

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PRA AKSARA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 9 KOTA JAMBI

***Selly Octavianti**

Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Batanghari Jambi

Abstract

This study aims to produce instructional media products, namely instructional videos and apply them to class X history learning at SMA Negeri 9 Jambi City. The method used in this research is ADDIE which has five stages, namely; 1. Analysis (Analyze), 2. Design (Design), 3. Development (Development), 4. Implementation (Implementation), and 5. Evaluation (Evaluation). The research was conducted at SMA Negeri 9 Jambi City with the research subjects of class X IPA students, amounting to 3 people for individual trials, 8 people for small group trials, and 20 people for large group trials. The results of the first stage of validation by media experts obtained a value of 58.09%, the assessment after revision was obtained a value of 92%. So this product is in the "very feasible" category and can be tested. The results of the material expert validation obtained a value of 57.5%. After the revision was carried out, the value was 85%, so this product was included in the "very feasible" category and could be tested. After obtaining the validation results, then the trial was carried out, the average individual test value was 76.29%, the small group had an average percentage value of 82.08%, while the large group had an average percentage value of 72.91%. From the results of product trials conducted, based on the guidelines for the conversion of quantitative to qualitative data, the instructional video media was included in the Good category.

Keywords: Learning Videos, Pre-Literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu video pembelajaran dan menerapkannya pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 9 Kota Jambi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu; 1. Analisis (Analyze), 2. Desain (Design), 3. Pengembangan (Development), 4. Implementasi (Implementation), dan 5. Evaluasi (Evaluation). Penelitian dilakukan di SMA Negeri 9 Kota Jambi dengan subjek penelitian siswa kelas X IPA yang berjumlah 3 orang untuk uji coba perorangan, 8 orang untuk uji coba kelompok kecil, dan 20 orang pada uji coba kelompok besar. Hasil validasi tahap pertama oleh ahli media diperoleh nilai 58,09%, penilaian setelah dilakukan revisi diperoleh nilai 92 %. Maka produk ini termasuk dalam kategori "sangat layak" dan dapat diujicobakan. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai yaitu 57,5 % penilaian setelah dilakukan revisi diperoleh nilai 85 %, maka produk ini termasuk dalam kategori "sangat layak" dan dapat diujicobakan. Setelah diperoleh hasil validasi selanjutnya dilakukan ujicoba, nilai uji coba perorangan rata-rata persentase 76,29%, kelompok kecil dengan nilai rata-rata persentase 82,08%, sedangkan kelompok besar dengan nilai rata-rata persentase 72,91%. Dari hasil ujicoba produk yang dilakukan maka, berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media video pembelajaran termasuk dalam kategori Baik.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Pra Aksara.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah yang sesuai adalah pembelajaran yang memfasilitasi siswa supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal. Guru dituntut untuk dapat mengemas materi sejarah dengan baik dan menyenangkan, karena pelajaran sejarah pada umumnya menyangkut peristiwa masa lalu yang sangat panjang. Pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengatasi masalah dalam proses belajar, yang meliputi Program video pembelajaran, suatu modul yang dirancang dengan baik, program audio visual pendidikan, televisi pendidikan. Video merupakan suatu jenis teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran yang ideal digunakan.

Hasil penelitian (Dewitt et al:2013), Pemahaman siswa ketika dalam proses pembelajaran pemahamannya saat melihat, mendengar dan melakukan dapat menghasilkan pemahaman 75%, siswa yang hanya melihat 20% sedangkan melihat dan mendengar 40%. Pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan aplikasi program-program video.

Kurikulum 2013 dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan cara berfikir sejarah, membentuk kesadaran, menumbuh kembangkan nilai-nilai kebangsaan, mengembangkan inspirasi, dan mengaitkan peristiwa lokal dengan peristiwa nasional dalam satu rangkaian Sejarah Indonesia (Elya Sintya, 2018).

Keadaan sekolah sarana dan prasarannya bisa dikatakan hampir lengkap, seperti papan tulis, sudah ada listrik, infokus dan lain sebagainya. Bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran yang bervariasi. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih mudah

memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi alternatif bagi para tenaga pengajar untuk menyampaikan materi dengan lebih varian.

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 9 Kota Jambi, permasalahan yang ada disekolah yaitu sekolah tidak memiliki banyak media pembelajaran sejarah dan siswa kesulitan dalam memahami materi sejarah karena kurangnya penggunaan media. Maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran, Sehingga dapat meningkatkan belajar siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah. Pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran.

Menurut Profesor Ely (dalam Sadiman, (2009: 85) menyatakan bahwa “pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan antara lain: karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, dan prosedur penilaian”.

Selanjutnya menurut Wuryandani & Fathurrohman (2012:76) mengungkapkan dalam memilih media pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru, yaitu: “kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, mendukung materi pelajaran yang disampaikan, mudah tidaknya mendapatkan media, keterampilan guru menggunakan media tersebut, ada waktu menggunakannya, dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik”.

Peserta didik juga mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran sejarah disaat jam siang, apalagi jika hanya mendengarkan ceramah atau melihat power

point saja. Karena diperlukan pemahaman terhadap materi tersebut. Setelah melakukan wawancara dengan salah satu siswa di SMA Negeri 9 kota Jambi mengatakan benar bahwa lebih mudah memahami pelajaran atau materi menggunakan media. Sementara itu media-media pembelajaran sejarah yang tersedia di sekolah hanya berupa atlas dan globe. Siswa mudah memahami materi dengan cara mendengar dan melihat (Audio-Visual). Menurut Ashyar (2012:45) menyatakan "media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Sehingga perlu dikembangkan video pembelajaran, Pada kondisi saat ini, dengan adanya wabah virus corona siswa belajar melalui daring melalui goggle classroom dimana video merupakan salah satu dari media audio visual.

Dengan demikian, diperlukan sebuah media pembelajaran yang bisa menjadi bahan ajar secara mandiri dan sebagai sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran secara online. Maka dengan adanya hal tersebut, peneliti akan mengembangkan video pembelajaran masa pra aksara menggunakan aplikasi Wondershare Filmora. Alasan peneliti memilih materi pra aksara karena pada materi pra aksara sangat cocok apabila dibuat media dalam bentuk video pembelajaran karena jika menggunakan media pembelajaran yang kontekstual kendala terhadap ruang, tempat, dan waktu. Selain itu pada saat observasi materi yang mengalami permasalahan belajar yaitu materi pra aksara. Daryanto (2016:104) menyatakan bahwa "video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk proses pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok".

Menurut Al-Firdaus (2010: 13-14),

"Video atau film adalah rangkaian banyak frame gambar yang diputar secara cepat. Masing-masing frame merupakan rekaman dari tahapan-tahapan dalam suatu gerakan. Semakin cepat perputarannya, semakin halus gerakannya, walaupun sebenarnya terdapat jeda antar frame". Media pembelajaran video adalah sebuah media pembelajaran yang merangkai berbagai frame gambar yang diputar secara cepat, disajikan dalam bentuk film bergambar dan bersuara dengan tujuan agar informasi dapat diterima oleh audien dengan memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan suatu media video pembelajaran pada materi pra aksara, melakukan pengujian kelayakan terhadap media pembelajaran tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and devolepment). Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996. Model ADDIE terdapat beberapa tahapan diantaranya: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Devolepment (Pengembangan), Implementation (Penerapan), Evaluation (Penilaian).

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validator ahli media, ahli materi. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diisi oleh responden terhadap produk media video pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan skala Likert diberikan ke ahli validasi (ahli media dan ahli materi) sedangkan tanggapan peserta didik menggunakan penelitian wawancara. Dalam memperoleh data hasil validasi ahli digunakan angket terbuka. Instrumen ini

dimaksudkan untuk menilai produk pengembangan berupa media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran. Instrumen angket terdiri dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik.

C. PEMBAHASAN

Peneliti berangkat dari analisis permasalahan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Pada analisis kebutuhan, telah dilakukan observasi, yaitu wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan siswa untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Pada analisis awal sampai akhir dilakukan dengan menganalisis materi pembelajaran sejarah kelas X yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dibuat, menganalisis kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 9 Kota Jambi dan merumuskan tujuan pembuatan media.

Setelah kegiatan observasi yang dilakukan bulan Oktober 2019 di SMA Negeri 9 Kota Jambi, peneliti mendapat data sebagai berikut:

- 1) Dari hasil keterangan guru mata pelajaran sejarah, kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 9 Kota Jambi adalah kurikulum 2013 atau K13.
- 2) Guru menyatakan bahwa siswa sulit memahami materi pembelajaran sejarah apalagi disaat jam siang.
- 3) Selama proses pembelajaran siswa cenderung mendengarkan penjelasan guru sambil sibuk dengan urusan siswa satu sama lain. Artinya ada siswa yang memperhatikan dan adapula yang tidak memperhatikan.
- 4) Dari keterangan siswa kelas X, guru sangat jarang menggunakan media dan guru juga tidak bervariasi dalam mengajar sehingga suasana jadi monoton dan membosankan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi kepada guru dan siswa, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran sejarah kelas X yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah wawancara dan observasi yang dilakukan, kegiatan selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber-sumber untuk dijadikan referensi seperti kurikulum, silabus, materi dan buku-buku lainnya yang berkaitan dengan materi dan gambaran yang akan dimasukkan ke dalam media video pembelajaran dengan materi pra aksara, yang digunakan yaitu pengertian pra aksara, periodisasi masa pra aksara, dan peninggalan pada masa pra aksara. Materi diatas, selain diambil dari buku pembelajaran sejarah diambil juga dari internet.

Setelah melakukan analisis permasalahan peneliti memilih penelitian pengembangan media video pembelajaran materi pra aksara. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran dengan langkah-langkah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Sebuah produk media video pembelajaran yang layak digunakan telah mendapatkan validasi dari validator ahli media dan materi. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Drs. Sastri, M. Pd. sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Ulul Azmi, S. Pd., M. Hum. "Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individu, maupun kelompok" (Daryanto, 2016: 104).

Berdasar hasil validasi media tahap pertama jumlah skor penilaian dari ahli media mendapatkan 61 dengan persentase 58,09 % maka produk ini termasuk dalam kategori "cukup layak". Validator menyatakan validasi media pembelajaran

cukup layak untuk diuji cobakan dengan revisi “1.Terdapat bahasa yang tidak sesuai dengan EYD. 2. Terdapat sepasi huruf yang kurang, 3. Ketepatan penggunaan huruf kapital dan tanda baca, 4.Terdapat kesalahan ketepatan penggunaan danpenulisan kata istilah atau bahasa asing, 5.Terdapat kesalahan penempatan kata atau kalimat dalam video, 6.Terdapat kesalahan kesesuaian gambar, teks, dan narasi dengan materi.

Setelah melakukan revisi dan meminta kembali berdasar hasil validasi media tahap kedua jumlah skor penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 92 % maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil ini dapat disimpulkan media pembelajaran dapat diuji cobakan. Selain melakukan validasi ahli media hasil produk perlu mendapatkan validasi dari validator dari ahli materi yaitu: Berdasar hasil validasi media tahap pertama jumlah skor penilaian dari ahli materi mendapatkan 46 dengan persentase 57,5 % maka produk ini termasuk dalam kategori “cukup layak”. Validator menyatakan validasi media pembelajaran cukup layak untuk diuji cobakan dengan revisi 1.Perbaiki percocokan antara gambar dengan penjelasan ada salah satu yang tidak sesuai, 2.Tidak tersusun rapi penjelaannya.

Produk yang sudah dikategorikan valid, kemudian diujicobakan melalui uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 orang, ujicoba kelompok kecil dengan jumlah responden 8 orang sedangkan uji coba kelompok besar menggunakan responden sebanyak 20 orang. Untuk melakukan ujicoba produk, karena pada saat melakukan ujicoba produk peneliti memiliki kendala adanya wabah pandemi Corana Virus (Covid-19).Akhirnya peneliti menentukan untuk melakukan uji coba melalui pembelajaran secara daring dan grup whatshap terhadap peserta didik yang melakukan uji coba perorangan, kelompok

kecil dan kelompok besar.Dalam pembelajaran peserta didik menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut.Menurut Sukardi dalam Rivai (2011: 3).pertimbangan kepraktisan dapat dilihat dalam aspek kemudahan penggunaan, dapat digunakan sewaktu-waktu, waktu singkat, cepat, sebagai pengganti atau variasi serta biaya murah jika hendak menggunakannya”.

Setelah melakukan revisi produk hasil validasi media tahap kedua jumlah skor penilaian dari ahli materi mendapatkan 68 dengan persentase 85 % maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil ini dapat disimpulkan media pembelajaran dapat diuji cobakan.Selain melakukan validasi media dan materi selanjutnya melakukan uji coba kepada siswa untuk memperoleh respon siswa terhadap media yang dihasilkan. Respon siswa terhadap media menggunakan ujicoba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar adalah sebagai berikut: Hasil uji coba perorangan, jumlah skor rata-rata persentase 76,29%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media video pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil, jumlah skor rata-rata persentase 82,08%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media video pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba kelompok besar, jumlah skor rata-rata persentase 72,91%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media video pembelajaran termasuk dalam kategori Baik.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang media video pembelajaran pra aksara kelas X SMA Negeri 9 Kota Jambi dapat ditarik kesimpulan

1. pengembangan video pembelajaran dengan model ADDIE yang dikembang

oleh Dick and Carey pada tahun 1996. Model ADDIE terdapat beberapa tahapan diantaranya: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), Evaluation (Penilaian).

2. Produk media yang dihasilkan tergolong sangat baik digunakan pada proses pembelajaran sejarah berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 92 % maka produk ini termasuk dalam kategori sangat layak dan hasil validasi ahli materi dengan prosentase 85% termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba perorangan, jumlah skor rata-rata persentase 76,29% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil, jumlah skor rata-rata persentase 82,08% termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil uji coba kelompok besar, jumlah skor rata-rata persentase 72,91%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media video pembelajaran termasuk dalam kategori Baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Firdaus, I. 2010. *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media
- Elya Sintya. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Video Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA*. Skripsi FKIP Universitas Jember

Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development / R&D)*. Bandung: Alfabeta

Fathurrohman dan Wuryandani. 2012. *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar (Untuk PGSD dan Guru SD)*. Yogyakarta: Nuha Litera.