



## Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Video Dokumenter dengan Subtema Pertempuran Palagan Ambarawa di Kelas XI SMA N 1 Ambarawa

Angga Pradana<sup>✉</sup>, Suwito Eko Pramono, Atno

Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2017  
Disetujui September 2017  
Dipublikasikan Oktober 2017

*Keywords:*

*development of learning video, Palagan Ambarawa War.*

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dan menganalisis kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan video dokumenter dengan subtema Pertempuran Palagan Ambarawa yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas XI SMA N 1 Ambarawa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development*. Sumber data pada penelitian ini ialah guru, siswa, proses pembelajaran, dokumen dan angket. Uji objektivitas data yaitu triangulasi metode, triangulasi sumber dan validitas. Teknik analisa data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif untuk tahap pendahuluan, teknik analisa kuantitatif untuk tahap pengembangan dan tahap evaluasi menggunakan teknik analisa kuantitatif menggunakan skala likert. Hasil tingkat kelayakan dari ahli media menunjukkan rata-rata 82,78% (kategori sangat baik), ahli materi rata-rata 87,5% (kategori sangat baik). Kelas XI IPS I mendapat angka respon sebesar 87,2% (kategori sangat baik) dan untuk kelas XI MIPA IV mendapat angka respon sebesar 81,6% (kategori baik).

### Abstract

*The purpose of this study is to know and analyze the feasibility of the development of historical learning media with Battle of Palagan Ambarawa subtema in accordance with the needs of students in class XI SMA N 1 Ambarawa. The method used in this research is Research and Development. The data sources in this study are teachers, students, learning process, documents and questionnaires. Data objectivity test used are triangulation method, source triangulation and validity. The technique of data analysis in this research is qualitative descriptive for preliminary, quantitative analysis technique for development stage and for the evaluation stage it is using likert scale quantitative analysis technique. The feasibility level from the media experts showed the average of 82.78% (its rated as very good category), material experts averaged 87.5% (rated as very good category). Class XI IPS I got a response rate of 87.2% (very good category) and for class XI MIPA IV got a response rate of 81.6% (rated as good category).*

## PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia karena adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Gagne (1977:3), “belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari pertumbuhan”. Sedangkan Gagne dan Berliner (1983:252) menyatakan bahwa “belajar merupakan proses suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman”. Seseorang akan selalu mendapatkan suatu hal yang baru dan itu menandakan bahwa dia telah mengalami proses belajar. Mengalami perubahan tingkah laku baik dalam kebiasaan, kecakapan, satu dalam tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran menurut Samsidar Tanjung (2015) adalah untuk membangun pemahaman pengetahuan-pengetahuan awal adalah salah satu syarat untuk mendapat pengetahuan baru.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan

sumber belajar. Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Proses pembelajaran banyak permasalahan yang ditemukan, salah satunya adalah minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah, pelajaran sejarah masih termasuk mata pelajaran yang menjenuhkan dan tidak menarik minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari gejala-gejala yang ditunjukkan siswa dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Sejarah berlangsung. Saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran sejarah berlangsung beberapa siswa menunjukkan kejenuhan dan ketidak tertarikan terhadap materi yang dijelaskan, gejala-gejala yang ditunjukkan siswa seperti: (1) siswa hanya diam tidak merespon; (2) siswa selalu mengobrol dengan teman nya; (3) siswa mencoret-coret buku; (4) siswa mengganggu temannya dengan melempar kertas; (5) siswa mengerjakan tugas mata pelajaran lain.

Dari gejala yang ditunjukkan siswa di kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipasi siswa dalam mata pelajaran sejarah sangat rendah. Selain itu siswa pun memiliki pemahaman yang rendah terhadap mata pelajaran sejarah, gejala-gejala yang dibuktikan seperti: (1) ketidaktahuan siswa ketika diminta untuk menjelaskan ulang materi; (2) ketidaktahuan ketika guru bertanya. Dari bukti di lapangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang rendah terhadap mata pelajaran sejarah.

Untuk menelaraskan terwujudnya pembelajaran yang mengajak siswa berfikir kreatif, maka diperlukan adanya suatu inovasi salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Wayan (2007:3), "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar". Sedangkan Jaya (2010:27) menyebutkan bahwa "media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyaluran ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut". Berdasarkan pengertian diatas, media memiliki fungsi sebagai pembawa sekaligus penyampai informasi kepada siswa sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan siswa dalam belajar terlebih dahulu jika tidak adanya penyaringan informasi dan pemanfaatan informasi untuk membantu perkembangan belajar siswa. Gejala yang timbul dari akibat perkembangan teknologi dan informasi membawa siswa lebih menyukai tayangan di televisi atau video dari pada belajar, membaca buku dan lebih hafal cerita di video dari pada penjelasan materi pelajaran di sekolah.

Meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan suatu inovasi dalam pembelajarannya untuk mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas, membutuhkan pendekatan kreatif yang

diarahkan sebagai pendekatan yang mampu mengembangkan kreativitas, dan pemikiran kreatif untuk menjadikan sejarah menjadi mata pelajaran menarik dan dibutuhkan oleh siswa. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar sejarah, salah satunya menggunakan media video sebagai perantara penyampaian materi kepada siswa. Menurut Arsyad (2009: 172) "informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan melalui *overhead projektor*, dan dapat di dengar suaranya, dilihat gerakanya (video atau animasi)". Daryanto (2010: 87) menambahkan bahwa "video menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa di samping suara yang menyertainya sehingga merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video". Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, media video dirasa tepat karena media tersebut merupakan media yang berupa rekaman pada pita *Magnetik* CD melalui kamera video. Media video yang lebih mengutamakan objek yang bergerak, berwarna, bersuara, dan didukung oleh efek suara maupun visual dapat membantu dalam menjelaskan berbagai kegiatan yang telah dilakukan. Sehingga memudahkan mencapai maksud dan tujuan yang ingin disampaikan.

Pertempuran palagan ambarawa akan menjadi subtema dalam pengembangan video dokumenter penelitian ini disebabkan karena pertempuran palagan ambarawa adalah serangkaian peristiwa mempertahankan kemerdekaan pada masa revolusi. Sebab bagi indonesia mempertahankan kemerdekaan adalah proses penyatuan dan kebangkitan nasional. Dengan mengetahui pentingnya pertempuran palagan ambarawa diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan rasa kecintaan pada peninggalan peristiwa yang banyak mengandung sejarah. Sehingga sejarah kota di masa lalu diharapkan tetap terjaga dari kepunahan seiring berkembangnya zaman.

Peneliti mengambil kelas XI SMA N 1 Ambarawa sebagai objek penelitian karena dalam penyajian pembelajaran sejarah masih terlalu banyak menggunakan metode ceramah yang kurang bervariasi sehingga membuat kurangnya minat siswa untuk mempelajari sejarah.

Pengembangan metode dalam pembelajaran harus dilakukan guna untuk menunjang minat siswa. Metode ceramah sering kali dianggap metode yang kurang variatif dan menarik minat siswa dalam mempelajari Sejarah. Dengan kurangnya minat siswa dalam belajar akan menyebabkan menurunnya tingkat minat dan menurunkan kecintaan mereka untuk terus mempelajari sejarah. Dengan video dokumenter dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimanakah media pembelajaran yang selama ini dilakukan dalam pembelajaran Pertempuran Palagan Ambarawa di kelas XI SMA N 1 Ambarawa? (2) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sejarah dengan subtema Pertempuran Palagan Ambarawa di kelas XI SMA N 1 Ambarawa? (3) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran pada materi Pertempuran Palagan Ambarawa di kelas XI SMA N 1 Ambarawa ?

## METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407). Penelitian R&D dimanfaatkan sebagai upaya pemberdayaan, sehingga kemampuan siswa mempelajari Sejarah dapat berkembang. Menurut Sugiyono langkah-langkah penggunaan metode R&D terdapat

sepuluh tahap. Akan tetapi dalam penelitian ini, langkah-langkah di atas dapat disederhanakan sebagai berikut yang bukan berarti penyederhanaan ini tanpa adanya dasar penyederhanaan karena langkah-langkah tersebut disesuaikan dengan dasar penelitian R&D itu sendiri yang mana digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya produk itu nantinya. Tahap 1 meliputi survey pendahuluan. Tahap 2 meliputi awal pengembangan media pembelajaran. Tahap 3 meliputi pengujian coba terbatas video dokumenter yang diproduksi kepada para ahli materi dan media untuk mendapatkan beberapa kritik dan saran yang dapat membangun. Tahap 4 diantaranya revisi dan perbaikan desain merupakan proses mengoreksi kembali dan memperbaiki kesalahan-kesalahan setelah melakukan penelitian produk kepada para ahli materi dan ahli media. Tahap 5 merupakan deskripsi hasil penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini berupa data tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran Sejarah menggunakan video dokumenter berbasis sejarah lisan dengan subtema "Pertempuran Palagan Ambarawa" di kelas XI. Teknik pemilihan informan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sample*, selain itu juga proses pembelajaran juga menjadi sumber data ketika proses di ujikan media video yang telah dibuat oleh peneliti, sumber data dokumen yang didapat dalam penelitian ini berupa buku Lembar Kerja Siswa sejarah kelas XI, buku tentang sejarah mempertahankan kemerdekaan Indonesia, dan buku metoda pembuatan video. Uji objektivitas data pada penelitian ini yaitu triangulasi metode, triangulasi sumber dan validitas. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif untuk tahap pendahuluan, teknik analisa kuantitatif untuk tahap pengembangan dan tahap evaluasi menggunakan teknik analisa kuantitatif menggunakan skala likert.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Media Pembelajaran Sejarah pada Materi Pertempuran Palagan Ambarawa yang Selama Ini Digunakan di Kelas XI SMA N 1 Ambarawa**

Media pembelajaran yang digunakan selama ini di lapangan yaitu powerpoint dan video, juga sekali-kali mendapat pinjaman buku dari perpustakaan akan tetapi hanya bisa digunakan pada saat pelajaran tersebut sesudahnya dikembalikan lagi setelah jam pelajaran telah usai. Video yang diperlihatkan kepada siswa adalah video yang terdiri dari beberapa slide gambar berisi tulisan dan tidak mempunyai alur cerita. Didalam kelas setiap ruangan sudah mempunyai sarana yang dapat menunjang dalam kegiatan belajar mengajar seperti LCD, *proyektor* dan *sound system* akan tetapi observasi yang peneliti lakukan menemui bahwa guru hanya menggunakan media power point selama pelajaran.

Menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip menentukan jenis media dengan tepat sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan; menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan siswa, menyajikan media dengan tepat yang harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, tempat dan situasi yang tepat sehingga mengetahui saat yang tepat bagaimana media tersebut digunakan.

Media pembelajaran selama ini digunakan banyak membuat siswa bosan dan sedikit ketertarikan untuk membaca buku paket karena siswa kurang tertarik untuk membaca. Padahal dengan tersedianya bahan ajar yang bervariasi, maka siswa akan mendapat manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru. Faktor lain juga yaitu dalam pelajaran sejarah apabila hanya diterangkan melalui penjelasan lisan akan memberikan gambaran

abstrak kepada siswa, sehingga guru harus mempunyai media prantara untuk menyampaikan pelajaran, seperti media video. Pembelajaran sejarah di SMA N 1 Ambarawa di kelas XI pada mata pelajaran Pertempuran Palagan Ambarawa selama ini menggunakan media gambar dan power point. Gambar yang dimaksud yaitu saat guru sedang menerangkan sekali-kali memperlihatkan gambar yang terkait dengan materi. Peneliti juga menemukan sarana dan prasarana (LCD, *proyektor*, dan *sound system*) untuk penunjang pembelajaran di dalam kelas.

### **Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah pada Materi Pertempuran Palagan Ambarawa yang sesuai dengan Kebutuhan pada Kelas XI SMAN 1 Ambarawa**

Pelajaran sejarah apabila hanya diterangkan melalui penjelasan lisan akan memberikan gambaran abstrak kepada siswa, siswa harus ditunjukkan gambar atau suatu bentuk nyata yang dapat dilihat langsung oleh siswa. Bahan ajar yang dibuat oleh peneliti untuk menjawab itu semua yaitu video. Peneliti melihat bahwa sarana dan prasarana yang ada menunjang untuk dilakukan pembelajaran menggunakan video. Kelebihan dari media video pembelajaran diantaranya adalah : (1) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; (2) video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan; (3) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; (4) mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; (5) mengembangkan imajinasi peserta didik; (6) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik; (7) sangat kuat memengaruhi emosi seseorang; (8) sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan ransangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa; (9) semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai; (10) dengan video yang ditayangkan pada siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi; dan (11) menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Dalam proses pengembangan media pembelajaran video ini, peneliti melakukan

berbagai tahap, tahapan-tahapan yang dapat kita tempuh untuk menyusun sebuah program video/film, menurut Diknas pada tahun 2004 (dalam Prastowo, 2015: 313) adalah:

#### 1. Judul

Judul dalam pembuatan video ini, peneliti mengambil materi pokok Pertempuran Palagan Ambarawa, sedangkan untuk KD nya peneliti mengambil KD 3.11 Menganalisis perjuangan bangsa indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman sekutu dan belanda. KI 3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Alasan peneliti mengambil materi tentang Pertempuran Palagan Ambarawa karena peneliti melihat dalam buku K13 pemerintah yang beredar saat ini di bagian materi Pertempuran Palagan Ambarawa sangat minim mengupas tentang , padahal kita semua ketahuai bahwa sejarah perjuangan bangsa indonesia untuk mempertahankan kemerdekaan sangatlah penting, khususnya di Ambarawa. Dengan demikian materi tentang Pertempuran Palagan Ambarawa sangatlah penting untuk dikembangkan, sehingga peneliti memberi judul video Pertempuran Palagan Ambarawa. Video ini dibuat oleh peneliti untuk digunakan sebagai media untuk bahan ajar di kelas XI pada mata pelajaran Sejarah. Siswa membutuhkan media sebagai bahan ajar karena mereka bosan jika hanya mendengarkan ceramah dan cenderung malas apabila jika disuruh untuk membaca. Dengan alasan itu peneliti mengembangkan media yang sudah pernah dilakukan dan menurut guru yang bersangkutan sangat menarik atau efektif untuk siswa dalam pembelajaran sehingga dapat cepat memahami.

#### 2. Pembuatan naskah

Pembuatan naskah video ini diambil dari berbagai sumber belajar, hal ini bertujuan untuk

memperkaya materi. Dari berbagai sumber kemudian disusun naskah yang digunakan dalam pengembangan video. Naskah diambil beberapa buku yang membahas tentang Pertempuran Palagan Ambarawa. Buku-buku tersebut ialah : buku paket kelas XI dan buku Palagan Ambarawa yang diterbitkan oleh Dinas Sejarah Angkatan Darat. Buku-buku tersebut peneliti ringkas dan dibuat suatu alur cerita atau skenario. Di dalam membuat skenario dimulai dari datangnya sekutu yang diboncengi oleh NICA hingga rakyat ambarawa mampu memukul mundur penjajah yang datang kembali untuk menegakan kekuasaan.

#### 3. Pengambilan gambar

Pada tahap pengambilan gambar, peneliti mengambil gambar yang sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Peneliti mengambil gambar Musium isdiman, Cavalery Ambarawa, Benteng Willyem dan Lapangan Jenderal Sudirman menggunakan kamera DSLR dan kamera handphone peneliti. Untuk gambar tokoh-tokoh dalam Pertempuran peneliti mengambil gambar dari pemanfaatan internet situs youtube sebagai bahan untuk melengkapi keperluan pembuatan video. Pengambilan gambar dilakukan pada bulan april 2017 dengan dibantu teman saya bernama Awan Ardiyanto dan Satria Nipanegara.

#### 4. Proses Editing

Proses pengeditan gambar bahan yang telah diambil dan digabungkan, setelah itu proses pengisian suara narasi atau dubbing. Dubbing narasi dari materi dalam video dilakukan peneliti dengan menggunakan mic recorder peneliti. Setelah tahapan tersebut disusun menjadi video pembelajaran yang utuh, proses editing dilakukan dengan komputer yang berbantuan Adobe Premier Pro CC 2015.

#### 5. Validasi

Untuk menentukan kelayakan atau tidaknya suatu produk adalah dengan dilakukan penilaian atau validasi dari para ahli. Validasi dilakukan dengan cara memberi lembar instrumen penilaian kepada validator atau ahli yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing.

Pengembangan video ini yaitu dari video yang tidak ada sistematika materi menjadi video yang mempunyai sistematika materi pada alur ceritanya. Selanjutnya video juga dikembangkan dari gambarnya yang tidak sesuai dengan materi pada suaranya menjadi gambar yang sesuai dengan materi pada suaranya. Dari video yang hanya berisi foto dan tulisan diiringi musik dikembangkan menjadi video mempunyai gambar bergerak yang sesuai dengan materi, dan antara gambar dan suara yang keluar juga sesuai.

Video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas apabila telah melalui proses penilaian validasi dari beberapa para ahli media dan ahli materi selaku validator. Untuk dikatakan layak digunakan maka penilaian validasi oleh validator minimal memperoleh kriteria baik. Berdasarkan hasil penilaian validasi dalam penelitian ini diperoleh rata-rata persentase dari segi media sebesar 82,78% yang termasuk pada kriteria sangat baik. Kemudian penilaian validasi dari segi materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,5% yang termasuk ke dalam kriteria sangat baik, dan video tersebut sudah layak untuk digunakan. Peneliti memilih bahan ajar video dikarenakan kelebihan dari media video sebagai media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Daryanto (2010: 86) "video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok".

Menurut Munadi (2013:127) kelebihan dari media video pembelajaran diantaranya adalah: (1) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; (2) video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan; (3) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; (4) mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; (5) mengembangkan imajinasi peserta didik; (6) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis; (7) sangat kuat memengaruhi emosi seseorang; (8) sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan ransangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa; (9) semua peserta didik

dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai; (10) dengan video yang ditayangkan pada siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi; dan (11) menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Selain itu juga bahan ajar disusun dengan tujuan menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa, SMA Negeri 1 Ambarawa yang sudah menggunakan kurikulum 2013 sehingga bahan ajar yang mengarah untuk pembelajaran yang mandiri bagi siswa sehingga dapat mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru. Video ini sebagai alternatif bahan ajar tambahan.

#### **Kelayakan Media Pembelajaran Sejarah Materi Pertempuran Palagan Ambarawa**

Hasil penilaian video sudah melalui revisi beberapa tahap dan validasi tim ahli media, ahli materi serta ahli validasi. Hasil validasi dari ahli media sebagai berikut, untuk hasil validasi media adalah sebesar 82,78% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi untuk materi adalah sebesar 87,5% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya peneliti juga melakukan respon siswa di dalam kelas, peneliti mengambil dua kelas untuk melihat respon siswa yaitu kelas XI IPS I dan XI MIPA IV. Untuk hitungan secara jelasnya bisa dilihat di lampiran. Kelas XI IPS I mendapat angka respon sebesar 87,2% (Termasuk dalam Kategori Sangat Baik) dan untuk kelas XI MIPA IV mendapat angka respon sebesar 81,6% (termasuk dalam Kategori Baik). Dilihat dari angka dari uraian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar yang dibuat oleh peneliti layak digunakan. Dilihat dari segi validasi media dan materi, dan respon siswa di dalam kelas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar yang dibuat oleh peneliti bisa untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

#### **SIMPULAN**

Pembelajaran sejarah di SMA N 1 Ambarawa di kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Indonesia selama ini menggunakan media power point dan video. Video tersebut hanya seperti gambar yang diberi materi. Video yang biasa diperlihatkan kepada siswa adalah video yang berisi hanya tulisan dan diberi musik, dan antara gambar dan suara tidak cocok atau tidak nyambung dan tidak mempunyai alur cerita. Pengembangan dalam penelitian ini yaitu dari video yang tidak ada sistematika materi menjadi video yang mempunyai sistematika materi alur ceritanya. Selanjutnya video juga dikembangkan dari videonya yang tidak sesuai dengan materi pada suaranya menjadi video yang sesuai dengan materi pada suaranya. Dari media yang hanya gambar berisi tulisan dikembangkan menjadi video mempunyai gambar bergerak yang sesuai dengan materi, dan antara video dan suara yang keluar juga sesuai. Tingkat kelayakan dari ahli media menunjukkan rata-rata 82,78% (kategori sangat baik), ahli materi rata-rata 87,5% (kategori sangat baik). Kelas XI IPS I mendapat angka respon sebesar 87,2% (kategori sangat baik) dan untuk kelas XI MIPA IV mendapat angka respon sebesar 81,6% (kategori baik). Dilihat dari angka dari uraian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar yang dibuat oleh peneliti layak digunakan. Dilihat dari segi validasi media dan materi, dan respon siswa di dalam kelas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar yang dibuat oleh peneliti bisa untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*, Ed.1. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto .2010. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Gagne, Robert M. 1977. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart, and Winston. (terjemahan Sunandar)
- Tanjung, Samsidar. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Sejarah*. Dalam *Paramita*, Vol 25, No. 2, hlm 1 (diunduh 15 Juli 2017)
- Jaya, Roisu .2010. *Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran di SMA 02 Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wayan, Santyasa I .2007. *Landasan Konsptual Media Pebeljaran*. Makalah disajikan dalam workshop Media Pembeajaranbagi Guru-guru SMA Negeri Banjar Angkatan pada tanggal 10 Januari 2007.