakan media				V
Skor Total					47	
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Total}}{52} \times 100$					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.

7. 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 4.6
Instrumen Penilaian Materi

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor Nilai			
			1	2	3	4
1.	Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				√
		2. Media pembelajaran berbasis Video relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai			√	
		3. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			√	
		4. Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum			√	
		5. Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			√	
		6. Ilustrasi media yang cukup fungsional			√	
2.	Keakuratan	7. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan			√	
		8. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir			√	
		9. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari			√	

		10. Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)			√	
3.		11. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai			√	
4.		12. Kesesuaian konsep materi sejarah local			√	
5.		13. Mendorong rasa keingintahuan siswa			√	
		14. Mendorong terjadinya interaksi siswa			√	
		15. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri			√	
		16. 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 vidionya 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.

8. Deskripsi penilaian oleh guru

A. Aspek Materi

Tabel 4.7
Instrumen Penilaian

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 sejarah Kolonial Di Kota Jambi				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, video 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.

B. Aspek Media

Tabel 4.8
Instrumen Penilaian

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 video				V
7.	Suara terdengar dengan jelas				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 media yang dikembangkan sudah selesai disusun dan dinyatakan sudah layak digunakan di kelas oleh para ahli media, selanjutnya media tersebut akan di uji cobakan di sekolah yang sudah ditentukan sebagai tempat penelitian. Media di uji cobakan pada siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 2. Uji coba dilapangan yaitu uji coba 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 di lakukan pada 3 orang siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 9 Kota Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan melalui secara *online* via *group WhatsApp*, peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi, selama proses evaluasi peserta didik tidak mengalami

hambatan. Uji coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan media hingga media dapat menjadi lebih baik lagi, pada tahap uji coba perorangan peserta didik dapat memutar *Video* yang sudah dikirim link nya kedalam grup. Setelah peserta didik menonton video, peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan penggunaan *Video* sebagai media pembelajaran sejarah. Berikut adalah rekap hasil uji coba lapangan perorangan yang telah dikonversi kedalam persentase :

Tabel.

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 kriteria “**Baik**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan.

b. Uji Coba Small Group

Pada tahap ini uji coba di lakukan pada 10 orang siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 9 Kota Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan melalui secara *online* via *group WhatsApp*, peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi, selama proses evaluasi peserta didik tidak mengalami hambatan. Uji coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan media hingga media dapat menjadi lebih baik lagi, pada tahap uji coba perorangan

peserta didik dapat memutar *Video* yang sudah dikirim link nya kedalam grup. Setelah peserta didik menonton video, peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan penggunaan *Video* sebagai media pembelajaran sejarah. Berikut adalah rekap hasil uji coba lapangan perorangan yang telah dikonversi kedalam persentase :

Tabel.
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 kriteria “**Baik**”, dan aspek media yaitu “**82,4%**” dengan kriteria “**Baik**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan.

c. Uji Coba *Field Test*

Pada tahap ini uji coba di lakukan pada 40 orang siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 9 Kota Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan melalui secara *online* via *group WhatsApp*, peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi, selama proses evaluasi peserta didik tidak mengalami hambatan. Uji coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan media hingga media dapat menjadi lebih baik lagi, pada tahap uji coba perorangan peserta didik dapat memutar *Video* yang sudah dikirim link nya kedalam grup. Setelah peserta didik menonton video, peneliti memberikan angket kepada siswa

terkait tanggapan penggunaan *Video* sebagai media pembelajaran sejarah. Berikut adalah rekap hasil uji coba lapangan perorangan yang telah dikonversi kedalam persentase :

Tabel.
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

Pada tahap ini merupakan tahap penilaian untuk memberi hasil dari media yang telah di buat, evaluasi di lakukan dari awal pembuatan media dari catatan saat membuat produk, angket ahli media dan angket respon peserta didik yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah di tentukan.

A. Respon Peserta Didik

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

Tabel 4.10
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

Pengembangan Video Sejarah Kolonial di Kota Jambi Berbasis Video Sebagai Media Pembelajaran siswa sebagai produk dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, *development*, implementasi dan evaluasi.

Tahap pengembangan media pembelajaran ini dimulai dengan tahap analisis. Pada tahap ini terdiri dari tahapan analisis kurikulum dan analisis teknologi dan situasi sekolah. Dari hasil analisis kurikulum peneliti membuat media pembelajaran berdasarkan kurikulum yang sesuai dengan sekolah tersebut. Kemudian hasil analisis teknologi dan situasi sekolah peneliti

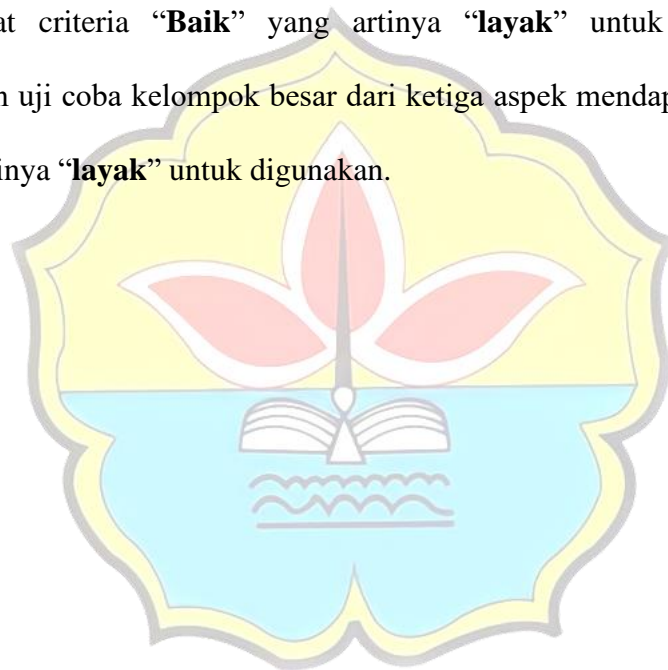
membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Selanjutnya tahap *design*, yaitu pembuatan *Storyboard* terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media pembelajaran, yaitu bagian-bagian yang ditampilkan dalam media. Dalam *Storyboard* ini, terlebih dahulu dirancang sebelum pembuatan materi, agar mengetahui garis besar materi yang akan dibuat.

Selanjutnya tahap *development* yaitu pembuatan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Video* yang dibuat berdasarkan RPP yang digunakan. Media tersebut dibuat dan diberi penilaian oleh para validator. Penilaian yang diberikan oleh para validator adalah penentu untuk media tersebut apakah sudah layak digunakan ataupun belum. Pada tahap pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Video* yang akan diujikan.

Berdasarkan hasil penilaian media oleh validator ahli media diperoleh nilai “**90,3%**” yang dikriteriakan sudah “**sangat valid**” yang artinya media “**layak**” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Kemudian hasil penilaian media oleh validator ahli materi diperoleh nilai “**87,5%**” yang dikriteriakan sudah “**sangat valid**” yang artinya materi dan media “**layak**” untuk digunakan. Setelah itu hasil penilaian media oleh guru sejarah untuk aspek materi dan aspek media masing-masing diperoleh nilai “**97,5%**” dan “**100%**” yang dikriteriakan sudah “**sangat valid**” yang artinya materi dan media “**layak**” untuk digunakan.

Setelah dilakukan analisis oleh para validator kemudian media pembelajaran berbasis *Video* dinyatakan layak untuk di uji cobakan kepada siswa. Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, yaitu menerapkan media tersebut kepada siswa SMA Negeri 9 Kota Jambi kelas XI Semester 1 tahap uji coba lapangan yang digunakan yaitu uji perorangan (*one to one*), uji kelompok kecil (*small group*), dan uji kelompok besar (*field test*). Penilaian uji coba perorangan dari ketiga aspek mendapat kriteria “**Baik**” yang artinya “**layak**” untuk digunakan, penilaian uji coba kelompok kecil dari ketiga aspek mendapat kriteria “**Baik**” yang artinya “**layak**” untuk digunakan, dan penilaian uji coba kelompok besar dari ketiga aspek mendapat kriteria “**Baik**” yang artinya “**layak**” untuk digunakan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis Video pada materi Kolonial di Kota Jambi di SMA Negeri 9 Kota Jambi Kelas XI ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (perancangan), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (Implementasi), dan tahap *Evaluation* (evaluasi)

- a. Tahap *Analysis* (analisis) dilakukan dengan menganalisis analisis kurikulum, analisis teknologi dan situasi sekolah.
- b. Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan pembuatan Storyboard yang terdiri dari desain utama dan materi, pembuatan *Flowchart view* dibuat bertujuan untuk mempermudah proses pengembangan dan menggabungkan komponen-komponen media yang ada, seperti menggambarkan alur media pembelajaran serta urutan penyajiannya dan Perancangan Isi materi dibuat berdasarkan analisis kurikulum serta mempersiapkan referensi dari beberapa sumber yang relevan.
- c. Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan dengan pembuatan Instrumen Penilaian yaitu angket ahli materi dan ahli media, dan pembuatan Media Pembelajaran yang berisikan Intro, *Frame* Judul Materi, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran, *Frame* Materi, dan *Frame* Penutup.

- d. Tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan uji coba lapangan *one to one* pada 3 siswa untuk mendapat penilaian terkait media pembelajaran, berdasarkan hasil yang didapatkan dari ketiga aspek ialah criteria “**baik**”, uji coba *small group* mendapatkan criteria “**baik**”, dan uji coba *field test* mendapatkan criteria “**baik**” yang artinya “**layak**” untuk dipakai dalam belajar mengajar.
- e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 40 siswa untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Berdasarkan nilai yang diperoleh yaitu pada uji coba pertama sebesar “**81%**” dengan kriteria “**sangat baik**”, pada uji coba kedua sebesar “**90%**” dengan kriteria “**sangat baik**”, dan pada uji coba ketiga sebesar “**90,6%**” dengan kriteria “**sangat baik**”.

B. Saran

1. Media yang dikembangkan sudah memiliki kriteria layak digunakan berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif sumber belajar yang digunakan guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Video tetapi dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Kemendikbud. (2016). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015. *Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan* , 12.

<https://naikpangkat.com> (link) Diakses sabtu, 21 Januari 2023

Nyoto, d. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Matematika* , 264.

<https://kenali.co.id> (link) Diakses minggu, 22 Januari 2023

Putra, E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif. Vol.1:2* , 20.

<https://disdik.jambikota.go.id> (link) Di akses minggu, 22 Januari 2023

R. Abdullah, R. (1970). *Kenang-Kenangan Jambi Nan-Betuah*. Jambi.

<https://www.kompasiana.com> (link) Diakses Jum'at, 20 Januari 2023

<https://www.haibunda.com> (link) Di akses senin, 23 Januari 2023

Sari, M. (2016). Inovasi Pembelajaran Produktif Abad 21 dengan Smartphone. 197.

Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya: Universitas Negeri Malang. Vol.7:1* , 14.

<https://www.kompasiana.com> (link) Di akses Kamis, 19 Januari 2023

Simanjuntak, D. (2013). Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendiidkan Penabur. Vol.12:21* . , 80.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wibowo, A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Lokal di SMA Kota Madiun. *Jurnal Agastya. Vol 6:1* , 48.

Tradisi Pesantren: Studi Tentang Pandangan Hidup Kyai 1982 LP3ES

Tjandrasasmita, Uka, 1992"Beberapa Catatan Tentang Perdagangan di DAS Batanghari Hubungannya deangan Jalur Perdagangan Internasional Pada Abad-Abad Awal pertama sampai Abad XVI", Jambi: Pemerintah DT I

Coedes, George, *Asia Tenggara Masa Hindu-Buddha*, 2010, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

<https://jambiprov.go.id> (link) di akses sabtu, 21 Januari 2023

Chatib, Adrianus, dkk, *Kesultanan Jambi Dalam Konteks Sejarah Nusantara*, 2011, Jakarta: Kementerian Agama RI, 2011

Muljana, Slamet, Kuntala Sriwijaya dan Suwarnabhumi, 1981, Jakarta: Yayasan Idayu

Media Pembelajaran, 2013, Jakarta: Raja Grafindo Persada

Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum Sekolah Dasar, 2018, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 69

Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013, *Jurnal Pendiidkan Penabur*

Djoenoed poeponegoro, Marwati dan Susanto, Nugroho, *Sejarah Nasional Indonesia II*, 1992, Jakarta: Balai Pustaka

Upaya Pengembangan Pendidikan Melalui Pembelajaran, 2005

<https://jambiprov.go.id> (link) di akses sabtu, 21 januari 2023

