

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN CANDI  
MUARA JAMBI BERBASIS SEJARAH LOKAL PADA MATA  
KULIAH SEJARAH INDONESIA HINGGA ABAD 15  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI**

**Nur Agustiningih<sup>10</sup>, Satriyo Pamungkas<sup>11</sup>**

**Abstract:** *The purpose of this research is to determine (1) the process of developing Muara Jambi Temple learning video based on local history in Indonesian history up to the 15th century subject History Study Program of Batanghari University Jambi (2) the advisability of Muara Jambi Temple learning video based on local history in Indonesian history up to the 15<sup>th</sup> century subject History Study Program of Batanghari University Jambi. The type of this research are research and development. This research emphasizes an effort to produce certain products that will be used in certain fields of science and can also be used in an activity that needs it. The development which was carried out in this research is developing video learning media. To determine the feasibility of the media, the media experts and material experts validated the media that had been made and then conducted a media trial to the students, the trial was carried out in three stages, one to one, small group trials, and field test trials. The results showed that (1) the stages of developing Muara Jambi Temple learning video based on local history in Indonesian history up to the 15th century subject adopted the steps or stages which were developed by Lee and Owens which consisted of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. (2) The results of the assessment by media experts for all aspects obtained an average score of 4.1 with good category and reasonable to be used. Furthermore, based on the media expert's assessment, the average of all aspects is 4.3 with a very good category so that the material reasonable to be used. The feasibility of Muara Jambi Temple learning video based on local history in Indonesian history up to the 15th century subject based on student assessment in the field test obtained an average of all aspects, namely 4.3 in the very good category so that the media was very suitable to be used in this learning activity.*

**Keywords:** *Instructional Media, Local History, Muara Jambi Temple*

---

<sup>10</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari

<sup>11</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari

## PENDAHULUAN

Mempelajari sejarah bukan hanya tentang menghafal nama tokoh dan peristiwa saja namun dengan mempelajari sejarah kita bisa mengambil pelajaran dalam setiap peristiwa yang terjadi. Fungsi sejarah pada hakekatnya adalah untuk meningkatkan pengertian atau pemahaman yang mendalam dan lebih baik tentang masa lampau dan juga masa sekarang dalam inter relasinya dengan masa datang. Sedangkan kegunaan atau manfaat sejarah ada empat yakni yang bersifat edukatif yakni bahwa pelajaran sejarah membawa kebijaksanaan dan kearifan; kedua, yang bersifat inspiratif artinya memberi ilham; ketiga, bersifat instruktif, yaitu membantu kegiatan menyampaikan pengetahuan atau keterampilan, dan keempat, bersifat rekreatif, yakni memberikan kesenangan estetis berupa kisah-kisah nyata yang di alami manusia (Febrianti, 2015: 4)

Perkembangan teknologi pendidikan begitu pesat sehingga, pendidik harus memegang teguh prinsi modernisasi dalam pembelajaran, yang menurut Mulyasa (2007: 51) prinsip modernisasi tidak hanya terwujud dalam bentuk buku-buku sebagai alat utama pendidikan, melainkan dalam semua rekaman tentang pengalaman manusia. Selain itu, guru juga sebagai pendorong kreativitas siswa sehingga guru di tuntutan untuk mendemonstrasikan dalam menunjukkan kreativitas tersebut. Kreativitas di tandai dengan kegiatan menciptakan suatu yang sebelumnya tidak ada atau adanya kecenderungan untuk menciptakan.

Teori belajar Ausubel tentang belajar adalah belajar bermakna, hal ini dimana adanya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Faktor yang paling penting yang mempengaruhi belajar adalah apa yang telah diketahui peserta didik. Oleh sebab itu informasi baru harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif peserta didik (Trianto, 2007: 25). Salah satu sumber belajar yang berkaitan dengan sejarah lokal masyarakat Jambi adalah Candi Muara Jambi yang menjadi kebanggaan masyarakat Jambi. Menurut wasino (2009:12 sejarah lokal adalah sejarah yang posisi kewilayahannya di bawah sejarah nasional. Sejarah baru muncul setelah adanya kesadaran nasional. Namun demikian bukan berarti semua sejarah lokal harus memiliki keterkaitan dengan sejarah nasional. Sejarah lokal bisa mencakup peristiwa-peristiwa yang memiliki keterkaitan dengan sejarah nasional dan peristiwa-peristiwa khas lokal yang tidak berhubungan dengan peristiwa yang lebih luas seperti nasional, regional, atau internasional. Dengan demikian secara sederhana dapat di katakan bahwa sejarah lokal adalah bidang kajian masa lalu dari suatu kelompok atau masyarakat yang mendiami unit wilayah yang terbatas. Ruang sejarah lokal merupakan lingkup geografis yang dapat

dibatasi oleh sejarawan dengan alasan yang dapat diterima oleh semua orang.

Situs Percandian Muara Jambi adalah sebuah kompleks percandian agama Hindu-Buddha terluas di Asia Tenggara, dengan luas 3981 hektar. Kemungkinan besar merupakan peninggalan Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Melayu. Kompleks percandian ini terletak di Kecamatan Muara Sebo, Kabupaten Muara Jambi, provinsi Jambi. Kompleks percandian Muara Jambi terletak pada tanggul alam kuno Sungai Batanghari. Namun masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui tentang sejarah Candi Muara Jambi dan apa fungsi serta dampaknya bagi perkembangan masyarakat Jambi secara umum. Untuk itu diperlukan informasi yang lebih dalam tentang keberadaan Candi Muara Jambi sehingga menumbuhkan kesadaran sejarah dan memunculkan kreativitas siswa dengan cara modern sehingga mahasiswa mampu menggali kearifan lokal masyarakat Jambi. Pembelajaran inovatif untuk menyampaikan informasi atau materi dapat dilakukan dengan cara pengembangan media video pembelajaran agar lebih menarik.

Menurut Daryanto (2011: 5) Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki manfaat seperti memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah, memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, memberi rangsangan, dapat menyalurkan pesan, serta dapat mengkomunikasikan lima komponen pembelajaran yaitu guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media video. Video pembelajaran bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat sampai kepada siswa secara langsung serta menambah dimensi baru terhadap pembelajaran, karena video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa di samping suara yang menyertainya. Oleh sebab itu, dalam memproduksi video harus memiliki *script*, *scenario*, *screenplay*, atau *teleplay*, yang memuat informasi audio dan video untuk mentransformasikan kata-kata tertulis menjadi bunyi dan gambar elektronik (Daryanto, 2011: 4).

Video pembelajaran merupakan produk teknologi berupa media pembelajaran audio visual yang sangat penting, dengan menggunakan video diharapkan mahasiswa dapat memberikan respon dari apa yang dilihat dan didengar dari apa yang disajikan materi dalam video pembelajaran. Dengan video dapat belajar secara visual yang dapat membantu dalam memaknai materi. Seperti halnya dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, dengan visual peserta didik dapat menyerap materi sebanyak 50% dari apa yang telah dipelajari, sehingga dengan video pembelajaran Candi Muara Jambi berbasis sejarah lokal ini proses pembelajaran menjadi semakin bermakna dan

dapat menumbuhkan kesadaran sejarah mahasiswa khususnya nilai-nilai yang terdapat dalam peristiwa sejarah.

### **METODE PENELITIAN**

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R&D yang merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses atau tahapan-tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan produk baru atau menyempurnakan, dan memanfaatkan produk yang sudah ada. Borg and Gall (1983) penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. (Satriyo Pamungkas, 2016:48)

Pada penelitian pengembangan ini mengadopsi model Lee and Owens dengan alur kerjanya sebagai berikut: Pada tahap pertama dilakukan analisis pada beberapa aspek yaitu analisis lingkungan, identifikasi masalah, analisis peserta didik, serta mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap kedua yaitu tahap design dimana peneliti membuat program media video pembelajaran pada kertas yang berupa script, scenario atau storyboard. Pada tahap ketiga berupa development atau berupa tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti mulai mengumpulkan video dan mengedit video serta menginputnya ke dalam computer. Pada tahap keempat berupa implementation, pada tahap ini produk di uji cobakan dengan menggunakan desain Martin Tassmen (1993) yaitu berupa tahap validasi ahli, revisi, uji coba one to one, revisi, uji coba small group, revisi, uji coba field test. Tahap kelima adalah evaluation, pada tahap ini peneliti melakukannya pada saat produk pembelajaran di uji cobakan pada tahap *one to one*, *small group*, dan *field test* (Satrio Pamungkas, 2016: 50-51).

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi tahun akademik 2017/2018. Dalam penelitian ini dilakukan tiga tahap uji lapangan terhadap produk sehingga ada tiga jenis sampel yang diambil. Pengambilan sampel pada masing-masing tahap berdasarkan rekomendasi tiga level evaluasi formatif Dick dan Carey (Borg dan Gall, 2007:591) yakni *one on one* pada level pertama 1-3 siswa, 6-8 siswa pada level kedua, dan seluruh kelas pada level ketiga. Pada ujicoba pada tahap peratama dan kedua menggunakan teknik purposif sampling, pada tahap ketiga menggunakan total sampling.

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan meliputi: lembar observasi, kuesioner (lembar validasi), serta pedoman wawancara. Lembar observasi dan wawancara digunakan untuk mencari informasi-informasi dari lapangan dan penelitian pendahuluan. Kuesioner (lembar validasi) digunakan untuk mengukur kelayakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, validasi, serta wawancara.

- a. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kondisi awal tentang pembelajaran dan penggunaan serta pemanfaatan media dalam pembelajaran yang merupakan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Validasi digunakan untuk mengumpulkan data sebagai penelitian kelayakan media pembelajaran menurut pendapat ahli materi dan ahli media.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2010: 333). Data penelitian yang diperoleh selama proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan.

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa skor penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa. Data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif menggunakan teknik pengkriteriaan dengan skala 5. Konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata angket. Skor rata-rata angket dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata rata

$\sum x$  = Jumlah skor

N = Jumlah penilai

Untuk mengubah data kuantitatif menjadu kualitatif dengan kriteria yang mengacu pada rumus konversi Widoyoko (2009: 238) sebagai berikut.

**Tabel 1. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif**

Skala	Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
5	$X > \bar{X}_i + 1,8 \times s_{bi}$	> 4,2	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times s_{bi}$	> 3,4 - 4,2	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times s_{bi}$	> 2,6 - 3,4	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 \times s_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times s_{bi}$	> 1,8 - 2,6	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times s_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk video dengan mengadopsi langkah-langkah pengembangan model Lee and Owen (2004), yang terdiri

beberapa tahapan yaitu tahap analysis, tahap design, tahap development, tahap implementation, dan terakhir tahap evaluation. Hasil penelitian dari setiap tahapan tersebut sebagai berikut:

### **Tahap Analysis**

Pada tahap ini peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Sejarah Indonesia Hingga Abad 15 M. proses kegiatan ini dilakukan guna mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik mahasiswa, tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang tersedia, serta informasi lainnya yang mendukung dalam pembuatan media video pembelajaran. Dari kegiatan ini diperoleh beberapa data sebagai berikut:

- a. Kurikulum yang digunakan di Universitas Batanghari khususnya pada prodi Pendidikan Sejarah yaitu kurikulum perguruan tinggi berbasis KKNI. Pada Silabus Mata Kuliah Sejarah Indonesia Hingga Abad 15 M, fokus kajiannya mengenai perkembangan bangsa Indonesia sejak adanya interaksi dengan dunia luar hingga runtuhnya kerajaan-kerajaan Hindu-Budha sekitar abad ke-15 M. Sementara pada proses pembelajarannya menggunakan pendekatan multi dimensi dengan model perkuliahan yang berpusat kepada mahasiswa. Selain itu, tujuan dari mata kuliah tersebut adalah memberikan pemahaman terhadap mahasiswa mengenai sejarah awal bangsa Indonesia dan memperluas wawasan para mahasiswa dalam melihat proses pembentukan bangsa Indonesia seperti adanya sekarang ini yang diwarnai oleh pola masyarakat yang multi etnis, multi budaya dan multi agama dan kepercayaan. Melalui pemahaman tersebut diharapkan akan menumbuhkan penghormatan dan penghargaan akan keanekaragaman tersebut dalam perspektif sejarah bangsa Indonesia. Hal ini ada hubungannya antara bukti masa Hindu-Budha salah satunya yang berada di Jambi yaitu Candi Muara Jambi sehingga membentuk masyarakat Jambi yang beranekaragam.
- b. Tidak adanya video yang secara khusus membahas mengenai sejarah Candi Muara Jambi dalam proses pembelajaran. Namun dalam penyampaian materi dosen menggunakan laptop dengan memanfaatkan aplikasi *power point* untuk menampilkan materi dalam bentuk gambar dan teks. Hal ini yang memungkinkan dilakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video agar mahasiswa bisa melihat secara nyata kondisi Candi Muara Jambi dan temuan-temuan lainnya yang ditemukan di situs percdandian sebagai bukti dari adanya interaksi bangsa asing di daerah Jambi.

- c. Tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang disetiap kelas memungkinkan proses pembelajaran menggunakan media video baik itu *infocus*, *proyektor*, dan *sound system*. Khususnya *sound system* merupakan inventaris prodi pendidikan sejarah yang dapat digunakan oleh dosen untuk kepentingan pembelajaran. Adanya sarana tersebut video pembelajaran Sejarah Candi Muaro Jambi dapat diputar di kelas.
- d. Mahasiswa memiliki produk-produk teknologi seperti *Handphone* (hp) berjenis android yang memiliki aplikasi pemutar video. Sehingga mahasiswa bisa mengcopy media video tersebut untuk memutar ulang di hp dan mempelajari ulang secara individu.

Dari data yang diperoleh hasil observasi dan wawancara, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media video pembelajaran sejarah Candi Muaro Jambi yang dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Setelah proses observasi dan wawancara dilakukan, kegiatan berikutnya mengumpulkan sumber-sumber untuk dijadikan referensi seperti kurikulum, silabus, materi, dan buku-buku referensi lainnya seperti teori belajar dan pembelajaran, teori dan praktek mengenai media pembelajaran dan pembuatan video menggunakan Adobe Premiere CS6, serta menginstal *software* pendukung seperti *Google Aearth Pro* dan *Windows Moviemaker*. Selanjutnya diteruskan dengan proses pembuatan materi yang dirancang pada tahap design yang nantinya akan menjadi pedoman dalam pembuatan video pembelajaran sejarah candi muaro jambi.

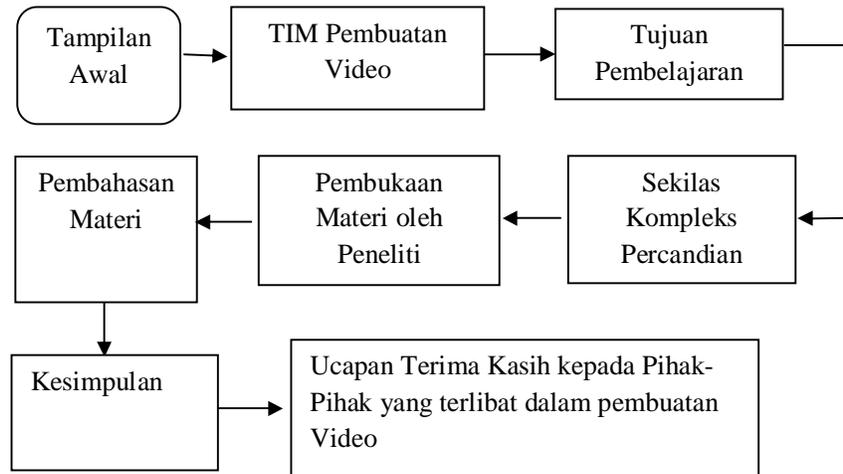
Dari temuan-temuan yang dijelaskan diatas dapat disimpulkan dalam proses pembelajaran memiliki kendala yang dihadapi. Namun, ada point penting yang perlu diperhatikan bahwa dosen mata kuliah sejarah Indonesia Hingga Abad 15 M telah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi dengan bantuan laptop, serta telah memiliki sarana yang menunjang untuk pemutara video pembelajaran di kelas dan individu.

Analisa materi yaitu dengan cara mengidentifikasi kemampuan akhir yang diharapkan yang tertera pada silabus dalam kurikulum yaitu Mampu menganalisis pengaruh bangsa luar di Jambi dan menyebutkan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha khususnya di provinsi Jambi. Dari identifikasi tersebut maka didapatkan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran dan disusun secara sistematis untuk disajikan pada media video pembelajaran sejarah Candi Muara Jambi.

#### **Tahap Design (Perencanaan)**

Pada tahap ini merupakan tahap perancangan media pembelajaran sebelum dilakukan pada laptop atau komputer. Dalam

membangun sistem dan untuk merealisasikannya sistem tersebut terlebih dahulu dibuat alur dari video yang akan dikembangkan, setelah itu membuat storyboard untuk menjadi panduan dalam pembuatan video pembelajaran.



**Gambar 1. Alur Tampilan Video Pembelajaran**

Gambar di atas memberikan petunjuk bahwa video yang akan ditampilkan tidak keluar dari tujuan pembelajaran sebagai pemandu dalam pembahas materi. Setelah alur video selesai dirancang, selanjutnya membuat *storyboard* yang berguna untuk menjadi panduan dalam pengambilan video dan audio pada tahap *development* (pengembangan).

#### **Tahap Pengembangan**

Pada tahap ini merupakan suatu tahapan mengaplikasikan apa yang telah dirancang pada tahap design untuk menjadi suatu yang diharapkan. Sehingga pada tahap pengembangan produk meliputi kegiatan seperti menyiapkan *software*, menyiapkan bahan, perancangan desain, serta penggabungan video. Proses pembuatan media video menggunakan perangkat lunak adobe premiere untuk editing video dan perangkat lunak pendukung lain seperti google earth pro dan windows movie maker yang berguna untuk merekam video peta kenampakan provinsi jambi dan kompleks candi Muarajambi . Pada tahapan ini menghasilkan produk awal media video pembelajaran sejarah Candi Muara Jambi.

Video yang telah dikembangkan kemudia di save dengan format Mp4 agar dapat diputar pada aplikasi pemutar video baik yang ada pada laptop atau computer maupun di handphone. Untuk memutar video pengguna dapat mengarahkan cursor ke tombol menu video yang telah disediakan. Selain itu, pengguna dapat memperbesar video

saat menonton dengan cara mengklik dua kali (2x) pada tampilan video, dan dengan cara mengklik dua kali (2x) untuk mengembalikan tampilan video seperti ukuran awalnya. Atau bisa juga bagi pengguna menggunakan laptop atau computer dengan cara mengarahkan cursor ke bagian kanan atas dengan cara mengklik restore down untuk mengecilkan video dan dengan cara mengklik maximize untuk memperbesar video, kedua tombol tersebut memiliki symbol dan tempat yang sama namu memiliki fungsi yang berbeda.

Suatu kebutuhan non fungsional dalam pembuatan media diperlukan yang bertujuan untuk mengetahui sistem atau perangkat seperti apa yang dipakai untuk pengembangan media video pembelajaran, baik perangkat keras atau perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan untuk melakukan pengembangan media video pembelajaran sejarah Candi Muaro Jambi menggunakan personal komputer jenis laptop dengan spesifikasi windows 10 Pro 64-bit (10.0, Buld 15063), system model H61H2-MV, dengan processor intel (R) core (TM) i3-3240 CPU @3.40GHz (4 CPUs),~3.4GHz, memory 8192 MB RAM, Page file 3924 MB used, 7802 MB available dengan directx version Directx 12.. Serta dilengkapi dengan DVD Room atau CD RW yang berguna sebagai pembaca CD.

Untuk perekaman audio (suara) terdiri dari dua macam yaitu audio materi dan audio latar music intrumen lagu daerah Jambi yang direkam menggunakan alat perekam suara yang terdapat pada handphone. Setelah selesai pengambilan kedua audio tersebut, maka kedua audio tersebut disatukan terlebih dahulu sebelum menyatukan ke dalam video. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah audio materi dapat terdengar dengan jelas walaupun audio musik latar berbunyi.

#### **Tahap Implementasi**

Tahap ini merupakan uji coba dari produk awal media video pembelajaran yang dihasilkan. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu validasi media oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Data Hasil Penilaian Media Video Pembelajaran Sejarah Candi Muaro Jambi Oleh Ahli Media**

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Komunikasi	4	Baik
2	Teknis	4	Baik
3	Tampilan	4.3	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>4.1</b>	<b>Baik</b>

Dari tabel di atas diketahui hasil penilaian oleh ahli media untuk aspek komunikasi diperoleh rerata skor 4 tergolong kategori “baik”, aspek teknis diperoleh rerata skor 4 dengan kategori “baik”, dan pada aspek tampilan diperoleh rerata skor 4.3 pada kategori “sangat baik”. Total keseluruhan dari aspek pada penilaian media adalah 4.1 dengan kategori “**Baik**”.

Hasil penilaian ahli materi dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3. Data Hasil Penilaian Materi Video Pembelajaran Sejarah Candi Muaro Jambi**

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	4.5	Sangat Baik
2	Bahasa	3.5	Baik
3	Manfaat	5	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>4.3</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi untuk aspek materi diperoleh rerata skor 4.5 dengan kategori “sangat Baik”, aspek bahasa diperoleh rerata skor 3.5 dengan kategori “Baik”, dan pada aspek manfaat diperoleh rerata skor 5 pada kategori “sangat baik”. Total keseluruhan dari aspek pada penilaian materi adalah 4.3 dengan kategori “**Sangat Baik**”.

Setelah tahap validasi dilanjutkan tahap evaluasi uji coba produk dilapangan yaitu uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Uji coba produk dilakukan di FKIP Universitas Batanghari pada mahasiswa semester II.

#### **Tahap Evaluasi**

Pada tahap evaluasi dilakukan uji coba produk media pembelajaran pada pengguna (mahasiswa). Uji coba produk dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu uji coba *one to one*, uji coba *small group* dan uji coba lapangan/*field test*. Berikut ini uji coba yang dilakukan pada tahap evaluasi :

Uji coba one to one dilakukan terhadap 3 mahasiswa. Data dari respon mahasiswa pada uji coba one to one dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 4. Data Respon Mahasiswa Pada Uji Coba *One to one* dan Kategori Berdasarkan Klasifikasi**

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	4.57	Sangat Baik
2	Media	4.38	Sangat Baik
<b>Rerata Skor</b>		<b>4.47</b>	<b>Sanagat Baik</b>

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil materi pembelajaran diperoleh rerata skor 4.57 (dengan kategori “sangat Baik”), aspek media diperoleh rerata skor 4.38 (dengan kategori “Sangat Baik”), Rerata skor total seluruh aspek adalah 4.47 (dengan kategori “Sangat Baik”). Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran Sejarah Candi Muaro Jambi berdasarkan respon penilaian mahasiswa pada uji coba kelompok kecil kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran. Sedangkan revisi pada uji coba one to one ini adalah adanya penambahan teks narasi pada video

Setelah selesai direvisi media video pembelajaran di uji cobakan kembali ketahap small group yang terdiri dari 8 orang mahasiswa. Adapun hasil penilaian dari uji coba small group dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 5. Data Rerata Skor dan Kategori dari Uji Coba Small Group**

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	4.4	Sangat Baik
2	Media	4.1	Baik
<b>Rerata Skor</b>		<b>4.25</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil materi pembelajaran diperoleh rerata skor 4.4 (dengan kategori “sangat Baik”), aspek media diperoleh rerata skor 4.41 (dengan kategori “Sangat Baik”), Rerata skor total seluruh aspek adalah 4.25 (dengan kategori “Sangat Baik”). Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran Sejarah Candi Muaro Jambi berdasarkan respon penilaian mahasiswa pada uji coba kelompok kecil kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran. Sedangkan revisi pada uji coba pada small group adalah pada kejelasan pengisi suara dan penambahan variasi pada backsound musik

Setelah selesai direvisi media video pembelajaran di uji cobakan kembali ketahap uji coba lapangan/fied test yang terdiri dari 20 orang mahasiswa Data dari respon mahasiswa pada uji coba Lapangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 6. Data Penilaian pada Uji Coba Lapangan**

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	4.4	Sangat Baik
2	Media	4.3	Sangat Baik
<b>Rerata Skor</b>		<b>4.3</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil penilaian materi pembelajaran diperoleh rerata skor 4.4 (dengan kategori “sangat Baik”), penilaian pada aspek media diperoleh rerata skor 4.3 (dengan kategori “Sangat Baik”), untuk rerata skor total keseluruh aspek

adalah 4.3 (dengan kategori “Sangat Baik”). Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran Candi Muaro Jambi berdasarkan respon penilaian mahasiswa pada uji coba kelompok kecil kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran. uji coba lapangan dapat diambil kesimpulan bahwa media video pembelajaran Candi Muara Jambi sudah baik dalam segi materi dan media dalam menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa, sesuai dengan hasil penelitian Budi Purwanti (2015) menyebutkan bahwa penggunaan media video pembelajaran mengefektifkan pembelajaran dan Presepsi terhadap pembelajaran menjadi lebih positif dengan daya tarik penggunaan media video pembelajaran memotivasi peserta didik dalam belajar. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Aurora Nandya Febriyanti (2016) yang mengembangkan media video pembelajaran, yang mana pada hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan kesadaran sejarah.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari apa yang telah dilakukan dan dipaparkan peneliti pada bab-bab sebelumnya, maka diambil kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media video pembelajaran Candi Muara Jambi pada mata kuliah Sejarah Indonesia Hingga Abad 15 M dengan menggunakan Adobe premier CS6 tergolong pada kategori “sangat baik” dari hasil penilaian Tim Ahli. Tahapan pengembangan media video pembelajaran mengadopsi langkah atau tahapan yang di usulkan Lee and Owens yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, development, implementasi, dan terakhir evaluasi. Namun pada tahap implementasi peneliti megadopsi langkah dari Martin Tessmen. Sementara pada tahap evaluasi dilakukan peneliti pada tahap implementasi dan uji coba produk media video pembelajaran.
2. Pada saat uji coba media video pembelajaran candi Muara Jambi dilakukan sebanyak tiga kali. Pada uji coba pertama yaitu one to one (kelompok kecil) berjumlah tiga orang yang memberi penilaian kategori “sangat baik” dengan rerata nilai 4.47. Pada uji coba kedua yaitu small group (kelompok sedang) berjumlah delapan orang mahasiswa yang memberi penilaian “sangat baik” dengan perolehan nilai rerata 4.25. selanjutnya tahap uji coba terakhir yaitu field test (kelompok besar atau lapangan) yang berjumlah 20 orang mahasiswa

memberikan penilaian dengan hasil rerata 4.3 tergolong kategori “sangat baik”.

Produk media video pembelajaran yang dihasilkan dapat dikatakan “**Sangat Baik**” berdasarkan dari apa yang telah dilalui pada setiap tahapan-tahapan dalam mengembangkan video tersebut yakni melalui penilaian tim ahli dan juga tahap uji coba.

### **Saran**

Dari apa yang telah dilakukan dan produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini semuanya merupakan sebagai upaya dan usaha untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan Teknologi dan pendidikan saat ini. Oleh sebab itu saran yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi mahasiswa produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah Candi Muara Jambi yang merupakan sejarah lokal bagi masyarakat Jambi. Selain itu diharapkan mahasiswa dapat termotivasi melakukan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk media pembelajaran pada saat menyusun tugas akhirnya dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan yaitu Skripsi.
2. Bagi dosen produk media ini dapat digunakan pada pemabahasan mengenai sejarah indonesia dalam pembahasa hindu-buddha pada mata kuliah sejarah Indonesia hingga abad 15M, dan sejarah lokal.
3. Bagi Kaprodi pendidikan sejarah yang merupakan pimpinan salah satu unit di fakultas dapat melengkapi alat-alat teknologi yang dapat menghasilkan produk-produk media pembelajaran.
4. Bagi para peneliti masih perlu adanya penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang lebih baik, interaktif, serta efektif dan efisien digunakan para proses pembelajaran baik secara individual maupun klasikal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Borg W.R. and Gall M.D. 2003. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Budiningsih. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budi Purwanti. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model *Assure*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. Volume 3, Nomor 1: 42-47
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Putro Widoyoko, Eko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hamalik, 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Jogjakarta: Ombak.
- Atmojo, Satrio Junus. 1999. *Vademekum Benda Cagar Budaya*. Jakarta: Proyek Peninggalan Sejarah dan KePurbakalaan Pusat
- Lee and Owens. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. Sanfrancisco: Pfeiffer
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Febrianti, Aurora Nandia. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Audio Visual Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kota Gajah. Surakarta: UNS. *Tesis*. 2015
- Pamungkas, Satriyo. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI IPS Berbasis Komputer dengan Microsoft Visual Basic 6.0 di SMA Negeri 9 Kota Jambi. Jambi: Unja, *Tesis* 2016.
- Pantaroles, Eko. 2016. *Pengembangan Video Pembelajaran Salat Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Jambi: Unja, *Tesisi* 2016.
- Priyadi, Sugeng. 2015. *Sejarah Lokal: Konsep, Metode, dan Tantangannya*. Jogjakarta: Ombak.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.