

**PENGEMBANGAN VIDEO SEJARAH PERKEMBANGAN  
ISLAM DI KOTA JAMBI BERBASIS *YOUTUBE* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI  
DI SMA ADHYAKSA 1 KOTA JAMBI**

**Rezi Radmansyah,\* Arif Rahim\*\***

Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari

Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari

**Abstrak**

*Tujuan penelitian pengembangan ini adalah Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube pada pembelajaran materi Sejarah di SMA Adhyaksa 1 Jambi. Untuk melihat respon siswa saat belajar menggunakan media youtube. 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 Adhyaksa 1 Jambi kelas XI. Kelayakan media pembelajaran merujuk pada hasil penilaian media oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran sejarah berbasis youtube pada materi Sejarah Perkembangan Islam 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 persentase 81% dengan kriteria kelayakan Sangat Baik, uji coba kedua 90% dengan kriteria kelayakan Sangat Baik, dan uji coba ketiga diperoleh persentase 90,6% dengan kriteria kelayakan Sangat Baik.*

**Kata Kunci : penelitian pengembangan, media, youtube, sejarah lokal**

**Abstract**

*The purpose of this development research is to find out the development of Youtube-Based Learning Media in learning history material at Adhyaksa 1 Jambi High School. To see student responses when learning to use YouTube media. The development model used is ADDIE which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were students of SMA Adhyaksa 1 Jambi class XI. The feasibility of learning media refers to the results of the media assessment by experts on the developed learning media. The YouTube-based history learning media on the History of Islamic Development in Jambi City which was developed has met the criteria for valid/valid use for class XI high school students. The results of the media assessment by validator I obtained a value of 90.3 with the eligibility criteria of Very Valid. The results of the assessment of the validator II material obtained a value of 87.5 with the eligibility criteria of Very Valid. The results of the history teacher's assessment on the media aspect obtained a value of 100 with very good criteria and the material aspect obtained a value of 97.5 with very good criteria. The results of the assessment of student responses in the first trial obtained a percentage of 81% with the eligibility criteria Very Good, the second trial 90% with the eligibility criteria Very Good, and the third trial obtained a percentage of 90.6% with the eligibility criteria Very Good.*

**Keywords: development research, media, youtube, local history**

**A. PENDAHULUAN**

Perkembangan pendidikan yang sangat pesat tidak lepas dari peranan sistem informasi dan teknologi yang

semakin canggih. Menurut Saroso (2005:14) perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar

dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Teknologi juga menyediakan berbagai peluang kepada para siswa dan pengajar untuk mengaplikasikan berbagai metode pengajaran, membuka akses informasi yang luas tanpa terikat dengan waktu dan tempat sehingga memungkinkan siswa dan guru untuk saling berbagi dan menerima informasi, yang menjadikan siswa dan guru memiliki pengalaman dan suasana belajar yang menarik dan berkesan.

Teknologi informasi dan komunikasi dan sering kita kenal pada istilah bahasa inggris yaitu *information communication and technology* sudah maju sangat pesat dan telah banyak membantu berbagai aktifitas yang dilakukan manusia. Menurut Saputro (2017:13) teknologi informasi adalah salah satu faktor penyebab adanya perubahan gaya hidup manusia untuk melakukan interaksi ke dunia luar. Teknologi informasi berpengaruh dalam berbagai bidang, baik itu dalam segi sosial, ekonomi, budaya, dan bahkan dalam bidang pendidikan, dapat memberikan peluang besar untuk para teknolog pendidikan yang memanfaatkannya untuk mengakses sejumlah informasi baik dalam bentuk teks, gambar, simulasi, maupun suara. Hal tersebut digunakan dan terciptalah media pembelajaran, bahan ajar, diskusi kelompok yang trintegrasi jaringan elektronik.

Media pembelajaran termasuk sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan

perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi dan edukasi antara pendidik serta peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran yang disajikan melalui internet ialah video. Menurut Krissandi (2018:69) video adalah media untuk menunjukkan sebuah unsur auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) yang bisa dihat ataupun kita dengarkan suaranya. Salah satu media yang bisa digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan suatu efektifitas pembelajaran adalah video. Video memungkinkan peserta didik dapat mengulang-ulang tayangan sehingga mereka dapat memahami pesan dengan mudah, video pembelajaran yang ada dapat disebarakan dengan cepat dan luas jika menggunakan internet. Sejauh ini kita mengetahui banyak sekali situs untuk berbagi video dan dapat kita manfaatkan untuk fasilitas mengembangkan sebuah *channel* pembelajaran berupa video yaitu *YouTube*.

Tingkat pemahaman peserta didik ketika dalam aktivitas pembelajaran melihat, mendengar dan melakukan dapat menghasilkan pemahaman (75%) dibandingkan dengan peserta didik yang hanya melihat (20%) dan melihat dan mendengar (40%). Belajar dengan unsur-unsur multimedia seperti video telah terbukti efektif untuk kegiatan belajar mengajar karena peserta didik mampu melihat, mendengar dan menghasilkan bahan yang diperlukan. Permasalahan dalam pembelajaran yang menunjukkan kemampuan pendidik belum memadai untuk

menghasilkan media dan produk pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Menurut Simanjuntak (2013:79) pendidik selama ini hanya mengandalkan ceramah, diskusi, praktik laboratoriom dan kunjungan lapangan. Pemanfaatan Tekonogi Informasi dan Komunikasi telah menjadi tuntutan dalam kurikulum 2013.

Kurikulukum 2013 dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan cara berfikir sejarah, membentuk kesadaran, menumbuhkembangkan nilai-nilai kebangsaan, mengembangkan inspirasi, dan mengaitkan peristiwa lokal dengan peristiwa nasional dalam satu rangkaian Sejarah Indonesia (Kemendikbud, 2016:4). Pemaparan diatas dijelaskan oleh Permendikbud No. 79 tahun 2014 tentang muatan lokal kurikulum 2013 yang mengemukakan muatan lokal merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya.

Pembelajaran sejarah lokal yang idel yaitu pembelajaran yang dapat menyadarkan peserta didik tentang masa lalu yang dimiliki, memberikan kesadaran akan lokalitas yang dapat dijadikan bekal untuk menunjukkan identitas historis, sosial dan budayanya. Pembelajaran sejarah lokal perlu dikenalkan pada peserta didik untuk mengenali identitas kelokalannya maupun menghargai identitas etnis atau daerah lain (Hardiana, 2017:42). Sejarah lokal

dapat memberikan peluang aktif bagi peserta didik untuk menggali informasi secara mandiri, memberikan inspirasi kepada peserta didik dalam mengamalkan di kehidupan sekarang, dan dapat memberikan informasi kepada peserta didik tentang kebudayaan yang berkembang di wilayahnya (Wibowo, 2016:48).\

Hamalik dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan belum ada perkembangan media pembelajaran di sekolah tempat penelitian, melainkan masih menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar. Menurut peneliti selama pelajaran berlangsung siswa tidak membaca buku melainkan hanya mendengar guru memberi penjelasan, bahkan hanya sebagian siswa yang mendengarkan sedangkan yang lainnya terlihat bosan dan melakukan kegiatan lainnya. Terlihat pasifnya siswa saat guru meminta siswa maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, Sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah. Untuk itu diperlukan pembelajaran interaktif dengan menggunakan media pembelajaran

berbasis video *Youtube* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan sebuah pembelajaran yang aktif yang dapat menimbulkan interaksi antar siswa serta interaksi antara siswa dengan guru yaitu dengan menggunakan unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran. Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran yang dimaksud di sini lebih ditekankan pada penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti media video *Youtube*. Dari latar belakang inilah, peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Perkembangan Sejarah Islam Di Kota Jambi Berbasis *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI Di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi”.

## **B. METODE**

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)*”.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

### **1. Hasil Penelitian**

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

#### **a) Analisis**

##### **1) 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 Adhyaksa 1 Jambi.

##### **2) 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.

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

#### 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 Islam ke Kota Jambi, tokoh-tokoh yang menyebarkan agama Islam, dan situs-situs yang ditinggalkan.

#### 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.

#### c) Tahap Pengembangan

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

#### 4. Validasi Media

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

#### a) Penilaian Ahli Media

Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap 1. Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian Media yang akan divalidasi oleh validator I. 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.

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.

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.

#### b) 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.

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.

#### c) Penilaian Guru

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.

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.

#### d) Tahap Implementasi

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*).

##### 1) Uji Coba *One to One*

Pada tahap ini uji coba di lakukan pada 3 orang siswa kelas XI IPS 2 di SMA Adhyaksa 1 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 *youtube* yang sudah dikirim link nya kedalam grup. Setelah peserta didik menonton video, peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran sejarah.

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.

### 2) Uji Coba *Small Group*

Pada tahap ini uji coba di lakukan pada 10 orang siswa kelas XI IPS 2 di SMA Adhyaksa 1 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 *youtube* yang sudah dikirim link nya kedalam grup. Setelah peserta didik menonton video, peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan

penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran sejarah.

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.

### 3) Uji Coba *Field Test*

Pada tahap ini uji coba di lakukan pada 40 orang siswa kelas XI IPS 2 di SMA Adhyaksa 1 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 *youtube* yang sudah dikirim link nya kedalam grup. Setelah peserta didik menonton video, peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran sejarah.

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.

#### e) 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.

Hasil dari media yang diuji cobakan kepada 40 siswa melalui angket yang disebar menggunakan *Google Form*. 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.

## 2. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan Video Sejarah Perkembangan Islam di Kota Jambi Berbasis Youtube 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 *Youtube* 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 *Youtube* 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 *Youtube* dinyatakan layak untuk di uji cobakan kepada siswa. Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, yaitu menerapkan media tersebut kepada siswa SMA Adhyaksa 1 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.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut: Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis *Youtube* pada materi Perkembangan Islam di Kota Jambi di SMA Adhyaksa 1 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).

1) Tahap *Analysis* (analisis) dilakukan dengan menganalisis analisis kurikulum, analisis teknologi dan situasi sekolah.

- 2) 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.
- 3) Tahap 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.
- 4) 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 kriteria “baik”, uji coba *small group* mendapatkan kriteria “baik”, dan uji coba *field test* mendapatkan kriteria “baik” yang artinya “layak” untuk dipakai dalam belajar mengajar.
- 5) 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”.

## 2. 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 Youtube 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.
- Nyoto, d. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 264.
- Putra, E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif. Vol.1:2*, 20.
- R. Abdullah, R. (1970). *Kenang-Kenangan Jambi Nan-Betuah*. Jambi.
- 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.
- Simanjuntak, D. (2013). Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan 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
- Tjandrasmita, Uka, 1992 "Beberapa Catatan Tentang Perdagangan di DAS Batanghari Hubungannya dengan 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
- 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:  
PT. 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  
Pendidikan Penabur*
- Djoenoed poeponegoro, Marwati dan  
Susanto, Nugroho, *Sejarah  
Nasional Indonesia II*, 1992,  
Jakarta: Balai Pustaka
- Upaya Pengembangan Pendidikan  
Melalui Pembelajaran, 2005