



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL *YOUTUBE VIDEO* SITUS HINDU-BUDDHA
BANYUWANGI PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMA**

SKRIPSI

Oleh

Elya Sintya

150210302073

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL *YOUTUBE VIDEO* SITUS HINDU-BUDDHA
BANYUWANGI PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMA**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Elya Sintya

150210302073

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ibu Sunaryah dan Bapak Sutomo yang telah mendoakan, memberi motivasi dan kepercayaan serta pengorbanan yang tulus selama ini;
2. Kakakku tercinta Khusnul Khotimah yang telah memberikan doa, semangat dan bantuan demi terselesainya skripsi ini;
3. Guru-guru TK hingga SMA dan Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(terjemahan Surat Al-Insyirah ayat 6-8)¹⁾



¹⁾ Departemen Agama Republik Indonesia. 2009. Al Quran dan Terjemahannya. Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Elya Sintya

nim : 150210302073

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube Video* Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Pada Pelajaran Sejarah Kelas X SMA” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 01 Maret 2019

Yang menyatakan,

Elya Sintya
150210203073

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL *YOUTUBE VIDEO* SITUS HINDU-BUDDHA
BANYUWANGI PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMA**

Oleh

Elya Sintya

NIM 150210302073

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Mohammad Nai'im, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Rully Putri N. P, S.Pd., M.Ed.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube Video* Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 01 Maret 2019

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.

NIP. 19660328 200012 1 001

Rully Putri N. P, S.Pd., M.Ed.

NIP. 760016818

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.

NIP. 19690204 199303 2 008

Dr. Sumardi, M. Hum.

NIP. 19600518 198902 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M. Sc., Ph.D

NIP. 1968080211993031004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube Video* Situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA; Elya Sintya, 150210302073; 2019; xix + 169 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman terhadap peristiwa maupun peninggalan sejarah. Media pembelajaran audio visual *youtube video* merupakan media yang dapat memaparkan gambar serta video untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi sejarah. Situs hindu-buddha banyuwangi dipilih sebagai materi pengembangan yang menjelaskan tiga situs peninggalan yang perlu diketahui oleh peserta didik. Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menyalurkan informasi ketiga situs tersebut kepada peserta didik.

Peneliti telah melakukan analisis performansi dan analisis kebutuhan yang dilakukan di tiga sekolah negeri di Banyuwangi yaitu : (1) SMA Negeri 1 Genteng, (2) SMA Negeri 2 Genteng, dan (3) SMA Negeri 1 Gambiran, diperoleh data terkait masalah-masalah khususnya pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yaitu hanya menggunakan PPT (*Power Point*) saja, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran membuat peserta didik tidak cenderung bosan dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan observasi dan data yang diperoleh melalui angket diperoleh hasil bahwa 58% peserta didik dari tiga sekolah lebih menyukai media pembelajaran berbentuk video. Media pembelajaran tersebut mampu menampilkan unsur audio dan visual yang dapat membuat pembelajaran lebih ringkas dan menarik. Berdasarkan hasil data tersebut, maka solusi yang dapat diberikan yaitu mengembangkan media pembelajaran video yang mampu

menyajikan materi secara tidak monoton dan tidak membosankan. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran audio visual *youtube video* dimana media ini menggunakan aplikasi internet yaitu *youtube* dalam penggunaannya. Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu adalah: (1) menghasilkan media pembelajaran audio visual *youtube video* yang sudah tervalidasi oleh ahli dan (2) mengetahui tingkat efektivitas yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran audio visual *youtube video* kepada peserta didik kelas X SMA.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall. Adapun tujuh langkah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain : (1) *Research and information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preliminary form of product*, (4) *Preliminary Field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, dan (7) *Operational Product Revision*.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses uji validasi, yaitu validasi ahli isi bidang studi dan validasi ahli media dan desain. Validasi ahli isi bidang studi telah melalui tiga tahap penilaian dan perbaikan dengan hasil validasi pertama 78,67%, validasi tahap kedua dengan hasil 80% dan validasi tahap ketiga dengan hasil 93,3%. Selanjutnya dilakukan validasi ahli media dan desain pembelajaran yang dilalui hanya satu kali penilaian perbaikan dengan hasil 91,6%. Setelah dilaksanakannya proses uji ahli melalui validasi selanjutnya dilakukan penilaian oleh pengguna yaitu pendidik mata pelajaran sejarah dan mendapatkan hasil yaitu 90%. Uji efektivitas kelompok kecil didapatkan presentase nilai *gain score* 0,6 % yang berkategori sedang. Sedangkan uji efektivitas kelompok besar didapatkan presentase nilai *gain score* 0,8 % yang berkategori tinggi.

Hasil rakapitulasi yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran audio visual *youtube video* dengan materi sejarah lokal situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA yang telah tervalidasi dan memperoleh nilai yang baik. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah dengan materi sejarah lokal situs Hindu-Buddha Banyuwangi.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube Video* Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata atau (SI) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan baik secara moril maupun materiil dan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah;
4. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan yang sangat berguna hingga terselesainya skripsi ini;
5. Rully Putri N. P. S.Pd., M.Ed., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
6. Dr. Nurul Umamah, M.Pd dan Dr. Sumardi, M. Hum., selaku pembahas dan penguji yang telah memberrikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
8. Seluruh staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama studi;

9. Kedua orang tuaku, Ibu Sunaryah dan Bapak Sutomo yang tak pernah lelah memberikan do'a, semangat baik materi maupun moril demi tercapainya cita-citaku;
10. Kakakku, Khusnul Khotimah yang telah senantiasa memberikan do'a, semangat dan membantu dalam hal apapun dalam mengerjakan skripsi ini;
11. Ilyas Kadafi, yang selalu memberikan do'a dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini agar cepat wisuda;
12. Saudara sekaligus sahabat, Evy Agustyaningsih, Shofiatur Rohmah, Nina Absaria, dan Safira Dini Nuraini, yang telah memberikan hiburan dan bantuan demi terselesainya skripsi ini;
13. Sahabat-sahabat kampus, Diana Natalia, Reric Izzati, Nia Ramadhani, Sri Agustin, Desy Putry R, Dita Ajeng P, Hayfak Wardani, dan Nirmala Wulan yang telah membantu dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini;
14. Teman-teman seperjuangan Historica 2015;
15. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin Ya Rabbal Alamin

Jember, 01 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan	8
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	9
1.5 Pentingnya Pengembangan	10
1.6 Keterbatasan Pengembangan	11
1.7 Batasan Istilah	11
1.8 Sistematika Penulisan	12
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Urgensi Pengembangan Media dalam Pembelajaran Sejarah.....	13
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual <i>Youtube</i>	
<i>Video</i>	14
2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran	14
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	17

2.2.3 Karakteristik Media	19
2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	20
2.2.5 Media Pembelajaran Audio Visual	22
2.2.6 Jenis Jenis Media Audio Visual.....	23
2.2.7 Kelebihan Media Audio Visual	23
2.2.8 <i>Youtube</i>	24
2.2.9 Manfaat <i>Youtube</i>	25
2.2.10 Kelebihan dan Kelemahan <i>Youtube</i>	27
2.2.11 Audio Visual <i>Youtube Video</i> sebagai Media Pembelajaran Sejarah	28
2.3 Model Pengembangan Borg <i>and Gall</i>	31
2.4 Argumentasi Pemilihan Model Borg <i>and Gall</i>	33
2.5 Situs Hindu-Buddha Banyuwangi sebagai Materi Pengembangan	34
2.6 Penelitian Terdahulu	37
BAB 3. METODE PENELITIAN	40
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	40
3.2 Desain Penelitian Pengembangan	41
3.2.1 <i>Reseach and Informatiion Collecting</i>	43
3.2.2 <i>Planning</i>	45
3.2.3 <i>Develop Preliminary Form of Product</i>	48
3.2.4 <i>Preliminary Field Testing</i>	50
3.2.5 <i>Main Product Revision</i>	51
3.2.6 <i>Main Field Testing</i>	52
3.2.7 <i>Operational Product Revision</i>	52
3.3 Teknik Pengumpulan Data	53
3.3.1 Teknik Dokumentasi.....	53
3.3.1 Teknik Kuesioner/Angket.....	53
3.3.1 Teknik Observasi	54
3.3.1 Teknik Wawancara	54
3.3.1 Teknik Tes	54

3.4 Teknik Analisis Data	55
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Hasil	59
4.1.1 Validasi Ahli	59
4.1.1.1 Validasi Ahli Isi Bidang Studi	59
4.1.1.2 Validasi Ahli Media dan Desain	70
4.1.2 Uji Coba Produk Pengembangan	74
4.1.2.1 Uji Coba Pengguna.....	74
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil	77
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Besar	80
4.2 Kajian Produk dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah	85
4.3 Kajian Produk yang Telah Direvisi	86
4.3.1 Kajian Analitis	87
4.3.1.1 Kajian Aspek Desain Pesan.....	87
4.3.1.2 Kajian Aspek Desain Tampilan.....	90
BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i>	56
Tabel 3.2 Kelayakan Produk	56
Tabel 3.3 Kriteria <i>Gain Score</i>	58
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	60
Tabel 4.2 Hasil Kritik dan Saran Ahli Isi Bidang Studi.....	61
Tabel 4.3 Kategori Kelayakan Produk	62
Tabel 4.4 Revisi Ahli Isi Bidang Studi Berdasarkan Kritik dan Saran	63
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	64
Tabel 4.6 Hasil Kritik dan Saran Ahli Isi Bidang Studi	65
Tabel 4.7 Kategori Kelayakan Produk	65
Tabel 4.8 Revisi Ahli Isi Bidang Studi Berdasarkan Kritik dan Saran	66
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	67
Tabel 4.10 Hasil Kritik dan Saran Ahli Isi Bidang Studi.....	68
Tabel 4.11 Kategori Kelayakan Produk	69
Tabel 4.12 Revisi Ahli Isi Bidang Studi Berdasarkan Kritik dan Saran	69
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain Pembelajaran	70
Tabel 4.14 Hasil Kritik dan Saran Ahli Media dan Desain Pembelajaran.....	72
Tabel 4.15 Kategori Kelayakan Produk	73
Tabel 4.16 Revisi Ahli Media dan Desain Pembelajaran Berdasarkan Kritik dan saran.....	74
Tabel 4.17 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna	75
Tabel 4.18 Hasil Kritik dan Saran Uji Pengguna	76
Tabel 4.19 Kategori Kelayakan Produk	77
Tabel 4.20 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	79
Tabel 4.21 Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas <i>Paires Samples Statistics</i>	79
Tabel 4.22 Tabel Kriteria <i>Gain Score</i>	81
Tabel 4.23 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> pada Uji Coba Kelompok Besar	82

Tabel 4.24 Hasil Statistik pada Uji Coba Luas <i>Paires Samples Statistics</i>	83
Tabel 4.25 Tabel Kriteria <i>Gain Score</i>	85



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Skema Prosedur Pengembangan Media	17
2.2 Skema Tahap Model Pengembangan Borg <i>and</i> Gall	31
2.3 Hubungan Sejarah Nasional dan Sejarah Lokal	37
3.1 Langkah Model Pengembangan Borg <i>and</i> Gall	42
3.2.1 Skema Tahap <i>Research and Information collecting</i>	43
3.2.2 Skema Tahap <i>Planning</i>	45
3.2.3 Skema Tahap <i>Develop Preliminary Form of Product</i>	47
3.2.4 Skema Tahap <i>Preliminary Field Testing</i>	50
3.2.5 Skema Tahap <i>Main Product Revision</i>	51
3.2.6 Skema Tahap <i>Main Field Testing</i>	52
3.2.7 Skema Tahap <i>Operational Product Revision</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian	101
Lampiran B. Analisis Insteruksional KD 3.6 Kelas X SMA	103
Lampiran C. Surat Penelitian	104
C.1 Surat Izin Penelitian	104
C.2 Surat Permohonan Validator	105
C.3 Surat Telah Melakukan Penelitian	106
Lampiran D. Pedoman Observasi	107
Lampiran E. Angket Pendidik.....	108
E.1 Instrumen Analisis Performasi Pendidik.....	108
Lampiran F. Angket Peserta Didik.....	111
F.1 Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik.....	111
F.2 Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik	114
Lampiran G. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik	117
Lampiran H. Penyajian Hasil Presentase Kebutuhan Peserta Didik	129
Lampiran I. Hasil Validasi	131
I.1 Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-1	131
I.2 Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-2	134
I.3 Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-3	137
I.4 Hasil Validasi Ahli Media dan Desain	140
Lampiran J. Hasil Respon Pendidik terhadap Produk Pengembangan	144
J.1 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik.....	144
Lampiran K. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	147
Lampiran L. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi	150
L.1 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	150
L.2 Soal Evaluasi	156
Lampiran M. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik dalam Uji Coba	
Produk.....	160
M.1 Uji Coba Kelompok Kecil.....	160

M.2 Uji Coba Kelompok Besar	161
Lampiran N. Analisis Data Uji Coba Produk.....	164
N.1 Uji Coba Kelompok Kecil	164
N.2 Uji Coba Kelompok Besar	165
Lampiran O. Dokumentasi Uji Coba Produk	166



BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini akan menjelaskan hal-hal meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian pengembangan; (4) spesifikasi produk pengembangan; (5) pentingnya penelitian pengembangan; (6) keterbatasan penelitian pengembangan; (7) batasan istilah; dan (8) sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Revolusi industri saat ini memasuki fase keempat. Dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Revolusi industri 4.0 sebagai fase revolusi teknologi mengubah cara beraktifitas manusia dalam skala, ruang lingkup, kompleksitas, dan transformasi cara hidup sebelumnya (Ghufron, 2018:333). Perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak bisa dihindari pengaruhnya terhadap bidang pendidikan.

Kehadiran Teknologi dalam pendidikan bukan saja sebagai mata pelajaran tetapi telah melebur dalam semua mata pelajaran yaitu dengan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran (Siahaan, 2012:13). Teknologi tidak lagi sebagai mata pelajaran yang diajarkan, akan tetapi dijadikan sarana pembelajaran pada semua mata pelajaran (Simanjuntak, 2013:79). Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum 2013 yang membutuhkan dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu mata pelajaran sejarah.

Materi dan konten pembelajaran sejarah yaitu mengenai kejadian atau kegiatan manusia pada masa lampau (*past human effect*) yang sekali terjadi dan tidak dapat diulang (Ahmad, 2010:108). Materi sejarah bersifat unik karena peristiwa yang sudah terjadi tidak mungkin sama dengan peristiwa lainnya (Wahyudi & Madjid, 2014:10). Mengingat materi pembelajaran sejarah pada umumnya menyangkut kehidupan masa lalu, pendidik dituntut untuk dapat mengemas materi pelajaran sejarah dengan baik dan menyenangkan (Alfian, 2011).

Pembelajaran sejarah memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu cara yang dilakukan agar proses pembelajaran menjadi kontekstual dan menarik. Teknologi informasi yang digunakan dapat berupa informasi dari internet, film dokumenter, foto-foto sejarah, video sejarah, perpustakaan digital, museum digital, dan sebagainya. Penggunaan teknologi informasi akan menjadi kontekstual dengan menampilkan materi sejarah menjadi hidup, seolah-olah hadir pada saat ini dan tidak terjebak pada pengolahan materi yang bersifat verbalistik seperti metode ceramah (Kemendikbud, 2016:12).

Beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah menurut Umamah (2008) menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran didasarkan pada (32,7%) penelitian, (44%) pengalaman, dan (23.35%) intuisi. Data tersebut menunjukkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman kurang membantu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menemukan dan memecahkan masalah. Permasalahan lain menurut (Rully dkk, 2018:208) menjelaskan bahwa permasalahan dalam pembelajaran sejarah bahwa pendidik masih kurang memiliki kompetensi sehingga peserta didik kurang minat terhadap pembelajaran sejarah. Selain itu, terdapat anggapan bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang tidak menarik, membosankan, sulit yang menunjukkan bahwa sebenarnya peserta didik tidak menyukai pelajaran tersebut (Afian: 2011). Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka diperlukan inovasi pembelajaran sejarah yang ideal dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran sejarah yang ideal adalah sebuah pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal (Sayono, 2013:14). Pembelajaran sejarah yang baik adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan siswa melakukan konstruksi kondisi masa sekarang dengan mengkaitkan atau melihat masa lalu yang menjadi basis topik pembelajaran sejarah (Subakti: 2010). Pendidik harus memiliki kompetensi untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga mampu

mengembangkan potensi seluruh peserta didiknya secara optimal (Naim dkk, 2016:22).

Kurikulum 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.

Ketentuan muatan lokal dalam kurikulum 2013 sebagai kekayaan lokal yang harus diwadahi di dalam kurikulum dengan cara menyampaikan kurikulum muatan lokal dan integrasinya dengan kurikulum nasional. Pendidikan berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi masing-masing daerah (Nadlir, 306:2014). Sejarah lokal mendapat perhatian utama dari peristiwa-peristiwa bersifat lokalitas sebagai suatu kebulatan, dan menempatkan sejarah nasional sebagai latar belakang dari peristiwa-peristiwa khusus di lokalitas tertentu.

Pembelajaran sejarah lokal yang ideal yaitu pembelajaran yang dapat menyadarkan peserta didik tentang masa lalu yang dimiliki, memberikan kesadaran kontunuitas dan 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).

Permasalahan mengenai urgensi sejarah lokal menurut hasil penelitian Umamah (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah lokal memiliki 100% peluang untuk dintegrasikan dalam pembelajaran sejarah. Kendala integrasi sejarah lokal dalam kurikulum Sejarah SMA terletak pada pendidik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (16,7%) pendidik menyatakan kesulitan menyesuaikan kebutuhan masyarakat dengan tujuan pendidikan, (23,3%) pendidik menyatakan kesulitan terkait penyusunan kurikulum sejarah lokal, (26,7%) pendidik mengaku kurang memahami tentang karakteristik sejarah lokal, dan (33,0%) pendidik menyatakan kurang memahami metodologi penelitian sejarah, terutama terkait dengan penggalian data-data sejarah lokal. Hasil Penelitian lain oleh (Hardiana, 2017:45) bahwa diperlukan penelitian dan pengkajian lebih mendalam tentang sejarah lokal, karena minimnya sumber sejarah lokal untuk dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

Materi sejarah lokal yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar di sekolah yaitu sejarah lokal di Banyuwangi. Banyuwangi memiliki peninggalan sejarah yang dapat diperkenalkan kepada peserta didik agar terhindar dari keterasingan di wilayahnya. Salah satu contoh peninggalan sejarah yaitu berupa situs. Situs-situs peninggalan di Banyuwangi dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran yang bersifat lokal. Terdapat sumber berupa penelitian sejarah dan buku-buku yang relevan yang membahas mengenai situs-situs peninggalan sejarah di Banyuwangi. Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2015) menjelaskan beberapa situs Hindu di Banyuwangi. Buku yang relevan mengenai situs Banyuwangi yaitu buku yang dikarang oleh Margana (2012) yang menjelaskan tentang tinggalan kraton Blambangan yaitu situs macan putih. Buku lain yang relevan oleh (Muhadi & Richadiana:1997) yang menjelaskan mengenai salah satu situs bercorak agama Buddha di Banyuwangi. Sumber-sumber materi yang dipaparkan diatas dapat digunakan sebagai sumber materi oleh pendidik dalam proses pembelajaran sejarah lokal Banyuwangi.

Identifikasi permasalahan pembelajaran sejarah di sekolah dilakukan melalui analisis performansi yang diadaptasi dari Umamah (2014:3) dengan hasil sebagai berikut: (1) pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal

semester saja, tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan tidak disampaikan; (2) pendidik tidak mengembangkan materi pembelajaran, sehingga terpaku pada buku yang tersedia saja. Pendidik belum mengembangkan materi sejarah lokal di Banyuwangi sebagai materi pembelajaran (3) metode pembelajaran yang digunakan pendidik yaitu merangkum, menghafal dan mempresentasikan; (4) media pembelajaran yang digunakan hanya *power point* (PPT) saja, media yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran cenderung membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran lain yang mendukung proses pembelajaran sejarah (5) media pembelajaran yang diinginkan peserta didik yaitu media pembelajaran yang tidak membosankan seperti media video; (6) sumber belajar yang digunakan yaitu buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), sumber belajar sejarah lokal yang ada belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran; (7) kegiatan evaluasi yaitu dengan ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan semester.

Pemaparan hasil analisis performansi diatas, menunjukkan bahwa terdapat masalah-masalah terkait pembelajaran sejarah terutama mengenai media pembelajaran yang digunakan. Peran media dalam pembelajaran sangat besar dimana media memudahkan dalam menyampaikan dan menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran. Media menjadi penting karena merupakan komponen dalam strategi pembelajaran (Umamah, 2014:210). Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran (Putra, 2013:20). Untuk mendesain pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta menyenangkan tentunya strategi pembelajarannya harus diefektifkan dengan mengoptimalkan media pembelajaran.

Permasalahan lain yaitu, tidak adanya pembelajaran dengan materi sejarah lokal, materi yang disampaikan pendidik dalam pembelajaran sejarah hanya pada lingkup materi Sejarah Nasional. Berdasarkan analisis kebutuhan didapatkan hasil bahwa 95,5% peserta didik dari tiga sekolah tersebut menganggap materi sejarah lokal penting untuk di pelajari, pendidik tidak menggunakan media berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan zaman saat ini, sehingga peserta didik dalam pembelajaran sejarah masih kesulitan dan kurang tertarik terhadap media yang

digunakan oleh pendidik. Diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung proses pembelajaran.

Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan tahap awal metode pengembangan *Research and Information Collecting* yaitu *class room observations* (observasi kelas) dan *Preparation of report of state of the art* (penyusunan laporan keadaan dari hasil observasi kelas) dengan melakukan analisis kebutuhan di sekolah. Berdasarkan hasil observasi di tiga SMA Negeri di Banyuwangi yaitu : (1) SMA Negeri 1 Genteng; (2) SMA Negeri 2 Genteng; dan (3) SMA Negeri 1 Gambiran didapatkan hasil bahwa terdapat permasalahan mengenai kebutuhan akan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik terhadap bentuk media ajar yang diminati melalui angket yang disebar, hasil angket menunjukkan bahwa; 1) 4% peserta didik memilih peta konsep, 2) 4% peserta didik memilih multimedia interaktif, 4) 21% peserta didik memilih PPT (*Power Point*), 5) 58% peserta didik memilih video. Berdasarkan presentase diatas menunjukkan kecenderungan minat peserta didik terhadap media pembelajaran PPT (*Power Point*) dan video. Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik, diperoleh hasil bahwa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran sejarah yaitu *power point (PPT)*, media seperti video masih belum digunakan dalam pembelajaran sejarah. Sehingga berdasarkan kebutuhan dan permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran berbentuk video dalam proses pembelajaran sejarah.

Media pembelajaran video merupakan salah satu jenis media pembelajaran audio visual gerak. Media audio visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual atau bisa disebut media pandang dan dengar. Video terbukti memiliki kemampuan yang efektif lebih dari 70% untuk menyampaikan informasi, pendidikan, dan hiburan (Warsita, 2008:30). Hasil penelitian (Dewitt et al:2013) menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengolah informasi lebih baik di dalam struktur kotak ketika berada dalam aktivitas pembelajaran berupa melihat, mendengar dan melakukan. 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.

Salah satu aplikasi internet yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Youtube*. Aplikasi *Youtube* sesuai dengan tuntutan era saat ini, dimana guru harus terampil dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. *Youtube* merupakan aplikasi internet yang dapat menambah, berbagi, dan menonton video melalui platform yang terintegrasi dan sederhana (Duncan, Yarwood-ross, & Haigh, 2013). Keunggulan *Youtube* yang dapat menyediakan berbagai konten video, dalam bidang pendidikan *Youtube* dapat digunakan sebagai media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa peserta didik yang memilih menonton video yang online yang berkaitan dengan materi menghasilkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak memilih menonton video (Moghavvemi et al., 2018). Video yang terdapat di *Youtube* telah terbukti efektif untuk belajar inovatif yang berguna untuk menjaga perhatian peserta didik dan membuat belajar mudah diingat (Duncan et al., 2013).

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dilakukan pengembangan media audio visual dengan menggunakan aplikasi *Youtube* sebagai media pembelajaran yang membahas mengenai materi situs Hindu-Buddha di Banyuwangi. Penulis terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube* Video Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka permasalahan yang ditemukan adalah (1) Pembelajaran sejarah lokal belum diimplementasikan dengan baik sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013; (2) pendidik tidak mengembangkan materi pembelajaran, sehingga terpaku pada buku yang tersedia

saja; (3) metode pembelajaran yang digunakan pendidik yaitu merangkum, menghafal dan mempresentasikan; (4) media pembelajaran yang digunakan hanya *power point* (PPT) saja, sehingga media yang digunakan kurang bervariasi; (5) peserta didik cenderung bosan dengan pembelajaran sejarah karena minimnya media pembelajaran yang digunakan pendidik; (6) media pembelajaran yang diinginkan peserta didik yaitu media seperti video; (7) sumber belajar yang digunakan yaitu Buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), sehingga kurang memfasilitasi pembelajaran; (8) kegiatan evaluasi yaitu dengan ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan semester.

Permasalahan terhadap kurangnya media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi diperlukan solusi dalam memperbaiki media pembelajaran yang ada, yaitu mengembangkan media audio visual *youtube video* yang layak digunakan dan sudah tervalidasi oleh ahli. Pengembangan media pembelajaran ini mengambil materi Situs Hindu-Buddha di Banyuwangi yang merupakan hasil analisis instruksional dari KD 3.6 Kurikulum 2013 yaitu “Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini “Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini antara lain :

- 1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?
- 2) bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran audio visual *Youtube Video* situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA?

1.3 Tujuan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini, yaitu :

- 1) menghasilkan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha di Banyuwangi yang sudah tervalidasi dan layak digunakan;

- 2) menghasilkan produk media pembelajaran audio visual *youtube video* yang efektif digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah peserta didik kelas X SMA.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media audio visual *youtube video* dengan materi “Situs Hindu-Buddha di Banyuwangi”. Adapun spesifikasi media yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran audio visual *youtube video* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Fimora*, sehingga dibutuhkan komputer dalam penggunaannya. Kelebihan aplikasi *Wondershare Fimora* yaitu sederhana, mudah digunakan, dan memiliki berbagai fitur.
2. Pengembangan media pembelajaran *audio visual youtube video* mata pelajaran sejarah kelas X SMA pada pokok bahasan “Hasil Kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Buddha” memuat beberapa penjelasan mengenai situs yang ada di Banyuwangi. Peneliti memilih tiga situs diantaranya situs gumuk payung (Hindu), situs macan putih (Hindu) dan situs gumuk klinting (Buddha).
3. Media pembelajaran audio visual *youtube video* merupakan media yang dalam penggunaannya menggunakan aplikasi internet yaitu *youtube*. Sehingga lebih praktis dan mudah diakses. Cara mengakses media video di aplikasi *youtube* yaitu dengan mengunjungi *website* atau melalui konten nama pengguna dari pembuat video *youtube* tersebut.
4. Media audio visual *youtube video* berisikan gambar dan video yang dapat menunjang materi pembelajaran, dengan ciri-ciri sebagai berikut : (a) ciri fiksatif, dapat menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek; (b) ciri manipulatif, media dapat mentransformasikan suatu peristiwa atau obyek. Peristiwa atau kejadian yang memakan waktu panjang dapat ditransformasikan melalui gambar atau rekaman dalam waktu yang singkat; (c) ciri distributif, menyalurkan sebuah media kepada sejumlah besar

siswa dengan cara memberikan stimulus pengalaman yang hampir sama dengan peristiwa.

5. Media pembelajaran audio visual *youtube video* di dalamnya terdiri dari beberapa komponen isi yaitu: (1) bagian pertama yaitu judul, judul media adalah “Situs Hindu-Buddha Banyuwangi”; (2) bagian kedua yaitu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Bagian dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar berdasarkan kurikulum 2013 disesuaikan dengan materi yang akan dikembangkan; (3) bagian ketiga yaitu Peta konsep materi dalam produk video ini terdiri dari 3 pokok bahasan mengenai situs candi Hindu-Buddha di Banyuwangi; (4) bagian keempat yaitu Tujuan pembelajaran yang terdiri dari empat tujuan pembelajaran disesuaikan dengan Kompetensi Dasar 3.6 kelas X SMA. (5) bagian kelima yaitu Isi Materi yang akan dijelaskan dan dipaparkan di dalam produk video yaitu dibagi menjadi empat materi antara lain : materi pertama, kedua dan ketiga akan membahas secara detail tentang situs candi macan putih, situs candi gumuk payung dan situs gumuk klinting yang akan membahas (a) letak situs, (b) sejarah keberadaan situs, (c) dan komponen-komponen situs; (6) bagian terakhir yaitu Daftar Pustaka, berisi rujukan dan referensi yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi dalam media.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Fungsi pengembangan dalam pendidikan yaitu untuk memperbaiki dan menghasilkan sebuah produk yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran, berikut merupakan beberapa pentingnya pengembangan sesuai dengan penelitian yang dilakukan yaitu :

- 1) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha Banyuwangi ini dapat dijadikan sebagai alat mengajar khususnya pembelajaran sejarah lokal oleh pendidik;
- 2) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha Banyuwangi ini merupakan bentuk implementasi kurikulum 2013 yaitu materi sejarah lokal yang diintegrasikan dengan materi sejarah nasional;

- 3) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha Banyuwangi ini dapat memberikan wawasan atau pengetahuan kepada peserta didik tentang peninggalan Hindu-Buddha di Banyuwangi;
- 4) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha banyuwangi ini dapat dijadikan media yang efektif terhadap peserta didik dalam penerapannya;
- 5) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha banyuwangi dapat dijadikan sebagai studi pustaka bagi penelitian lain yang sejenis.

1.6 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memuat beberapa keterbatasan agar mengetahui fokus kajian yang dilakukan, yaitu :

- 1) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* hanya terbatas pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA;
- 2) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* ini terbatas pada satu sub bahasan tentang situs Hindu-Buddha di Banyuwangi sebagai hasil analisis instruksional KD. 3.6 SMA Kelas X;
- 3) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha di Banyuwangi bersifat lokal sehingga lingkup kajian terbatas hanya pada Kabupaten Banyuwangi saja.

1.7 Batasan Istilah

Adapun batasan istilah yang terdapat dalam pengembangan media video ini antara lain :

- 1) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* pada kelas X SMA dengan menggunakan materi sejarah lokal dengan sub bahasan “Karakteristik Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan, dan Kebudayaan pada Masa Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini” merupakan media yang didesain menarik, dengan kedalaman materi yang runtut.

- 2) penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (1989:772). *“Educational Research and Development is a process used to develop and validate educational products”* artinya bahwa penelitian pengembangan pendidikan (R&D) adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.
- 3) media pembelajaran ini merupakan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan aplikasi internet (*Youtube*) sebagai bahan pembelajaran yang terdiri dari film, gambar, foto, dokumentasi, peta dan suara untuk diinformasikan ke peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 4) isi penelitian pengembangan ini hanya meliputi 3 situs candi yang ada di Banyuwangi yaitu: Situs Gumuk Payung, Situs Macan Putih, dan Situs Gumuk Klinting.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pengembangan media audio visual *youtube video* ini adalah sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah serta sistematika penulisan. Bab II Tinjauan Pustaka, menguraikan tentang kajian teoritik yang meliputi urgensi pengembangan media dalam pembelajaran sejarah, pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video*, model pengembangan Borg and Gall, efektivitas sebagai tujuan pengembangan, situs Hindu-Budha di Banyuwangi sebagai materi pengembangan, dan penelitian terdahulu. Bab III Metode Pengembangan, menjelaskan mengenai Hakikat penelitian pengembangan, Desain Penelitian, prosedur dan mekanisme pengembangan modul berdasarkan model pengembangan Borg and Gall serta mekanisme proses uji coba produk dan uji efektivitas produk. Bab IV Hasil dan pembahasan serta kajian produk yang telah direvisi. Bab V sebagai penutup berisi simpulan dan saran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas beberapa uraian yang meliputi: (1) urgensi pengembangan media dalam pembelajaran sejarah; (2) pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video*; (3) model pengembangan *Borg and Gall*; (4) situs Hindu-Buddha di Banyuwangi sebagai materi pengembangan; (5) penelitian terdahulu.

2.1 Urgensi Pengembangan Media dalam Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang penting dalam kurikulum 2013, khususnya bagi pendidikan tingkat menengah atas (SMA/SMA/MA). Mata pelajaran Sejarah Indonesia pada tingkat SMA merupakan sebuah mata pelajaran kelompok wajib A, dan juga termasuk kelompok peminatan ilmu-ilmu sosial, bahasa dan menjadi pelajaran lintas minat.

Pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 diharapkan menjadi mata pelajaran yang dapat membentuk pengetahuan peserta didik. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka diharapkan pendidik dapat mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 (Na'im dkk, 2016:98). Tujuan pembelajaran sejarah adalah menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau (Kemendikbud, 2015:11). Memahami dan mempelajari peninggalan sejarah di masa lampau tidaklah mudah. Hal ini dahulunya terbatas akan kemampuan pendidik dalam membangun pengetahuan peserta didik. Pemahaman akan peninggalan sejarah di masa lampau mampu dipecahkan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengemas materi sejarah dengan sistematis dan runtut sehingga peserta didik mudah dalam memahaminya. Berdasarkan pemaparan diatas maka peran pendidik dalam proses pembelajaran harus bisa memfasilitasi peserta sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang telah ditetapkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan kurikulum 2013 tujuan mata pelajaran sejarah Indonesia yang akan dicapai dari membangun pengetahuan mengenai fakta

sejarah untuk dihayati dan dimaknai, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan berfikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting untuk dapat membantu peserta didik membangun pengetahuannya sendiri, maka pendidik harus menggunakan media yang dapat memvisualisasikan materi pembelajaran sejarah. Sehingga, peserta didik dapat membangun pengetahuan terkait dengan fakta sejarah melalui apa yang mereka lihat dan dengar lalu dapat menghayati dan memaknainya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka media pembelajaran dapat dijadikan sebagai pemecah permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Posisi media dalam pembelajaran sejarah selain untuk alat penyampaian informasi juga dapat digunakan untuk pendukung metode pembelajaran yang digunakan, sehingga dalam mengimplementasikan sebuah metode maka media akan memudahkan dalam prosesnya. Media dapat membantu pendidik dalam memproyeksikan peristiwa masa lampau kepada peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan media akan lebih maksimal dan efektif untuk peserta didik dalam proses belajar.

2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube Video*

Subbab ini akan menjelaskan mengenai beberapa uraian yaitu: (1) pengembangan media pembelajaran; (2) manfaat media pembelajaran; (3) kriteria pemilihan media pembelajaran; (4) media pembelajaran audio visual; (5) jenis-jenis media pembelajaran; (6) kelebihan media audio visual; (7) *Youtube* ; (8) manfaat *Youtube* ; (9) kelebihan dan kelemahan *Youtube* ; (10) audio visual *youtube video* sebagai media pembelajaran sejarah;

2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisi kontekstual. Pengembangan

bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan Seels & Richey dalam (Saridalia, 2016:9-10).

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan menghasilkan produk media yang baru atau melakukan penyempurnaan media sebelumnya yang dianggap perlu diadakan pembaruan. Pengembangan bahan/media pembelajaran merupakan wujud pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran. Pengembangan bahan/media pembelajaran ini bukan hanya didasarkan atas kepentingan pengembang, melainkan merupakan alternatif pemecahan masalah pembelajaran. Siswa bukan hanya berinteraksi dengan guru, melainkan juga dapat berinteraksi dengan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2012:8). media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik dengan tujuan merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh (Uno & Lamatenggo, 2010:122). Media pada dasarnya merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran supaya lebih mudah dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan untuk menghasilkan media pembelajaran baru atau melakukan penyempurnaan dari media pembelajaran yang ada agar lebih optimal dan efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran.

Berikut merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengembangan media pembelajaran secara runtut menurut (Sadiman, dkk, 2007:99), yaitu sebagai berikut:

1) penyusunan rancangan

Penyusunan rancangan disini hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik yaitu mengenai: analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perumusan tujuan, dan pengembangan materi pembelajaran;

2) penulisan naskah

Penulisan naskah ini berisikan materi instruksional yang nantinya akan dituangkan kedalam media yang telah dipilih. Naskah tersebut bertujuan sebagai penuntun ketika meemproduksi sebuah media. Terdapat hal-hal yang perlu di perhatikan dalam penulisan naskah yaitu : treatment/alur penyajian, penulisan naskah video, penulisan naskah film bingkai, dan penulisan naskah film dan video;

3) produksi media

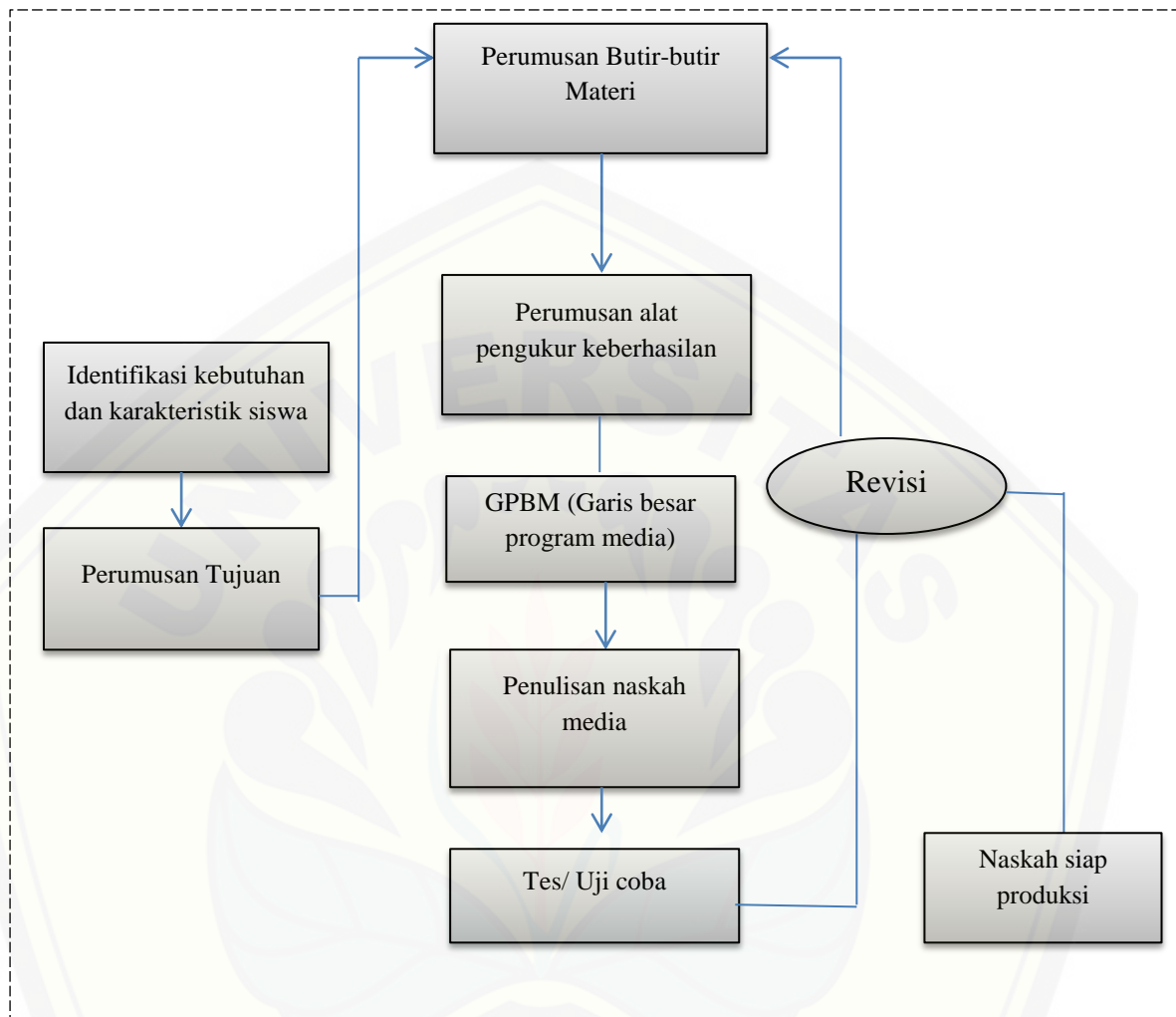
Kegiatan produksi merupakan kegiatan menciptakan suatu media pembelajaran. produksi media berkaitan dengan pelaksanaan media yang akan digunakan. Produksi media meliputi: produksi audio dan produksi film bingkai;

4) evaluasi program media

Evaluasi atau penilain ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian media dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Pengevaluasian media meliputi evaluasi satu lawan satu, evaluasi kelompok kecil dan evaluasi lapangan.

Prosedur pengembangan media menurut (Riyana, dkk:2019) digambarkan sebagai berikut :

Prosedur Pengembangan Media



Gambar 2.1 Skema Prosedur Pengembangan Media
(Sumber: Riyana, dkk: 2009)

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu untuk memperlancar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam membantu belajar secara optimal. Kemp dan Dayton (dalam Yamin, 2010:178-181) mengemukakan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

- 1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Media memiliki manfaat untuk menyeragamkan materi yang beraneka ragam. Penafsiran pendidik yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Jadi peserta didik yang melihat atau mendengar

uraian tentang ilmu melalui media yang sama maka akan menerima informasi yang sama dengan teman-temannya;

2) proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik, merangsang peserta didik untuk bereaksi terhadap penjelasan guru, membantu peserta didik mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya. Dengan demikian media dapat membantu guru dalam mengelola kelas, menghidupkan suasana kelas, dan menghindarkan dari suasana monoton dan membosankan

3) proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, pendidik akan cenderung berbicara “satu arah” kepada peserta didik saja;

4) jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Pendidik biasanya menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan materi. Media dapat mempersingkat waktu penyampaian materi sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama;

5) kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan

Penggunaan media dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien, selain itu media juga membantu peserta didik menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh;

6) proses belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa oleh pendidik sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja;

7) sikap positif peserta didik terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, hal ini dapat meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

8) peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Media dapat memberikan hal positif karena tidak perlu mengulang-ulang penjelasan materi, pendidik dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek-

aspek lain dalam pembelajaran, dan peran pendidik tidak lagi menjadi pengajar tetapi juga konsultan, penasehat, atau manajer pendidikan.

2.2.3 Karakteristik Media

Pendidik kiranya mengetahui terlebih dahulu tentang karakteristik media yang efektif agar dapat digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. karakteristik media menurut (Sanaky, 2013:43), secara umum yaitu media pembelajaran identik artinya dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang dapat diraba, dilihat, didengar, di amati, melalui panca indera. Tekanan utama media adalah terletak pada benda atau hal-hal yang dilihat (visual), di dengar (audio), dan diraba. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan pemaparan diatas Gerlach & Ely dalam (Arsyad, 2002:11) mengemukakan tiga karakteristik media secara khusus sebagai berikut :

1) ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat disusun kembali dengan menggunakan media seperti audio tape, foto, film, video tape. Media memungkinkan suatu rekaman peristiwa atau obyek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) ciri manipulatif

Ciri ini merupakan suatu media dapat mentransformasikan suatu peristiwa atau obyek. Peristiwa atau kejadian yang memakan waktu panjang dapat ditransformasikan melalui gambar atau rekaman dalam waktu yang singkat. Manipulasi kejadian atau peristiwa kedalam sebuah media dapat menghemat waktu dalam pembuatannya.

3) ciri distributif

Ciri ini menggambarkan tentang penyaluran sebuah media kepada sejumlah besar siswa dengan cara memberikan stimulus pengalaman yang hampir sama dengan peristiwa. Cara penyaluran media tersebut bisa menggunakan rekaman video, audio atau disket.

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dua aspek yang paling penting dalam metodologi pembelajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Uraian diatas menjelaskan bahwa Media pembelajaran memiliki kedudukan di dalam komponen metodologi (Harjanto, 1997: 237). Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi pembelajar harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajaran dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut merupakan kriteris-kriteria yang menjadi fokus pemilihan media menurut (Munadi, 2012:187) sebagai berikut:

1) karakteristik peserta didik

Karakteristik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya. Setidaknya ada tiga hal yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik yaitu : (1) karakteristik atau keadaan yang berkaitan dengan kemampuan awal atau *prerequisite skills*, yaitu kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan ini merupakan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing peserta didik; (2) karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup, dan status sosial; (3) karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian;

2) tujuan belajar

Merumuskan tujuan belajar merupakan dasar pertimbangan yang harus dipahami oleh seorang pendidik. Tujuan belajar tersebut digunakan untuk mencapai tiga hal yaitu mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan pengetahuan, dan pembentukan sikap;

3) sifat bahan ajar

Sebelum mengetahui sifat bahan ajar pendidik terlebih dahulu mengkasifikasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik. pengklasifikasian aktivitas merupakan wujud dari implementasi bahan ajar. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa bervariasi seperti berikut ini : (1) *Visual*

activities yang termasuk didalamnya terdapat kegiatan membaca, memperhatikan gambar, percobaan dan lain-lain, (2) *Oral activities* yaitu kegiatan bertanya, menyatakan, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi, (3) *Listening activities* sebagai contoh mendengarkan uraian, diskusi, pidato/ceramah, (4) *Writing activities* seperti mencatat point-point penting, menulis karangan, menyalin, (5) *Drawing activities* contohnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, (6) *Motor activities* yang di dalamnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, (7) *Mental activities* contohnya menanggapi, memecahkan masalah, menganalisa, melihat hubungan, (8) *Emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat dan lain sebagainya;

4) pengadaan media

Dilihat dari segi pengadaannya, menurut Arief S. Sadiman media dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu media jadi dan media rancangan. Media jadi merupakan media yang sudah menjadi komoditi perdagangan sedangkan media rancangan merupakan media media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu;

5) sifat pemanfaatan media

Dilihat dari segi pemanfaatannya media dibagi menjadi dua macam, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer merupakan media yang diperlukan dan harus digunakan pendidik untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajarannya. Sedangkan media sekunder merupakan media yang bertujuan untuk memberikan pengayaan materi. Media sekunder dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok.

Terdapat dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam memilih media pembelajaran, yaitu (1) memilih media yang tersedia di pasaran yang langsung digunakan dalam proses pembelajaran, (2) memilih media berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan. Dalam hubungan ini berlaku prinsip “*selection by rejection*” dimana guru hanya memilih media pembelajaran yang bermanfaat dan tidak memilih media yang tidak terpakai.

2.2.5 Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar (Rohani,1997:97). Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti *slide* yang dikombinasikan dengan kaset audio (Wingkel, 2009:321). media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Menurut (Purwanti, 2015:43) mengemukakan bahwa media dengan audio visual jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu indera.

Menurut (Sanjaya, 2010:172) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Media audio visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh pendidik dan peserta didik. media audio visual banyak memberikan rangsangan (stimulus) kepada peserta didik karena sifat audio visual. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya (Semnderiadis, 2009:68). Penggunaan media pembelajaran audio visual mampu memberikan respon positif dari siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang disampaikan (Fechera, Maman dan Dadang, 2012).

Media pembelajaran audio visual memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai mata pelajaran. Benda-benda yang terlalu kecil, terlalu besar dan berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena posisinya yang jauh, dapat dihadirkan melalui media video pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur suara dan unsur gambar yang dapat melibatkan dua

indera secara bersamaan sehingga memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi pelajaran yang dipelajari.

2.2.7 Jenis jenis Media Audio Visual

Media audio visual dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut (Djamarah & Zain, 2007:124):

- 1) audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).
- 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Kedua jenis media diatas pada umumnya digunakan untuk tujuan tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2.2.8 Kelebihan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran

Tujuan teknologi komputer dalam pendidikan dapat memberikan peluang luas kepada kita untuk memanfaatkannya dalam berbagai hal, termasuk dalam hal meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media jenis ini peserta didik diharapkan dapat memperoleh presepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain peserta didik dapat menerima materi pelajaran, media jenis ini juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosesur secara utuh sehingga memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prsoesdur yang harus di pelajari. Dengan media ini peserta akan dipermudah dalam memahami materi, karena audio visual dapat diputar berulang-ulang, sesuai dengan keinginan peserta didik. Kemampuan media ini juga dapat memanipulasi ruang dan waktu, objek yang besar dan jauh dapat dihadirkan melalui media pembelajaran.

Berikut ini merupakan kelebihan media audio visual dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh (Atoel, 2011:20).

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalitas* (dalam bentuk kata kata, tertulis atau lisan)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film, atau model.
- 3) Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

2.2.9 Youtube

Youtube merupakan situs *web video sharing* yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video (Amir dkk, 2016:259). *Youtube* dapat memfasilitasi pengguna untuk mendownload dan berbagi klip video pada masyarakat luas yang didalamnya mencakup film, acara televisi, musik, dan video instruksional, vlogs atau videovlogs, serta video amatir. *Youtube* menjadi media sosial ketika video dibagikan dan terjadinya bentuk interaksi melalui komentar terjadi di situs tersebut (Dewitt et al., 2013).

Kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat menjadikan *Youtube* sebagai saluran pembelajaran menjanjikan. Sejak diluncurkan tahun 2005, yang didirikan oleh 3 orang mantan karyawan *Paypal* yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim *Youtube* telah menjadi situs gratis yang paling populer dan situs membagikan video (Lee, 2013). *Youtube* merupakan situs ketiga yang paling banyak dikunjungi di dunia setelah google dan facebook (Moghavvemi et al., 2018). Saat ini *Youtube* menjadi situs *online* video provider paling dominan di Amerika Serikat, bahkan dunia dengan menguasai 43% pasar. Diperkirakan 20 Jam durasi video di *upload* ke *Youtube* setiap menitnya dengan 6 milliars *viewers* per-hari. *Youtube* kini telah menjadi berbagai macam kebutuhan dari penggunaanya, fitur-fitur yang ditawarkan dengan kemajuan teknologi *Youtube* saat ini sangat membantu sari berbagai aspek kebutuhan yang dibutuhkan sang pengguna (Amir ddk, 2016:260).

Keunggulan *Youtube* sebagai situs yang paling banyak dikunjungi mendorong lembaga pendidikan untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran. lembaga pendidikan dapat memanfaatkan *Youtube* untuk membuat media dimana pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan video untuk

meningkatkan materi pembelajaran. *Youtube* dianggap sebagai media belajar yang tepat digunakan oleh pendidik karena menjaga perhatian peserta didik dan membuat belajar menjadi mudah diingat.

Youtube memberikan kepuasan kepada peserta didik karena penggunaan video *Youtube* dapat meningkatkan perhatian dan jauh lebih mudah untuk diingat. Peserta didik yang memilih menonton video online yang berkaitan dengan materi menghasilkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak memilih menonton video (Moghavvemi et al., 2018). *Youtube* telah terbukti efektif untuk belajar inovatif yang berguna untuk menjaga perhatian peserta didik dan membuat belajar mudah diingat (Duncan et al., 2013). Peserta didik mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti pengambilan keputusan dan pemecahan masalah, serta berkomunikasi dan berkolaborasi menggunakan media sosial. Selain itu, koneksi dapat dibuat seperti apa yang mereka pelajari di dalam kelas dan belajar menjadi lebih menarik. *Youtube* memiliki potensi baik sebagai video dengan unsur-unsur audio dan visual ataupun sebagai media sosial yang digunakan sebagai instruksi (Dewitt et al., 2013).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 71% setuju menggunakan *Youtube* untuk pembelajaran akademik, 76% digunakan untuk memecahkan masalah, 77% untuk mendapatkan jawaban atau beberapa pertanyaan, 84% untuk belajar hal-hal baru, 83% untuk menonton video yang disarankan teman, dan 70,5% percaya bahwa peserta didik dapat belajar banyak dengan menonton video (Moghavvemi et al., 2018). Hasil penelitian lain bahwa telah banyak yang membahas penggunaan *Youtube* dalam mengasah keterampilan seni dan *softskill* (luhsasi, 2017:221).

2.2.10 Manfaat *Youtube*

Manfaat *Youtube* yang lebih nyata dan langsung aplikatif terhadap berbagai keperluan dan kebutuhan pengguna antara lain sebagai berikut (Amir dkk, 2016: 261-263) :

- 1) memberikan layanan gratis
Youtube menawarkan layanan gratis khususnya untuk menikmati dan mengakses video-video yang masuk dalam sistemnya. Ini berarti bahwa untuk mengakses video apapun, seorang pengguna tidak perlu memiliki akun premium atau membayar sejumlah uang dalam skala tertentu.
- 2) men-download (unduh) beberapa video tertentu
Youtube memungkinkan pengguna untuk mengunduh beberapa video-video. Setelah berhasil terunduh, sebuah video dapat disimpan di *Handphone* masing-masing untuk dinikmati kapanpun tanpa sambungan internet.
- 3) mengakses dan berbagi informasi seputar hal-hal teknis
banyak pengguna yang mengakses *Youtube* untuk mengetahui cara-cara melakukan beberapa hal seperti cara menggunakan aplikasi dalam komputer, mendaur ulang sampah, mengasah berbagai *skill* dan lain sebagainya.
- 4) mengakses video *streaming*
mengakses video *streaming* baik langsung (*live*) maupun tidak, merupakan manfaat lain yang ditawarkan *Youtube*.
- 5) mengenalkan dan memasarkan produk
sebagian besar pengguna *Youtube* juga menggunakan media sosial ini untuk menguatkan dan memajukan bisnis yang tengah dikelola.
- 6) mengakses video informatif
banyak stasiun Tv yang menambah keterangan dalam siarannya dengan bertuliskan *Courtesy* yang menandakan bahwa *Youtube* sebagai referensi dalam menyusun konten acaranya.
- 7) mendukung industri hiburan
kehadiran *Youtube* di sini sangat berperan penting dalam menyukseskan dan memajukan industri hiburan dengan megiklankan siarannya di *Youtube*.
- 8) menguatkan branding lembaga/institusi

hal ini utamanya terkait dengan penguatan profil lembaga penyandang dana. Untuk mendapatkan peluang kerjasama dari lembaga penyandang.

- 9) mengetahui respon dan komentar khalayak
fitur “suka” dan “komentar” dalam *Youtube* sangat memudahkan pengguna untuk mengetahui respon dan komentar konsumen terhadap kualitas maupun konten videonya.
- 10) memfasilitasi pengguna menguasai skill dasar membuat video
Youtube memungkinkan pengguna belajar membuat video yang ada dalam fitur *Youtube* editor.

2.2.11 Kelebihan dan Kekurangan *Youtube*

Youtube memiliki beberapa kelebihan, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Amir dkk, 2016:268) didapatkan hasil bahwa :

- 1) *Youtube* sangat memudahkan dalam pemilihan konten yang banyak, video-video di *Youtube* bisa dicari hanya dari judulnya, hal ini yang memudahkan pengguna untuk menemukan apa yang mereka cari.
- 2) Ramainya pengguna *Youtube* mengenai tutorial tidak hanya satu tetapi terdapat banyak sekali, sehingga ini yang membedakan *Youtube* dengan aplikasi video lain.
- 3) Mudah diakses, aplikasi *Youtube* memiliki aplikasi sendiri dan sudah bisa di *handpone*.
- 4) *Youtube* sangat memudahkan dalam pembelajaran seputar bahasa. Di *Youtube* pengguna dapat menemukan segala jenis bahasa yang ingin dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh (Amir dkk, 2016:268) juga menjelaskan mengenai kelemahan-kelemahan yang dimiliki aplikasi *Youtube* . Kelemahan *Youtube* tersebut diantaranya:

- 1) Terdapat konten-konten video yang berbau negative seperti video-video yang mengandung unsur SARA.

- 2) Di kolom komentar *Youtube* masih banyak yang berkomentar negative, sehingga akan berdampak tidak baik bagi para pengguna di dunia maya.

2.2.12 Audio Visual *Youtube Video* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Media audio visual *youtube video* dalam penelitian ini disusun dan dikembangkan dengan menggunakan software *wondershare fimora*. Software ini merupakan aplikasi yang dapat diunduh disitus resmi yaitu [Http://www.fimora.wondershare.com](http://www.fimora.wondershare.com). *Wondershare fimora* merupakan sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas cukup powerful.

Fungsi-fungsi dari aplikasi *wondershare filmora* yang meliputi tingkat saturasi, kecerahan, pemangkasan, rasio aspek, penggabungan, rotasi, pemotongan dan sebagainya. memangkas video dengan memotong bagian yang tidak diinginkan, momotong ukuran layar video, menggabungkan dan mengkombinasikan dua atau lebih video menjadi satu video, menyetel kejenuhan/saturasi warna video, dapat mengurangi atau menambahkan kecepatan berjalan video dari 0,2 kali hingga 5 kali.

Wondershare fimora juga memungkinkan untuk memangkas dan membagi audio, dan hanya meninggalkan bagian yang diperlukan. Program ini menyertakan fasilitas *voiceover* dan memungkinkan menerapkan efek *fade in* dan *fade out* pada berkas audio video. Terdapat menu music yang memudahkan untuk menambahkan berbagai instrumen musik di dalam video. *Wondershare fimora* juga menyajikan beberapa music yang cocok digunakan dalam suatu video. Dapat mengimpor sendiri lagu lagi dari komputer/PC yang digunakan. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mendesain media yang dikembangkan dengan bantuan software yang mampu membuat media pembelajaran audio visual *youtube video* mudah dipahami oleh peserta didik.

Video yang sudah dibuat dan diedit, dapat langsung diekspor ke PC ataupun di *Handphone*. Atau dapat juga diunggah langsung ke *Youtube*, *Facebook* serta diburning langsung ke CD. Berdasarkan beberapa kelebihan diatas peneliti

memilih software *wondershare filmora* untuk dijadikan sebagai aplikasi mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran yang dikembangkan juga memanfaatkan aplikasi internet yaitu *Youtube*. Kelebihan *Youtube* untuk dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu aplikasi ini merupakan penyedia layanan video terbesar saat ini, sehingga para pengguna dapat menonton dan mampu membagikan video secara gratis. Media video memiliki sifat memberikan informasi namun juga bersifat menghibur. Penggunaan media video diklaim mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang dipandang sebagai pembelajaran yang membosankan dan hafalan (Na'im, 2017:19).

Pembelajaran sejarah umumnya mempelajari masa lampau, peserta didik cenderung bosan jika pendidik tidak dapat menginovasikan pembelajaran dengan menggunakan media. Langkah untuk membangun kemampuan peserta didik adalah dengan dapat menghadirkan peristiwa sejarah pada masa lampau agar peserta didik dapat menahayati serta memaknainya (Umamah, 2014). Sejarah merupakan peristiwa yang dilakukan manusia pada masa lampau, hanya terjadi sekali (*einmaligh*) dan tidak dapat terulang kembali. Sejarah juga menyajikan peristiwa masa lampau yang bersifat kering, dan tidak memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah. Oleh sebab itu, dibutuhkan stimulus yang dapat membuat pelajaran sejarah lebih bermakna yang dapat memproyeksikan peristiwa masa lampau ke ruang pengalaman peserta didik, selain itu pendidik untuk dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi seperti halnya sama dengan yang terjadi pada masa lampau tidaklah mudah. Sehingga perlu sebuah media untuk dapat memudahkan pendidik dapat mengemas sebuah materi yang sudah terjadi pada masa lampau.

Media dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat memudahkan peserta didik mengembangkan kemampuan dalam Aspek kognitif, afektif dan (Umamah:2014). Dalam mengembangkan aspek kognitif, media harus dapat membawa peserta didik agar mengamati peristiwa sejarah dan masa kini. Pada aspek afektif, melalui dokumentasi peristiwa penting peserta didik akan dapat

memaknai materi sejarah. Pada aspek psikomotor, media memiliki peran untuk mendemonstrasikan suatu hal yang dapat meningkatkan kepekaan motorik siswa.

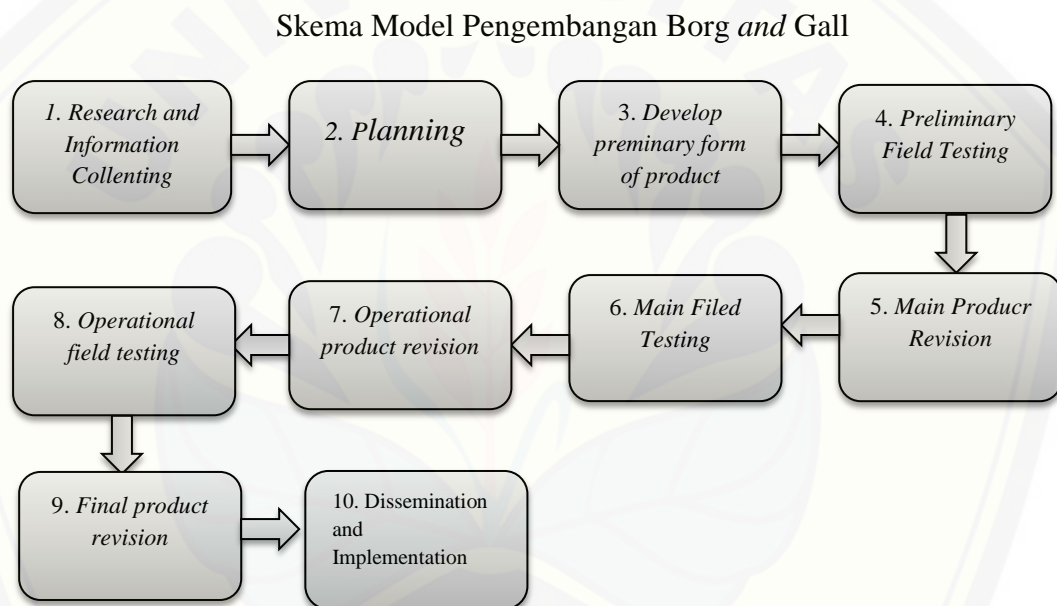
Media audio visual *youtube video* memiliki karakteristik yang dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran sejarah diantaranya. Peserta didik dalam mengembangkan aspek kognitif melalui media ini yaitu melalui video yang ada sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengamati dan memahami materi peristiwa sejarah, aspek afektif yaitu media video juga dapat menyisipkan dokumenasi sejarah melalui gambar-gambar yang terdapat di dalam video, sehingga peserta didik dapat memaknai peristiwa sejarah dengan lebih mudah, untuk dapat mengembangkan aspek psikomotor atau keterampilan peserta didik dari media video ini adalah ketika peserta didik diminta untuk membuat keterampilan dengan materi sejarah melalui sebuah video.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka media audio visual *youtube video* sebagai media pembelajaran sejarah bertujuan agar :

- 1) Menjadikan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
Pembelajaran sejarah yang menarik dan menyenangkan selain dipecahkan dengan menggunakan metode yang bervariasi juga dapat didukung menggunakan media pembelajaran yang membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran.
- 2) Proses belajar peserta didik dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja, hal ini didukung karena media audio visual berbentuk video *youtube* saat ini sudah mudah diakses di *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh.
- 3) Menumbuhkan motivasi peserta didik karena media pengajaran yang dirancang menarik, hal ini dapat dilihat dari media yang digunakan sudah memenuhi kebutuhan zaman dimana peserta didik lebih senang menggunakan teknologi sebagai sarana proses pembelajaran.
- 4) Menjaga perhatian peserta didik, hal ini didukung dengan menggunakan media audio visual *youtube video* dimana peserta didik akan cenderung memperhatikan media yang melibatkan penglihatan dan pendengaran atau dua indera secara bersamaan.

2.3 Model Pengembangan Borg and Gall

Model pengembangan Borg and Gall memiliki karakteristik siklus “R & D” yang didalamnya terdapat 10 langkah-langkah yaitu : 1) *Research and information collecting*; 2) *Planning*; 3) *Develop preliminary form of product*; 4) *Preliminary field testing*; 5) *Main product revision*; 6) *Main field testing*; 7) *Operational product revision*; 8) *Operational field testing*; 9) *Final product revision*; 10) *Dissemination and implementation*. Langkah-langkah pengembangan Borg and Gall diatas digambarkan sebagai berikut (Borg and Gall, 1983: 775)



Gambar 2.2 Skema Model Pengembangan Borg and Gall
(Sumber: Borg and Gall, 1983:775)

1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi)

Langkah-langkah pada tahap ini adalah melakukan studi literatur atau kajian pustaka terkait dengan permasalahan yang akan dikaji, observasi kelas, dan persiapan laporan awal penelitian (Borg and Gall, 1983:775).

2) *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan perumusan kemampuan atau kecakapan yang berkaitan dengan permasalahan, merumuskan dan menentukan tujuan khusus

yang akan dicapai pada setiap bagian tahapan serta menguji kelayakan media. Perencanaan diperlukan untuk mengantisipasi bahan yang dibutuhkan, bantuan profesional, dan uji lapangan (Borg and Gall, 1983:775).

3) *Develop of Preliminary Form of Product* (Pengembangan Format Produk Awal)

Pada tahap ini, mencakup penyiapan terhadap bahan-bahan pelajaran seperti handbooks dan alat untuk evaluasi. Pengembangan format bentuk awal merupakan langkah membangun suatu bentuk awal dari produk pendidikan yang dapat diuji di lapangan (Borg and Gall, 1983:775).

4) *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Awal)

Langkah dari ini yaitu melakukan uji coba awal lapangan dengan lingkup terbatas dengan subyek antara 6-12 subyek. Uji coba awal dilakukan dengan maksud mengetahui kesesuaian produk yang dikembangkan. Setelah diperoleh masukan data dari hasil analisis, kemudian dijadikan sebagai bahan dalam melakukan evaluasi terhadap produk (Borg and Gall, 1983:775).

5) *Main Product Revision* (Revisi Produk)

Setelah melakukan uji coba awal, kemudian dilakukan perbaikan terhadap produk awal yang dikembangkan. Jika produk awal telah diperbaiki, maka dilakukan uji coba kembali sehingga akan diperoleh produk utama yang dapat di uji cobakan dalam skala yang lebih luas (Borg and Gall, 1983:775).

6) *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan)

Pada uji coba lapangan ini, melibatkan subyek sebanyak 30-100 (Borg and Gall, 1983:775). Tujuan dari uji ini adalah untuk menetapkan nilai efektivitas dari hasil pre dan post test peserta didik. Uji coba ini dikategorikan sebagai uji coba sedang yang dilakukan sebagai langkah untuk melakukan uji coba tingkat lanjut.

7) *Operational Product Revision* (Revisi Produk)

Pada tahap ini, dilakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap uji coba lapangan sehingga menghasilkan desain media yang siap untuk divalidasi (Borg and Gall, 1983:775).

8) Operational Field Testing (Uji Lapangan)

Uji lapangan ini dilakukan dengan melibatkan subyek sebanyak 40-200 subyek yang disertai wawancara, observasi serta penyebaran angket untuk kemudian dilakukab analisis (Borg *and* Gall, 1983:775).

9) Final Product Revision (Revisi Produk Akhir)

Revisi produk akhir merupakan perbaikan akhir yang menghasilkan produk yang benar-benar sudah valid, karena telah dilakukan serangkain uji coba lapangan (Borg *and* Gall, 1983:775).

10) Dissemination and Implementation

Tahap ini merupakan tahap penyampaian hasil pengembangan model dari segi prosedur, program maupun produk akhirnya kepada masyarakat luas (pengguna) melalui forum-forum pertemuan atau dalam tulisan dengan bentuk jurnal maupun buku (Borg *and* Gall, 1983:775).

2.4 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan Borg *and* Gall

Terdapat banyak model pengembangan khususnya dalam bidang pendidikan, antara lain : model Kaufman, model Kemp, ADDIE, Dick & Carey, 4D, IDI, Borg& Gall dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, peneliti sebagai pengembang memilih model pengembangan Borg & Gall karena disesuaikan dengan produk yang akan dihasilkan. Produk yang dihasilkan berupa media berbentuk video yang akan menghasilkan produk yang layak perlu untuk melakukan tahap-tahap yang sistematis dan terorganisir sehingga produk tersebut nantinya dapat digunakan di kalayak umum dan dalam jangka panjang. Pertimbangan lain peneliti memilih model pengembangan Borg & Gall diantaranya :

- 1) Bersifat konseptual dan pelaksanaanya terorganisir mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi pada evaluasi hasilnya. Peneliti lebih mudah dalam pelaksanaanya model pengembangan untuk mencapai tujuan pengembangan yang dilakukan.
- 2) Langkah model pengembangan Borg & Gall mudah untuk diaplikasikan dalam suatu penelitian pengembangan.

- 3) Prosedur model pengembangan Borg & Gall jika dilakukan dengan benar hingga 10 langkah maka akan menghasilkan sebuah produk yang bisa dipertanggungjawabkan. Karena dalam prosesnya terdapat proses uji coba kelompok kecil, revisi dan dilakukan kembali uji coba kelompok besar dapat menghasilkan sebuah produk yang lebih.
- 4) Model pengembangan Borg & Gall sangat menghargai suatu kajian ilmiah, hal ini dapat dilihat dari adanya langkah akhir yaitu *disemination and implementation* yaitu wujud penghargaan karya dengan adanya publikasi dalam forum ilmiah.

2.5 Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Sebagai Materi Pengembangan

Materi dalam media pembelajaran ini mengacu pada silabus Sejarah Indonesia kelas X SMA tentang kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Kompetensi Inti 3 yaitu memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Situs Hindu-Budha di Banyuwangi yang dibahas merupakan contoh hasil kebudayaan yang ada di Kabupaten Banyuwangi sebagai pengaitan peninggalan kehidupan pada masa kerajaan Hindu-Buddha.

Pemilihan materi sejarah lokal di Banyuwangi sebagai materi pengembangan karena Banyuwangi merupakan salah satu daerah dimana terdapat banyak peninggalan sejarah yang dapat digunakan sebagai materi sejarah lokal seperti situs, artefak, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat diketahui melalui beberapa penelitian sejarah yang telah dilakukan bahwa memang benar Banyuwangi memiliki warisan budaya yang beragam. Keberagaman tersebut perlu diperkenalkan dan diketahui oleh peserta didik agar peserta didik dapat memahami sejarah lokal di daerah tempat tinggalnya. Berdasarkan pemaparan diatas mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah materi sejarah lokal di

sebuah daerah Kabupaten Banyuwangi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenai situs Hindu Buddha yang ada di Banyuwangi dimana terdapat dua situs bercorak agama Hindu dan satu situs bercorak agama Buddha yang akan dibahas.

Materi tersebut sesuai dengan (KD) yang dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013, yaitu KD 3.6. “Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini”. Kesesuaian tersebut mengacu pada analisis instruksional pada silabus yang melihatkan pentingnya untuk menganalisis kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Materi sejarah lokal dikembangkan berdasarkan pengintegrasian kompetensi dasar dalam muatan pembelajaran yang relevan (Permendikbud, 2014:3). Fungsi sejarah lokal dalam sejarah nasional yaitu membahas secara detail peristiwa sejarah yang tidak ada pembatasan waktu dan wilayah, materi sejarah lokal merupakan bagian dari materi sejarah nasional yang memiliki ketepatan untuk melengkapi materi sejarah nasional (Widja, 1991). Sejarah lokal penting untuk dibelajarkan kepada peserta didik karena sejarah lokal merupakan peristiwa sejarah yang ada pada lingkup suatu daerah. Peserta didik akan terhindar dari keterasingan lingkungan dan dapat mengenal peristiwa dan kejadian sejarah di daerah sendiri.

Sejarah lokal di Banyuwangi yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik yaitu situs-situs yang masih ada hingga kini dan dapat digunakan sebagai contoh dari hasil kebudayaan bangunan masa kerajaan Hindu-Buddha. Beberapa situs Hindu-Buddha di Banyuwangi yang penting diketahui dan dipelajari oleh peserta didik adalah situs candi Gumuk Payung (Hindu), situs Candi Macan Putih (Hindu), dan situs Gumuk Klinting (Buddha). Ketiga situs tersebut merupakan materi pembelajaran bersifat lokal yang dipilih sebagai bagian dari pembelajaran sejarah nasional yang mengintegrasikan dengan sejarah lokal.

- 1) Situs Candi Gumuk Payung merupakan situs bercorak agama Hindu yang ditemukan pertama kali pada tahun 1980-an. Situs bangunan agama Hindu yang berada di Desa Jambewangi Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi. Situs ini perlu dipelajari oleh peserta didik karena merupakan situs yang bangunannya masih lengkap dengan komponen komponennya.
- 2) Situs Macan Putih merupakan situs bercorak agama Hindu kedua yang dibahas yang ditemukan pertama kali pada tahun 1802 M di desa Macan Putih Kecamatan Kabat. Situs ini merupakan situs reruntuhan candi bekas kerajaan Blambangan sehingga perlu dipelajari oleh peserta didik.
- 3) Situs ketiga yang akan dibahas merupakan situs bercorak agama Buddha satu satunya yang ditemukan di Banyuwangi pada tahun 1970 an yang terletak di Desa Tembokrejo Kecamatan Muncar, situs tersebut yaitu situs Gumuk Klinting. Hal tersebut yang membuat situs ini penting untuk dipelajari karena sampai saat ini belum ditemukan situs bercorak agama Buddha lain di Banyuwangi.

Lingkup sejarah yang bersifat meluas merupakan sejarah nasional yang disebut dengan dimensi *makro history*, sedangkan lingkup yang sempit dan terbatas yaitu sejarah lokal yang disebut *mikro history* (Widja,1991). Menurut Jordan dalam (Widja, 1991) menggambarkan ruang lingkup sejarah lokal yaitu keseluruhan lingkungan sekitar yang bisa berupa kesatuan wilayah seperti desa, kecamatan, kabupaten, kota kecil dan lain-lain. Gambaran hubungan antara sejarah nasional dan sejarah lokal yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :



Gambar 2.3. Hubungan Sejarah Nasional dan Sejarah Lokal (sumber: Winarti, tt:7)

Gambar diatas menunjukkan bahwa sejarah nasional dan sejarah lokal memiliki hubungan yang erat, sejarah lokal dapat menunjang materi sejarah nasional supaya dapat terintegrasi dengan baik, sejarah lokal dapat diajarkan kepada peserta didik dengan cara mencontohkan sejarah yang ada di daerahnya untuk materi pendukung sejarah nasional.

Mempelajari sejarah lokal memberikan manfaat diantaranya: (1) untuk menilai kembali generalisasi-generalisasi yang sering terdapat dalam sejarah nasional; (2) meningkatkan wawasan pengetahuan kesejahteraan dari masing-masing kelompok yang akhirnya akan memperluas pandangan tentang negara Indonesia; (3) membantu sejarawan membuat analisis kritis terhadap sejarah yang ada di lingkungannya; (5) menjadi sumber atau bahan mengenai data sejarah untuk mendukung kepentingan sejarah nasional.

2.6 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa materi sejarah lokal dan media pembelajaran video penting dalam pembelajaran sejarah diantaranya yaitu penelitian oleh Nurul Umamah dalam Prosiding Seminar Sejarah Lokal (2016) yang berjudul “ Integrasi Sejarah Lokal dalam Kurikulum Sejarah SMA Peluang dan Kendala (Studi Kasus Pengembangan Kurikulum SMA di Kabupaten Jember) menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Lokal memiliki peluang (100%) untuk diintegrasikan dalam kurikulum di sekolah dan memberikan peluang kepada pendidik.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Hardiana (2017) dalam jurnal *Pendidik dan Peneliti Sejarah* yang berjudul “ Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Peristiwa-Peristiwa Lokal di Tasikmalaya Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis” menunjukkan bahwa belajar sejarah atau kejadian lokal masih dirasakan sebagai beban oleh guru. Penyebabnya adalah kurangnya guru kreatif dalam mengembangkan materi sejarah, guru berfokus pada materi yang tercantum dalam silabus sejarah pengajaran dan tidak ada sumber sejarah lokal yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar di sekolah. Pengembangan karakter harus dimulai dari kesadaran akan identitas mereka sebagai bagian dari sejarah Indonesia. Oleh karena itu, pengembangan sejarah lokal merupakan bagian dari pengembangan identitas sebagai bangsa Indonesia”

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wijayanti (2017) dalam jurnal *History and Education* yang berjudul “ Peranan Penting Sejarah Lokal dalam Kurikulum di Sekolah Menengah Atas” menyatakan pentingnya sejarah lokal dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan. Studi kasus di Tujuh SMA Negeri kota Ciamis menunjukkan bahwa guru masih kesulitan menghubungkan materi mata pelajaran sejarah Indonesia dengan sejarah yang ada di Ciamis (Kerajaan Galuh) penyebabnya antara lain karena waktunya yang tidak memadai dengan jumlah materi yang akan disampaikan dan sumber-sumber sejarah Galuh minim, jika situs-situs yang ada di Ciamis dikembangkan menjadi video pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar efektif, guru terkendala kemampuan dalam mengembangkan media tersebut

Penelitian yang mendukung terkait pengembangan media video dengan menggunakan materi sejarah lokal dilakukan oleh Kuniawan & Theresia dalam Prosiding Nasional Sejarah Indonesia: Cerdas dan Humanis di Era Digital (2017) yang berjudul “ Pengembangan Media Audio Visual (Video) Sejarah Lokal Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Bagi Siswa SMA di Yogyakarta” menunjukkan bahwa Sejarah Indonesia perlu dikembangkan tidak hanya pada kajian sejarah nasional, namun juga sejarah lokal di daerah masing-masing. Pengenalan sejarah lokal kepada siswa masih sangat kurang dan belum dilengkapi dengan media audio visual (video). Pengembangan media audio

visual (video) menjadi sangat penting agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan, menarik minat, dan memunculkan keingintahuan.

Penelitian pengembangan media video dengan materi sejarah lokal yang serupa juga dilakukan oleh Setiaddin dalam skripsi (2017) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbentuk Video Stop Motion dengan Materi Pemerintahan Sultan Abi’L Khair Sirajudin di Bima (1640-1682) Pada Kelas X SMA Negeri 1 Sape Tahun Ajaran 2016/2017” menunjukkan bahwa manfaat khusus bahan ajar sejarah lokal berbentuk video stop motion adalah memberikan stimulus kepada peserta didik untuk belajar sejarah. Terutama sejarah lokal dimana peserta didik merupakan bagian dari sejarah lokal tersebut, dengan memahami sejarah lokal peserta didik dapat mengambil nilai positif dari perjuangan leluhur dan menuntut ke arah yang lebih baik lagi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Umamah (2016), Hardiana (2017), Wijayanti (2017), Kurniawan & Theresia (2017), dan Setiaddin (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan materi sejarah lokal perlu dikembangkan dengan mengintegrasikan dalam materi Sejarah Nasional, pembelajaran dengan materi sejarah lokal diajarkan agar peserta didik dapat mengenal keunggulan lokal yang ada di daerah tempat tinggalnya. Beberapa penelitian diatas juga menunjukkan bahwa media video sangat penting dikembangkan agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan hal-hal mengenai, 1) hakikat penelitian pengembangan; 2) desain penelitian pengembangan; 3) teknik pengumpulan data; 4) teknik analisis data; yang akan dijelaskan sebagai berikut.

3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan menurut (Borg & Gall, 1983:772) merupakan Penelitian dan pengembangan pendidikan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, pengujian lapangan dalam pengaturan dimana produk tersebut akan digunakan pada akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan di tahap pengujian lapangan.

Sedangkan menurut (Purwanti, 2015:42) Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menghasilkan sebuah produk tertentu dilakukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk dapat menguji keefektifan produk tersebut agar berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Penelitian pengembangan menurut (Mulyatingningsih, 2011:161) merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses pengembangan. Pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu melalui tahap validasi, tahap uji coba, dan tahap revisi untuk dapat diterapkan pada masyarakat luas.

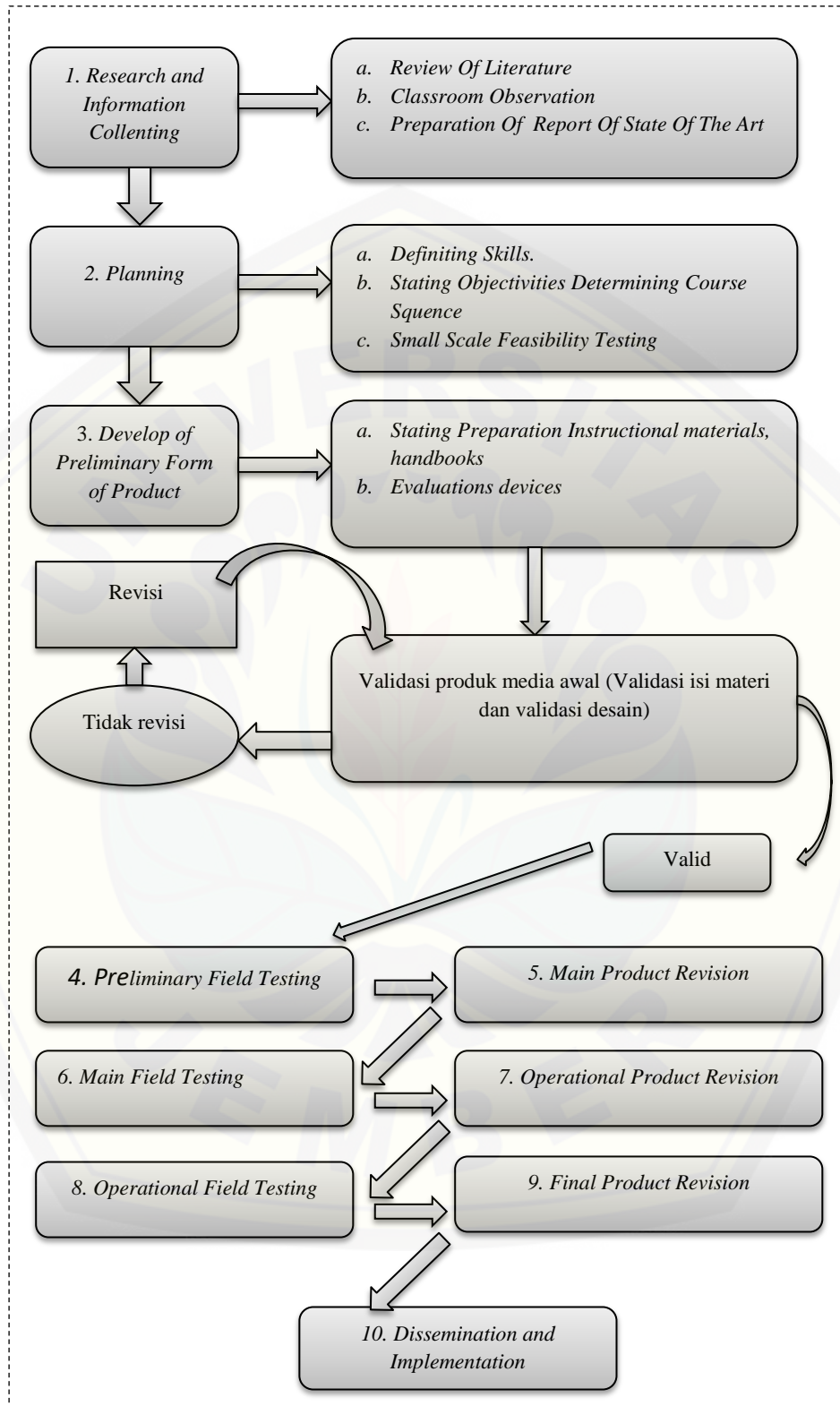
Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual *youtube video* yang sudah melalui tahap validai, uji coba, dan revisi. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai

dengan langkah dalam model pengembangan Borg and Gall. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi sejarah lokal yaitu situs Hindu-Buddha di Banyuwangi.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Desain atau model dalam penelitian pengembangan dapat membantu peneliti dalam menyajikan sesuatu yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih bermakna. Model Borg and Gall merupakan salah satu model yang telah dipilih oleh pengembang. Borg and Gall (1983:775) memberikan langkah-langkah penelitian pengembangan meliputi 10 langkah, pengembang dalam penelitian pengembangan ini hanya memanfaatkan 7 langkah dari model Borg and Gall yaitu antara lain : (1) *Research and information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preliminary form of product*, (4) *Preliminary Field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, dan (7) *Operational Product Revision*.

Berikut ini digambarkan dengan jelas mengenai langkah kerja dari model Borg and Gall sebagai berikut :

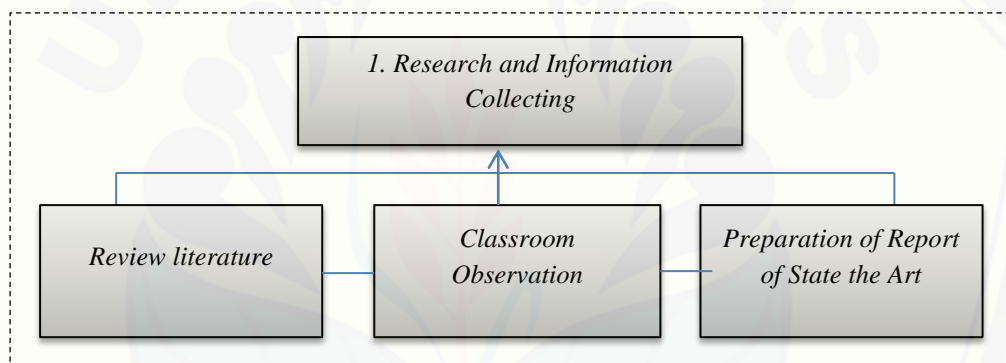


Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan Borg and Gall (1983:775)

Sepuluh langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall diatas, dalam penelitian ini peneliti hanya menjalankan sampai tahap ke-7, yaitu *Operational Product Revision*. Dari ketujuh langkah tersebut sudah memenuhi kriteria penelitian pengembangan, dengan melakukan validasi dan uji efektivitas. Keenam langkah yang dilakukan peneliti adalah:

3.2.1 *Research and information collecting* (Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data)

Penelitian dan pengumpulan data merupakan kebutuhan awal dalam penelitian berupa studi lapangan dan studi pustaka. Tahap *Research and information collecting* dalam penelitian dibagi lagi langkah-langkah berikut ini :



Gambar 3.2 Tahap *Research and information collecting* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

3.2.1.1 *Research and information collecting* (Studi Pustaka)

Langkah ini dilakukan untuk mengembangkan masalah yang diteliti dengan mencari sumber-sumber rujukan yang relevan. Pengumpulan sumber rujukan ini dilakukan untuk mengidentifikasi sumber-sumber mana yang menjadi pendukung masalah yang akan di teliti. Sumber rujukan dapat berupa sumber-sumber pokok yaitu berupa buku pedoman atau panduan penelitian model pengembangan yang dilakukan. Langkah pertama yang dilakukan oleh pengembang yaitu mengkaji sumber rujukan berbagai sumber. buku dan penelitian terdahulu tentang pengembangan media video berbasis teknologi

informasi dan komunikasi (TIK) dengan menggunakan materi sejarah lokal di dalamnya.

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model Borg and Gall yang dalam melaksanakan langkah-langkahnya penelitian membutuhkan buku panduan mengenai langkah-langkah dalam pengembangannya yaitu berupa buku Borg and Gall tentang *Research and Development* edisi ke empat yang diterbitkan tahun 1983.

3.2.1.2 Classroom Observation (Observasi Kelas)

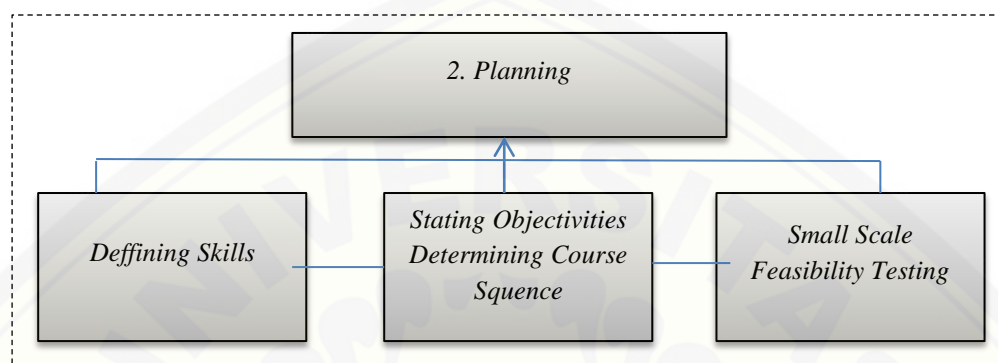
Kegiatan observasi kelas yang dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan terkait media yaitu dengan KI dan KD, analisis pengembangan materi pembelajaran sejarah, analisis sumber belajar. Setelah analisis kebutuhan maka dilakukan identifikasi masalah, sehingga ditemukan permasalahan dalam pembelajaran dan merencanakan solusi pemecahan masalah tersebut. Peneliti membuat lembar observasi yang terdiri dari 3 instrumen yaitu instrumen analisis performansi pendidik, instrumen analisis performansi peserta didik, dan instrumen analisis kebutuhan peserta didik. Langkah ini yaitu kegiatan penelitian langsung di instansi terkait penelitian yang dilakukan. Tujuan observasi kelas ini adalah: (1) mengetahui media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah; (2) pembelajaran dengan menggunakan sejarah lokal; (3) inovasi media pembelajaran yang diinginkan peserta didik.

Instrumen analisis performansi pendidik ditujukan kepada pendidik, Peneliti melakukan wawancara kepada pendidik mata pelajaran sejarah di sekolah-sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian. Wawancara tersebut bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai persiapan dan proses pembelajaran yang dilakukan. Wawancara juga dilakukan pengembang untuk mengetahui seputar pembelajaran sejarah dan sejarah lokal yaitu sejarah kebudayaan terkait situs bersejarah Hindu Buddha di Banyuwangi.

Kegiatan observasi selanjutnya yaitu melalui penyebaran angket kepada peserta didik. Pengembang telah melakukan penyebaran angket di tiga sekolah di SMA Negeri 1 Genteng yaitu di kelas X MIPA 8, SMA Negeri 2 Genteng di kelas

X IPS 2, dan SMA Negeri 1 Gambiran di kelas X MIPA 2. Angket yang disebarakan memuat tentang performasi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah dan analisis kebutuhan peserta didik.

3.2.2 *Planning* (Tahap Perencanaan)



Gambar 3.2 Tahap *Planning* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Tahap *planning* terdiri dari tiga langkah sebagai berikut:

3.2.2.1 *Definiting Skills*

Dilakukan dengan merencanakan mengenai perencanaan dari estimasi, uang, tenaga, dan waktu yang diperlukan untuk mengembangkan produk. sumber daya cukup diperlukan untuk melaksanakan proyek R & D tunggal. Perencanaan diperlukan untuk mengantisipasi bahan yang dibutuhkan, bantuan profesional, dan situs uji lapangan.

3.2.2.2 *Stating Objectivities Determining Course Sequence*

Dilakukan dengan merumuskan tujuan disesuaikan dengan kompetensi yang akan dikembangkan dalam kurikulum 2013, dalam KD 3.6 “Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini” maka diperoleh rumusan tujuan pembelajaran sebagai berikut :

A. Tujuan Umum

Peserta didik mampu menganalisis hasil budaya Hindu-Buddha di Banyuwangi”

B. Tujuan Khusus

Setelah menggunakan media pembelajaran Audio Visual *Youtube Video* Situs Hindu Buddha di Banyuwangi peserta didik diharapkan mampu :

- 1) Menunjukkan letak situs Gumuk Payung, situs Macan Putih dan Situs Gumuk Klinting dengan baik dan benar;
- 2) Menjelaskan sejarah keberadaan situs Gumuk Payung, situs Macan Putih dan Situs Gumuk Payung.
- 3) Mengidentifikasi setiap komponen-komponen situs Gumuk Payung, situs Macan Putih, dan Situs Gumuk Payung.
- 4) Menganalisis adanya situs Gumuk Payung, situs Macan Putih, dan Situs Gumuk Payung.

Rancangan media ditetapkan melalui studi pendahuluan pada penelitian ini, dalam studi pendahuluan telah ditelaah bahwa masalah yang ada di sekolah terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Hasil dari studi pendahuluan oleh pengembang dijadikan sebagai kajian awal penetapan rancangan media pembelajaran yang akan dibuat. Hasil studi pendahuluan antara lain : (1) tidak adanya media pembelajaran terkait sejarah lokal, (2) minimnya pengetahuan peserta didik tentang sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitarnya, khususnya situs bersejarah Hindu Budha di Kabupaten Banyuwangi (3) peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar sejarah lokal (4) peserta didik menginovasikan media video dalam pembelajaran sejarah lokal.

Pemaparan data-data tersebut mendorong pengembang untuk membuat rancangan produk pengemabangan yang dijelaskan sebagai berikut :

- a. Pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* dengan dapat digunakan sebagai alat mengajar oleh pendidik. Khususnya agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran dengan adanya gambar dan video.
- b. Pengembang mengambil materi tentang kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu Buddha, yang dimana materi tersebut berdasarkan analisis instruksional kurikulum 2013 yang dikembangkan dari KD 3.6 mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA.

3.2.2.3 *Small Scale Feasibility Testing*

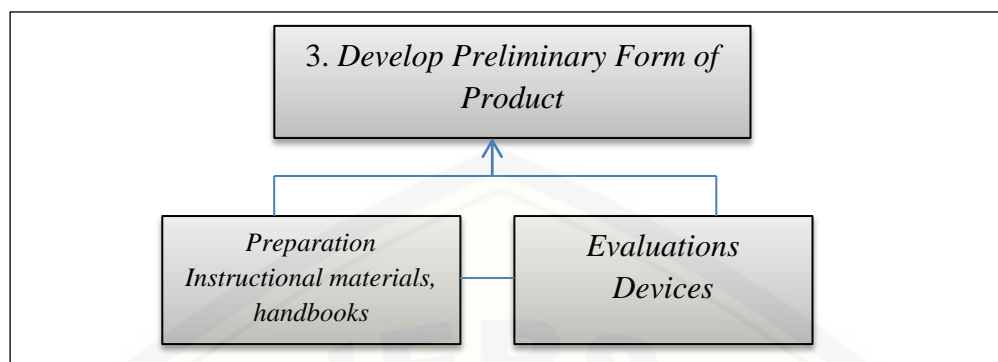
Langkah pengidentifikasi ini merupakan langkah dimana pengembang menentukan kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan saat penelitian. Kegiatan tersebut antara lain : (1) menentukan sarana dan prasarana, (2) waktu uji kelompok kecil, (3) waktu uji kelompok besar, (4) format penilaian produk, (5) tenaga validator, (6) dan metode atau pendekatan pembelajaran yang nantinya akan diterapkan sebagai acuan pengembangan produk.

Sarana yang digunakan yakni berupa fasilitas sekolah yang dapat digunakan sebagai pendukung utama pengembangan produk berupa media audio visual *youtube video*. Sedangkan prasarana yang digunakan yakni ruang kelas pada masing-masing sekolah yang dipilih sebagai objek penelitian

Metode yang akan di gunakan oleh pengembangan yaitu metode diskusi, tanya jawab dan penugasan. Sedangkan pendekatan yang dipilih dalam penerapan produk pengembangan yaitu pendekatan saintifik yang dimana pendekatan ini memuat lima tahap saintifik yang telah dipandu. Metode dan pendekatan tersebut dipilih oleh pengembang atas dasar kesesuaian dengan implementasi kurikulum 2013. Selain itu media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses penerapannya, peran pendididk lebih aktif menjelaskan materi yang ada di dalam media.

Pengembang juga menetapkan tenaga-tenaga validator yang berperan dalam pengujian produk yang akan dikembangkan, yaitu dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember, pendidik sejarah dan validator ahli lainnya. Tenaga-tenaga validator selalu terlibat dalam proses pengembangan dan memberikan penilaian dan pendapat guna perbaikan di setiap langkah-langkah pengembangan. Pengembang membutuhkan validasi produk yang akan dikembangkan agar produk yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan atau telah diuji kebenarannya.

3.2.3 Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Draf Produk)



Gambar 3.4 Tahap *Develop Preliminary Form of Product* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Tahap ini terdiri dari dua langkah sebagai berikut:

3.2.3.1 *Preparation Instructional materials, handbooks*

Adapun yang termasuk dalam langkah ini yaitu persiapan komponen pendukung, menyiapkan buku pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap alat-alat pendukung. Pengembangan draf produk ini merupakan gambaran produk yang masih mentah dengan menyiapkan komponen-komponen pendukung dalam pembuatannya. Langkah pengembangan produk awal meliputi dua tahap yaitu :

1) Pembuatan awal desain produk

Pembuatan awal desain produk ini pengembang memerlukan materi yang akan di gunakan dalam produknya, yaitu materi pelajaran sejarah terkait dengan sejarah lokal atau sejarah di suatau daerah. Meteri-meteri yang diidentifikasi dan terkumpul kemudian di desain di dalam media pembelajaran yang akan dibuat. Adapun format desain media antara lain : (1) judul; (2) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ; (3) Peta Konsep Materi; (4) Tujuan Pembelajaran; (5) Isi Materi; dan (6) Kesimpulan dan (7) Daftar Pustaka.

2) Validasi Media Pembelajaran

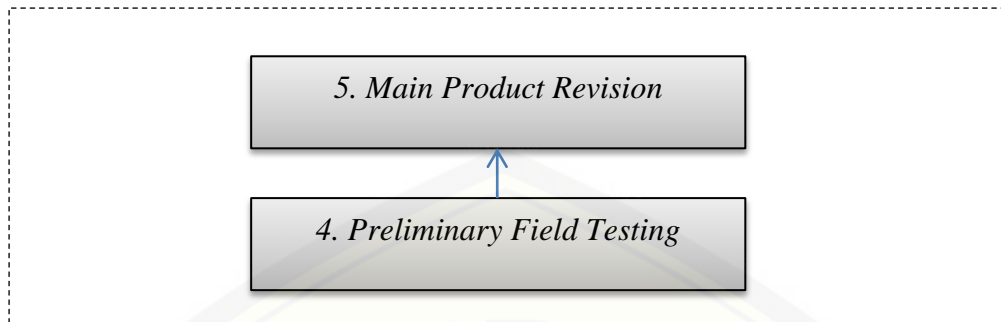
Langkah tahap ini yaitu rancangan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu Buddha di Banyuwangi pada tahap awal desain

produk akan di validasi oleh para validator. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan awal produk tersebut dapat ditindak lanjutkan. Kegiatan validasi memuat tentang kebenaran isi materi pada media dan kebenaran desain pada media. Setelah diperoleh draf kasar pengembangan media audio visual *youtube video* tersebut maka selanjutnya peneliti bekerja sama dan meminta bantuan dengan para ahli dan praktisi yang sesuai dengan bidang keahliannya. Secara umum kegiatan ini disebut dengan tahap validasi ahli, yaitu berdasarkan identifikasi dan analisis yang dilakukan oleh para ahli dan praktisi sesuai dengan bidang keilmuannya, validasi produk ini dilakukan dengan menggunakan lembar validasi pada setiap validator ahli yang bersangkutan. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan validasi ini antara lain : (1) pengembang meminta bantuan dan bekerja sama dengan ahli isi bidang materi dan ahli bidang media (2) menyampaikan proses pengembangan yang telah dilakukan pengembang kepada para ahli materi dan media, (3) meminta umpan balik terkait kekurangan produk yang telah dikembangkan tersebut.

3.2.3.2 Evaluations Devices

Langkah selanjutnya setelah produk awal telah divalidasi yaitu melakukan analisis hasil validasi dalam pengembangan produk. Pemilihan kegiatan lanjutan dapat dilihat dari hasil validasi jika hasil validasinya : (1) dapat digunakan tanpa revisi, maka kegiatan selanjutnya yaitu uji kelompok kecil, (2) dapat digunakan dengan revisi kecil , maka langkah selanjutnya yaitu merevisi terlebih dahulu dan dilakukan uji kelompok kecil, dan (3) dapat digunakan dengan revisi besar, maka langkah selanjutnya yaitu merevisi terlebih dahulu hingga memperoleh draf ke 2, lalu melakukan kegiatan kembali yaitu meminta pertimbangan para ahli atau validator ahli.

3.2.4 Preliminary Field Testing (Uji Coba Awal atau Uji Kelompok Kecil)



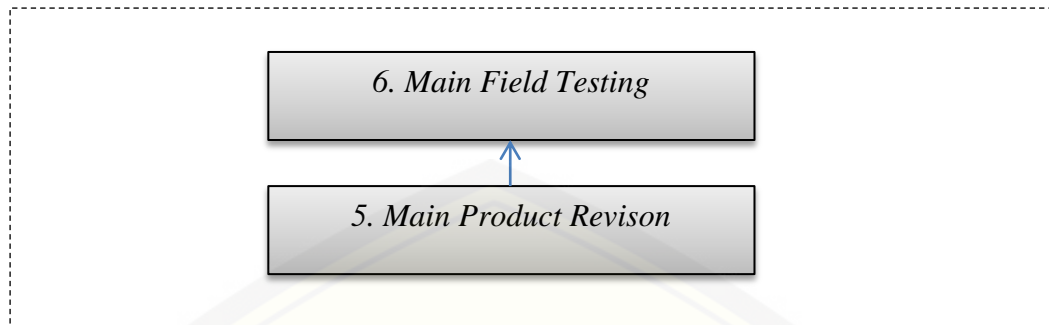
Gambar 3.5 Tahap *Preliminary Field Testing* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Kegiatan ujicoba awal atau uji kelompok kecil draf ke 2 yang dihasilkan dan sudah divalidasi. Draft tersebut telah siap untuk diuji dalam kelompok kecil. Uji kelompok kecil dalam penelitian ini dilakukan dengan subjek 9 peserta didik di SMA Negeri 1 Genteng yang mampu mewakili sampel, pengambilan peserta didik diambil dengan memilih 3 peserta didik berkompensi tinggi, 3 peserta didik berkompensi sedang, dan 3 peserta didik berkompensi biasa.

Langkah uji kelompok kecil ini yaitu melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha di Banyuwangi sebagai alat atau perantara pembelajaran di kelas. Pengembang dalam proses pembelajaran menjelaskan secara jelas terkait materi-materi yang diajarkan. Metode dan pendekatan pembelajaran yang digunakan yakni metode diskusi, tanya jawab dan penugasan, pendekatan saintifik diterapkan sebagai implementasi dari kurikulum 2013.

Kelompok kecil tersebut telah dilaksanakan uji coba, maka dapat diperoleh hasil *pre test* dan *post test* yang nantinya dijadikan sebagai pedoman evaluasi oleh pengembang dalam keberhasilan produknya. Sedangkan uji yang dilakukan oleh pendidik sebagai pengguna, maka dapat diperoleh data kuantitatif yang berupa skor atas butir indikator yang dijadikan sebagai nilai kelayakan produk, sekain itu juga dapat diperoleh data kualitatif berupa kritik dan saran lanjutan oleh pendidik guna perbaikan produk yang akan dihasilkan.

3.2.5 Main Product Revision (Revisi Produk)



Gambar 3.6 Tahap *Main Product Revision* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Tahap revisi produk ini merupakan kegiatan setelah dilaksanakannya uji kelompok awal atau uji kelompok kecil. Produk yang telah diterapkan dan telah diberikan data kuantitatif dan data kualitatif oleh pendidik maka pengembang melakukan revisi produk sebagai perbaikan. Borg and Gall (1983:782) mengemukakan bahwa tahap revisi produk ini meliputi kegiatan revisi terhadap produk berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan kelompok kecil. Pada dasarnya uji produk tahap awal atau uji kelompok kecil dapat memuat beberapa perbaikan antara lain :

- 1) Perbaikan atas dasar tingkat efektivitas produk yang telah diterapkan pada kelompok kecil.
- 2) Perbaikan atas dasar kritik, masukan, dan saran oleh pendidik sebagai pengguna dalam tingkat keberhasilan produk.
- 3) Perbaikan atas dasar skor kelayakan produk yang dinilai oleh pendidik sebagai pengguna.

Ketiga dasar perbaikan uji kelompok kecil yang disebutkan di atas akan dijadikan sebagai acuan revisi produk oleh pengembang. Setelah dilakukan revisi maka akan dihasilkan draft ke tiga produk yang telah siap di uji kelayakannya dalam uji lapangan atau uji kelompok besar.

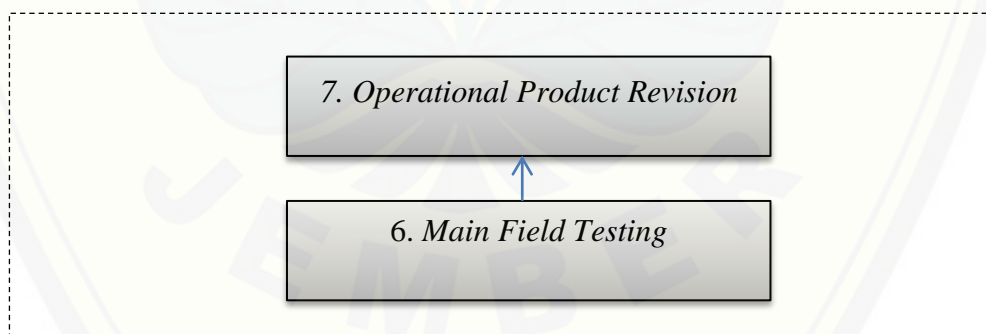
3.2.6 *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan atau Uji Kelompok Besar)



Gambar 3.6 Tahap *Main Field Testing* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Uji lapangan atau uji kelompok besar ini merupakan kegiatan pengujian produk dalam skala yang lebih besar. Draf ke-3 yang dihasilkan dari kegiatan revisi uji kelompok kecil siap untuk diuji lagi dalam kelompok besar. Uji lapangan atau uji kelompok besar ini dilakukan pada 1 sekolah dengan jumlah subjek 40 peserta didik yang dijadikan sebagai sampel. uji kelompok besar ini bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan dan efektivitas produk yang diperoleh dari hasil nilai *pre test* dan *post test*.

3.2.7 *Operational Product Revision* (Revisi Produk)



Tahap ini dilakukan sebagai suatu proses perbaikan setelah dilaksanakannya uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar. Hal tersebut bertujuan agar produk yang dikembangkan semakin baik untuk diimplementasikan dalam uji coba yang semakin luas. Peneliti dalam tahap ini melakukan perbaikan atas dasar hasil uji coba produk dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media audio visual *youtube video*. Perbaikan juga dilakukan atas dasar kritik serta masukan yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik sebagai pengguna.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik dokumentasi, observasi, penyebaran kuesioner atau angket, wawancara dan tes. Adapun langkah teknik tersebut dijelaskan sebagai berikut :

3.2.1 Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto,2013:201). Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara. Pertama, pengembang mencari buku-buku penunjang kajian penelitian yang dilakukan. Kedua, dengan cara mengabadikan setiap langkah-langkah dalam melakukan penelitian yakni berupa pembelajaran di dalam kelas, data kuesioner atau angket, data validasi ahli, dan data efektivitas media pembelajaran setelah diterapkan.

3.2.2 Teknik Kuesioner/Angket

Teknik kuesioner pada dasarnya merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya (Arikunto,2013:194). Pengembang melakukan teknik kuesioner atau angket untuk memperoleh informasi mengenai sikap, motivasi dan relevansi peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Angket berisi pertanyaan mengenai pembelajaran sejarah lokal dan inovasi pembelajaran sejarah lokal yang

diinginkan. Angket juga dibuat untuk menguji dan mendapatkan data terkait validasi ahli desain media, baik validasi ahli materi maupun validasi pengguna media.

3.2.3 Teknik Observasi

Teknik observasi atau pengamatan merupakan kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan mata (Arikunto,2010:199). Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu observasi non-sistematis dan observasi sistematis. Observasi nonsistematis yaitu melakukan penyebaran angket atau kuesioner kepada peserta didik, sedangkan observasi sistematis dilakukan ketika melakukan uji produk pengembangan.

3.2.4 Teknik Wawancara

Wawancara atau kuesioner lisan merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*Interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto,2010:198). Pengembang melakukan wawancara langsung dengan pendidik mengenai pengembangan materi situs Hindu-Budha di Banyuwangi di sekolah-sekolah yang menjadi objek penelitian pengembangan. Pertanyaan yang diajukan seputar pembelajaran sejarah di kelas, sumber belajar dan media yang digunakan, dan masalah yang dihadapi oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah.

3.2.5 Teknik Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto,2013:193). Pengembang melakukan metode tes untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media audio visual *youtube video* berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pengembang melakukan perhitungan tingkat efektivitas media audio visual *youtube video* dalam pembelajaran.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data-data yang diperoleh saat melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut :

3.4.1 Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan suatu tindakan analisis data yang bersifat kualitatif. Data kualitatif bisa disusun dan langsung ditafsirkan untuk menyusun kesimpulan penelitian, yaitu dengan cara melalui kategorisasi data kualitatif berdasarkan masalah dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini analisis kualitatif diperoleh dari data data hasil observasi, kuesioner, saran ahli, dan dokumentasi yang berhasil diabadikan. Data data tersebut selanjutnya dianalisis secara diskriptif kualitatif. Beberapa saran yang diberikan oleh para ahli digunakan untuk perbaikan atau revisi produk selanjutnya.

3.4.2 Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif merupakan data yang bersifat numerikal. Dalam penelitian ini analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan para ahli, yaitu ahli media dan desain, ahli isi atau materi serta untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengukur hasil angket yang diperoleh yaitu dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014:93). Skala likert yang dipakai terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Skala *Likert*

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono, 2014:94-95

Teknik analisis data untuk mengetahui data hasil presentase validasi ahli materi dan validasi ahli media dan desain dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item

100% : konstanta

Sumber: (Arikunto,2008:216)

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh sebelumnya maka langkah selanjutnya dengan mengubah presentase penilaian menjadi data kualitatif deskriptif. Kualitas kelayakan produk media dapat dilihat dari kriteria kelayakan hasil validasi yang digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat baik	Tidak Perlu direvisi
75%-84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0-54%	Kurang Sekali	Direvisi

(Sumber: Arikunto,2008:216)

Analisis data juga dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas produk media audio visual *youtube video* mengenai situs Hindu-Buddha di Banyuwangi. Data mengenai efektivitas penggunaan media audio visual *youtube video* diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual *youtube video* tersebut. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus rerata. Berikut merupakan rumus untuk menentukan nilai rerata :

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} : Rata-rata

ΣX : Jumlah skor keseluruhan

N : Jumlah individu (Setyosari,2010)

Hasil dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* peserta didik dalam menggunakan media audio visual *youtube video* yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Hake, 1999) yaitu *Gain* ternormalisasi. *Gain score* adalah selisih antara nilai tes akhir (*post test*) dengan tes awal (*pre test*). Metode *gain* ternormalisasi dapat dilakukan untuk mengetahui peningkatan atau penurunan tingkat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas dengan menggunakan *Gain* ternormalisasi adalah sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

g = nilai *gain* ternormalisasi (Hake,1999)

Tabel 3.3 Kriteria *Gain Score*

Hasil Uji Keefektivan Relatif	Kategori Keefektivan
$0,7 < g < 1$	Efektivitas Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Efektivitas Sedang
$0 < g < 0,3$	Efektivitas Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

3.4.2 Analisis Data Menggunakan SPSS

Tahap pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Setelah data *pre-test* dan *post-test* terkumpul, maka dilakukan pengolahan data dengan menggunakan program software *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 21 for Windows*.

Adanya perbedaan atau tidak dari hasil efektivitas pembelajaran peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual *youtube video* maka dilakukan *uji paired sample t-test*. *Paired sample t-test* (uji sampel berpasangan) merupakan tahap pengolahan data yang dilakukan pada satu kelompok dengan dua kesempatan dan kondisi yang berbeda (Pallant, 2010:243).

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% (0.05) dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikan < 0.05 maka H_0 diterima (tidak ada perbedaan)
- 2) Jika nilai signifikan > 0.05 maka H_0 ditolak (ada perbedaan)

Hasil *uji paired sample t-test* dengan melalui analisis SPSS, dapat diketahui perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran audio visual *youtube video*.

BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan maupun hasil pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* sejarah lokal situs Hindu Buddha Banyuwangi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi dengan melibatkan dua ahli validasi yaitu validasi ahli isi bidang studi yang dilakukan dengan 3 tahap perbaikan dan memperoleh nilai akhir yaitu 93,3% dengan kategori sangat baik, dilanjutkan dengan uji validasi kedua yaitu validasi ahli desain dan media pembelajaran dengan memperoleh nilai akhir 91,67%. Berdasarkan hasil validasi telah diperoleh media pembelajaran yang telah layak untuk digunakan dan diimplementasikan di lapangan.

Produk pengembangan juga telah melalui tahap uji coba pengguna yang melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan memperoleh nilai 90% yang berkategori sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil telah diperoleh hasil bahwa nilai *pre test* < *post test* yaitu ditunjukkan dari ($P < 0.000$; $df = 8$; $t = -2.2$) dengan selisih perbedaan antara *pre test* dan *post test* -3.6. Kemudian dengan menggunakan rumus *gain score* dengan nilai 0,6% yang berkategori sedang. Sedangkan hasil uji beda (*paired sample t-test*) kelompok besar yang melibatkan 39 peserta didik menghasilkan nilai ($P < 0.000$; $df = 8$; $t = -32.2$), dengan selisih perbedaan antara *Pre-test* dan *Post-test* -4.2. kemudian dengan menggunakan rumus *gain score* didapatkan nilai 0,8 yang berkategori tinggi.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada mata pelajaran kelas X SMA mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah dan mencapai tujuan pembelajaran.

5.2 Saran

Media pembelajaran audio visual *youtube video* yang telah dikembangkan memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam pembuatannya maupun pengaplikasiannya terhadap peserta didik. Media pembelajaran yang

dikembangkan dan telah melalui proses uji pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang telah diuji kelayakannya dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada pembelajaran sejarah. Sebelum peneliti memberikan saran saran kepada pembaca atau pengguna, alangkah lebih baiknya jika mengetahui terlebih dahulu mengenai kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran yang dikembangkan agar dapat dijadikan pertimbangan dan penyesuaian terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Adapun kelebihan dari media pembelajaran audio visual *youtube video* antara lain sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran *youtube video* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan tuntutan abad ke 21 dimana dalam kurikulum 2013 pendidik diharuskan untuk menggunakan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai pendukung proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran *youtube video* efektif dalam penggunaannya, karena dengan bantuan aplikasi internet yaitu *youtube* dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.
- 3) Media pembelajaran *youtube video* berisikan peta, gambar, video, dan lainnya yang dapat memberikan tingkat pemahaman kepada peserta didik terhadap isi materi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran *youtube video* dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, yaitu pembelajaran tanpa tatap muka dan komunikasi secara langsung. Hal ini dikarenakan aplikasi *youtube* sudah dapat diakses dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Media pembelajaran *youtube video* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena saat menggunakan media ini peserta didik secara langsung menggunakan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan.
- 6) Media pembelajaran *youtube video* telah dirancang dan dikonsept dengan durasi yang tidak terlalu panjang, karena menghindari dari kejenuhan peserta didik saat menggunakan media ini.

Kelebihan diatas yang telah dijelaskan memberikan arahan kepada pendidik dalam memilih media pembelajaran yang efektif digunakan. Media pembelajaran *youtube video* juga memiliki beberapa kekurangan antara lain sebagai berikut :

- 1) Pembuatan media yang membutuhkan waktu lama, sehingga tidak dapat digunakan pada pembelajaran yang membutuhkan media dengan waktu yang singkat.
- 2) Penggunaan media juga membutuhkan beberapa fasilitas komputer, seperti LCD, Proyektor, *Sound*, dan lain sebagainya

Media pembelajaran audio visual *youtube video* yang dikembangkan telah dilakukan beberapa proses uji kelayakan. Dari uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli kemudian uji kelayakan dari uji pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di lapangan. Beberapa proses tersebut dapat menjadikan media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan diterapkan lebih lanjut untuk peserta didik kelas X SMA. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat membantu dan juga memotivasi pengguna maupun pembaca dalam melakukan penelitian sejenis dan menambah referensi untuk penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. 2005. *Sejarah Lokal di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Agustin, A, dkk. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran Inquiry dengan penilaian diri untuk meningkatkan minat dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI Sos 1 di SMA Negeri 2 Tahnggul Tahun Ajaran 2014/2015. *UNEJ JURNAL*. 1(1):1-8.
- Ahmad, A. T. 2010. Strategi Pemanfaatan Museum sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zaman Prasejarah. *Jurnal Paramita*. Vol. 20:1
- Ainina, A. I. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education: Universitas Negeri Semarang*. Vol.3:1.
- Alfian. M. 2011. Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 3:2.
- Amir, dkk. 2016. *Youtube* Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal komunikasi KAREBA*. Vol.5:2.
- Anitah, dkk. 2014. Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.2:2.
- Aprianto, D. 2017. Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Usng Berbasis Local Genius Menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall.*Skripsi*. Universitas Jember.
- Arikunto, S. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Dewitt, D., Alias, N., Siraj, S., Yaakub, M. Y., Ayob, J., & Ishak, R. (2013). The potential of *Youtube* for teaching and learning in the performing arts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1118–1126.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.439>

- Duncan, I., Yarwood-ross, L., & Haigh, C. (2013). Nurse Education Today *Youtube* as a source of clinical skills education. *YNEDT*, 33(12), 1576–1580. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2012.12.013>
- Ghufroon, M. A. 2018. Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan solusi bagi dunia pendidikan. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*
- Hardiana, Y. 2017. Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Peristiwa-peristiwa Lokal di Tasikmalaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Vol.17:1.
- Ismaniati, C. 2010. *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komuniaksi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Universitas Yogyakarta.
- Kemendikbud. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015*. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/MAK) Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta
- Kurniawan & Theresia. 2017. Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Lokal Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Bagi Siswa SMA di Yogyakarta. *Prosiding Nasional Sejarah Indonesia. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*. Rumpun Sejarah.
- Lee, D. Y. (2013). komputer & Pendidikan : Pengguna penerimaan *Youtube* untuk pembelajaran prosedural
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol.37:1.
- Margana, S., dkk. 2012. *Tinggalan Kraton Blambangan di Macan Putih Kecamatan Kabat Kabupaten Banyuwangi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., & Jaafar, N. I. (2018). The International Journal of Social media as a complementary learning tool for teaching and learning :

The case of *Youtube* , 16(December 2017), 37–42.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.12.001>

- Na'im, M. 2017. Penerapan Model TBL (Team Based Learning) Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Performansi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Jember.
- Na'im, M, dkk. 2016. Pengaruh Hasil Uji Kompetensi Guru Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN Kabupatem Lumajang. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*. Vol.52:1.
- Na'im, M, dkk. 2016. Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Metode Proyek pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS 2 SMA Negeri Rambipuji. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*. Vol.51:1.
- Nurseto, T. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Vol.8:1.
- Permendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2016 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Mengah Atas/ Madrasah Aliyah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
- Permendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Keb, Mudayaan.
- Purwanti, B. 2015. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. Vol.3:1.
- Putra, E.I. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi interaktif. *Jurnal Teknoif*. Vol.1:2.
- Prawiradilaga, dkk. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rully, R.P.N. 2015. Gaya Belajar dan Kemahiran Pemikiran Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah di Peringkat Universitas. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*. Vo.2:1.

- Rully, R.P.N, dkk. 2018. Problematik Kompetensi Guru Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMKN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. Vol.1:2.
- Sadiman,dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sayono, J. 2013. Pembelajaran Sejarah di Sekolah:Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya:Universitas Negeri Malang*. Vol.7:1.
- Setiaddin, R. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbentuk Video Stop Motion dengan Materi Pemerintahan Sultan Abi'L Khair Sirajudin di Bima (1640-1682) Pada Kelas X SMA Negeri 1 Sape Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Siahaan, M. S. 2012. *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Fisika*. Prosiding Seminar Nasional Fisika:Universitas Sriwijaya.
- Simanjuntak, D. 2013. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendiidkan Penabur*. Vol.12:21.
- Subakti. R.Y. 2010. Pradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Kontruktivisme. *Universitas Senata Dharma Yogyakarta*. Vol. 24:1.
- Umamah, N. 2008. “Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran IPS SD se-Eks Kotatif Jember Tahun 2008”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 1 (1), 44.
- Umamah, N. 2014.“Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah”.*Prosiding Seminar Nasional*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Umamah, N. 2014.*Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Umamah, N. 2016. *Integrasi Sejarah Lokal dalam Kurikulum SMA Peluang dan Kendala (Studi Kasus Pengembangan Kurikulum SMA di Kabupaten Jember*. Jakarta: Program Studi Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya.

- Umamah, N. 2017. *Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman*. Yogyakarta: Penerbit Ombak Anggota IKAPI.
- Yamin, M. 2010 *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyudhi & Madjid.2014. *Ilmu Sejarah Sebuah Pnegantar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wibowo, A. B. 2015. Pemaknaan Lingga-Yoni dalam Masyarakat Jawa-Hindu di Kabupaten Banyuwangi Provisi Jawa Timur. *Skripsi*. Denpasar: FIB, Universitas Udayana.
- Wibowo, A.M. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Lokal di SMA Kota Madiun.*Jurnal Agastya*. Vol 6:1
- Widja, I.G. 1991. *Sejarah Lokal Suatu Prespektif Dalam Pengajaran Sejarah*. Bandung: Angkasa Bandung
- Wijayanti, Y. 2017. Peranan Penting Sejarah Lokal dalam Kurikulum di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal History and Education*. Vol.4:1.
- Wingkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Lampiran A. Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
Pengembangan Media Pembelajaran	Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Video Situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA	Jenis penelitian a. Penelitian pengembangan b. Penelitian sejarah lokal Sifat penelitian a. Penelitian dengan menggunakan studi pustaka atau literatur b. Penelitian di lapangan	1. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media Pembelajaran Audio Visual Youtube Video Situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA? 2. Bagaimana tingkat efektivitas	1. Observasi a. analisis performasi peserta didik dan pendidik. 2. Angket b. Angket analisis kebutuhan peserta didik. c. Data hasil validasi ahli isi materi dan ahli desain terhadap media pembelajaran audio visual youtube video situs Hindu-Buddha Banyuwangi yang telah dikembangkan; d. Data hasil tanggapan pendidik terhadap e-media	1. metode pengembangan disesuaikan dengan tahap model Borg and Gall yaitu: a. <i>Research and information collecting,</i> b. <i>planning,</i> c. <i>Develop preminary form of product</i> d. <i>Preminary field testing</i> e. <i>Main product revision</i> f. <i>Main field testing</i> 2. Tempat Penelitian: Kelas X MIPA 8 SMA N 1 Genteng, kelas X IPS 2 SMA N 2 Genteng, dan kelas X MIPA 2 SMA N 1 Gambiran. 3. Media pengumpulan data: Observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan tes. 4. Analisis data: a. Rumus yang digunakan untuk mengukur presentase hasil

			<p>media pembelajaran</p> <p>Audio Visual</p> <p>Youtube Video</p> <p>situs Hindu-Buddha</p> <p>Banyuwangi</p> <p>Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMA ?</p>	<p>pembelajaran audio visual</p> <p>youtube video</p> <p>situs Hindu-Buddha</p> <p>Banyuwangi;</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>a. Data daftar peserta didik;</p> <p>b. Data hasil belajar ranah koignitif peseerta didik;</p> <p>4. Tes</p> <p>a. Data nilai pre test dan post test peserta didik.</p> <p>b. Studi Pustaka</p> <p>a. Buku pedoman dan buku pokok</p> <p>b. Jurnal internasional</p>	<p>$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$</p> <p>b. Rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata nilai pre-test dan post-test peserta didik</p> <p>$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{N}$</p> <p>Rumus yang digunakan untuk mengukur efektivitas</p> <p>$g = \frac{Skor\ postest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$</p>
--	--	--	--	--	---

Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.6 kelas X SMA

3.6 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kin

3.6.1 Menganalisis Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

3.6.1 Menganalisis karakteristik pemerintahan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

3.6.1 Menganalisis karakteristik kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

3.6.1 Menganalisis contoh-contoh bukti pada kehidupan masyarakat pada masa kini

3.6.1.1 menjelaskan bahasa yang digunakan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

3.6.1.2 menjelaskan sistem pengetahuan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

3.6.1.3 menjelaskan sistem kemasyarakatan dan organisasi sosial pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

3.6.1.4 menjelaskan teknologi dan peralatan hidup pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

3.6.1.5 menjelaskan mata pencaharian pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

3.6.1.6 menjelaskan sistem religi pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

3.6.1.7 menjelaskan kesenian pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

3.6.1.7.1 mengidentifikasi hasil ksenian Karya Sastra

3.6.1.7.1 mengidentifikasi hasil ksenian seni ukir dan seni rupa

3.6.1.7.2 mengidentifikasi hasil kesenian bangunan

Lampiran C. Surat Penelitian

C1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0078/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

02 JAN 2019

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Genteng
di
Banyuwangi

Dalam rangka memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun Skripsi mahasiswa FKIP Universitas Jember dibawah ini :

Nama : Elya Sintya
NIM : 150210302073
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Bermaksud mengadakan penelitian tentang “ Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Video Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA” di sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP. 196706251992031003

C2. Surat Permohonan Validator



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan 37, Kampus Bumi Tegal Boto Kotak Pos 159 Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 336084, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 9 4 6 5 /UN25.1.5/LL/2018
Hal : Permohonan Sebagai Validator

28 DEC 2018

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Jember
Jember

Bersama ini kami sampaikan dengan hormat, berkaitan dengan penyelesaian tugas akhir (skripsi) mahasiswa FKIP Universitas Jember tersebut di bawah ini:


nama mahasiswa : Elya Sintya
nim : 150210302073
program studi : Pendidikan Sejarah
judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube Video*
Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah
Kelas X SMA

bermaksud untuk meminta bantuan dosen Fakultas Ilmu Budaya atas nama tersebut di bawah ini sebagai validator:

nama dosen : Mrr. Ratna Endang W, S.S, M.A
nip : 196907271997022001

Berkaitan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Saudara untuk memberikan ijin kepada dosen yang bersangkutan.

Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.


a.n. Dekan
Wakil Dekan I,
Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003

Tembusan:
Yth. Mrr. Ratna Endang W, S.S, M.A

C3. Surat Telah Melakukan Penelitian

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 GENTENG
Jalan K.H. Wahid Hasyim No. 20 Genteng Telp/Fax: (0333) 845134 Email: sman1genteng@gmail.com
BANYUWANGI Kode Pos: 68465

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/041/101.6.7.5/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUNYOTO EDY SANTOSO S.Pd., M.Pd.
NIP : 196205221985121002
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 1 Genteng
Alamat : Jalan K.H. Wahid Hasyim No. 20 Genteng

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ELYA SINTYA
NIM : 150210302073
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas/Institut : Universitas Jember

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Genteng terhitung sejak tanggal 16 Januari – 22 Januari 2019, dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Video Situs Hindu-Budha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA.”

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Genteng, 22 Januari 2019
Kepala SMA Negeri 1 Genteng

Sunyoto Edy Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19620522 198512 1 002

Lampiran D. Pedoman Observasi

Pedoman Observasi

Peneliti dalam mengumpulkan data telah melakukan observasi di tiga sekolah negeri di Banyuwangi yaitu : (1) SMA Negeri 1 Genteng, (2) SMA Negeri 2 Genteng, dan (3) SMA Negeri 1 Gambiran. Observasi dilakukan untuk mengamati desain pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah

A. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data terkait pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMA N 1 Genteng, SMA N 2 Genteng, dan SMA N 1 Gambiran.

B. Aspek yang diamati

1. Tujuan Pembelajaran
2. Pengembangan materi pembelajaran
3. Metode pembelajaran
4. Media pembelajaran
5. Sumber belajar
6. Evaluasi pembelajaran

Lampiran E. Angket Pendidik**E.1 Instrumen Analisis Performansi Pendidik****I. Identitas pendidik**

Nama :

NIP :

Pendidikan Terakhir :

Nama sekolah :

Mengajar kelas :

II. Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu memberikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang telah disediakan.

III. Pertanyaan

1. Bagaimana proses perumusan tujuan pembelajaran Bapak/Ibu dalam pembelajaran sejarah ?

.....

.....

.....

.....

2. Apakah bapak/ibu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai disetiap awal pertemuan ?

.....

.....

.....

.....

3. Bagaimana cara pengembangan materi yang bapak/ibu guru lakukan saat pembelajaran sejarah?

.....

.....

.....

.....

4. Materi apa yang belum tersedia dalam sumber belajar yang bapak/ibu gunakan?

.....

.....
.....
.....

5. Apakah ada kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajarkan materi pembelajaran sejarah ?

.....
.....
.....

6. Metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas saat proses pembelajaran?

.....
.....
.....

7. Media apa yang sering kali bapak/ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?

.....
.....
.....

8. Media seperti apa yang bapak/ibu inginkan untuk dipergunakan dalam pembelajaran sejarah?

.....
.....
.....

9. Bahan ajar apa yang biasanya bapak/ibu gunakan pada saat proses pembelajaran sejarah?

.....
.....
.....

10. Bahan ajar apa yang belum ada sehingga perlu untuk diadakan dalam pembelajaran sejarah?

.....

.....
.....
.....

11. Apakah ketersediaan bahan ajar di sekolah memenuhi kebutuhan pembelajaran sejarah ?

.....
.....
.....
.....

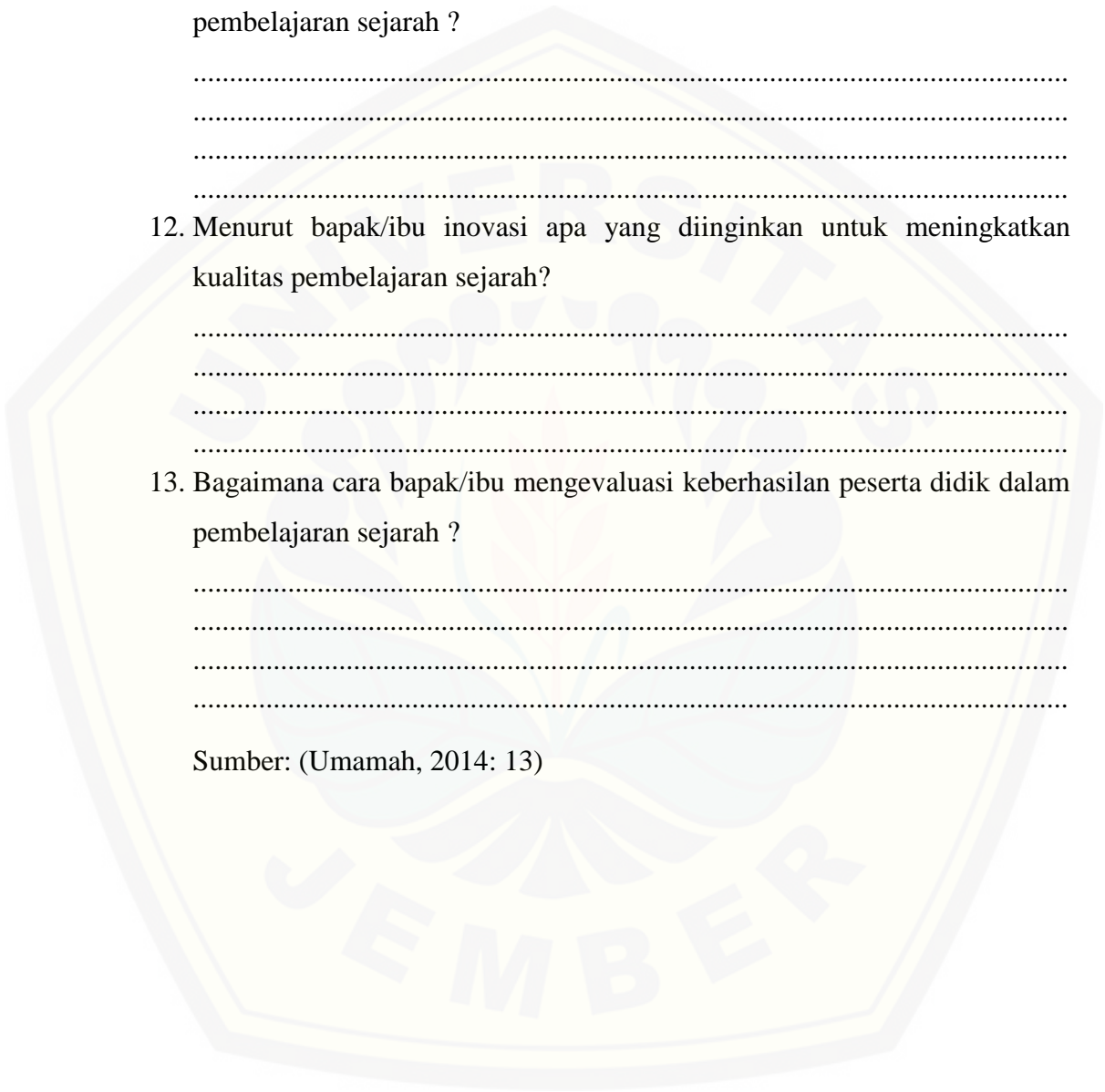
12. Menurut bapak/ibu inovasi apa yang diinginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

.....
.....
.....
.....

13. Bagaimana cara bapak/ibu mengevaluasi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran sejarah ?

.....
.....
.....
.....

Sumber: (Umamah, 2014: 13)



Lampiran F. Angket Peserta Didik**F.1 Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik****I. Identitas peserta didik**

Nama :
Sekolah :
Kelas :
Usia :

II. Petunjuk

Mohon jawablah pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan realita yang ada

III. Pertanyaan

1. Apakah bapak/ibu guru Anda menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai disetiap awal pertemuan pembelajaran?

.....
.....
.....
.....

2. Materi apa saja yang dibelajarkan dalam pembelajaran sejarah?

.....
.....
.....
.....

3. Metode Pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu guru Anda pakai dalam pembelajaran sejarah ?

.....
.....
.....
.....

4. Metode pembelajaran apa yang Anda senangi

.....
.....
.....
.....

5. Media Pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu guru Anda pakai dalam pembelajaran sejarah ?

.....
.....
.....
.....

6. Media pembelajaran apa yang Anda senangi

.....
.....
.....
.....

7. Sumber belajar apa yang biasa bapak/ibu guru Anda gunakan dalam pembelajaran sejarah?

.....
.....
.....
.....

8. Bahan ajar seperti apa yang Anda inginkan dalam pembelajaran sejarah?

.....
.....
.....
.....

9. Bagaimana cara bapak/ibu guru Anda melakukan evaluasi pembelajaran sejarah?

.....
.....
.....
.....

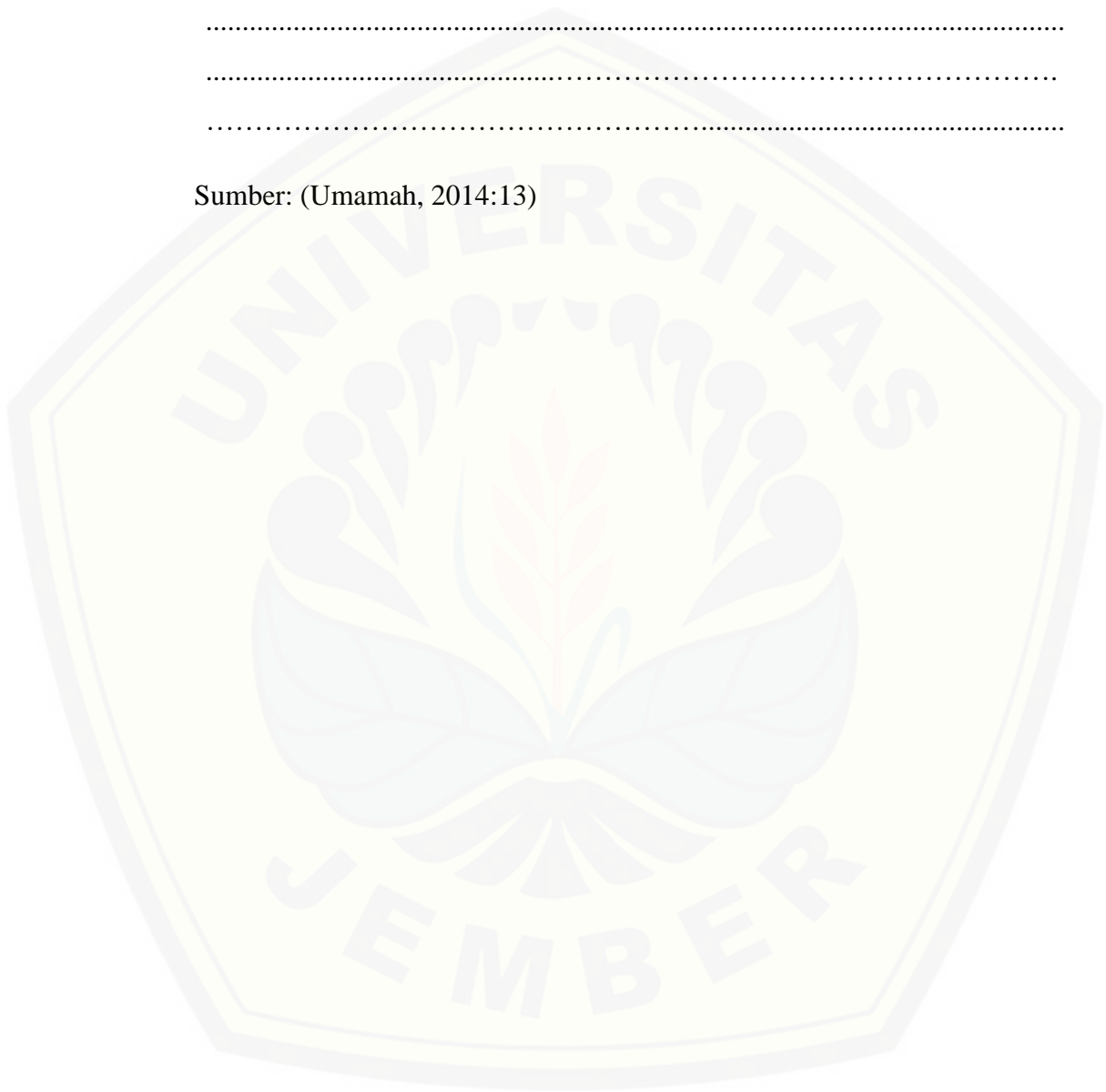
10. Jenis evaluasi apa yang dilakukan bapak ibu guru untuk mengukur hasil belajar Anda?

.....
.....
.....
.....

11. Inovasi pembelajaran apa yang Anda inginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

.....
.....
.....
.....

Sumber: (Umamah, 2014:13)



F.2 Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik

I. Identitas peserta didik

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Usia :

Jenis Kelamin :

II. Petunjuk

Mohon jawablah pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan realita yang ada

III. Pertanyaan

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saat mengikuti pembelajaran sejarah saya merasa mudah untuk memahaminya		
2.	Saya harus berfikir secara mendalam untuk mempelajari sejarah		
3.	Saya terampil dalam membuat laporan dan menyusun cerita sejarah		
4.	Pelajaran sejarah sangat menyenangkan bagi saya		
5.	Materi pelajaran sejarah sangat menarik bagi saya.		
6.	Saya menyukai cara guru dalam membelajarkan sejarah		
7.	Saya mudah memahami penjelasan yang diberikan oleh guru tentang pembelajaran sejarah		
8.	Bila kesulitan memahami materi pembelajaran sejarah saya akan bertanya pada guru		
9.	Saya berusaha mengerjakan soal yang diberikan guru dengan sungguh sungguh		
10.	Saya menyadari bahwa sejarah lokal penting untuk dipelajari		
11.	Saya memahami semua materi sejarah lokal yang telah diajarkan		
12.	Saya menyesal jika tidak mengikuti pembelajaran sejarah lokal		
13.	Saya mudah memahami materi sejarah lokal		
14.	Saya termotivasi untuk belajar sejarah lokal		

15. Media Pembelajaran apa yang anda gunakan dalam pembelajaran sejarah lokal? (Peta

Konsep, Power Point, Video, multimedia Interaktif, dan lain-lain)

.....
.....
.....
.....

16. Apakah anda mudah memahami materi pada media pembelajaran yang anda gunakan dalam pembelajaran sejarah lokal?

.....
.....
.....
.....

17. Sebut dan jelaskan peninggalan Hindu Buddha di Banyuwangi yang anda ketahui?

.....
.....
.....
.....

18. Apakah menurut anda materi Peninggalan Hindu Buddha di Banyuwangi penting dipelajari ? Berikan alasannya!

.....
.....
.....
.....

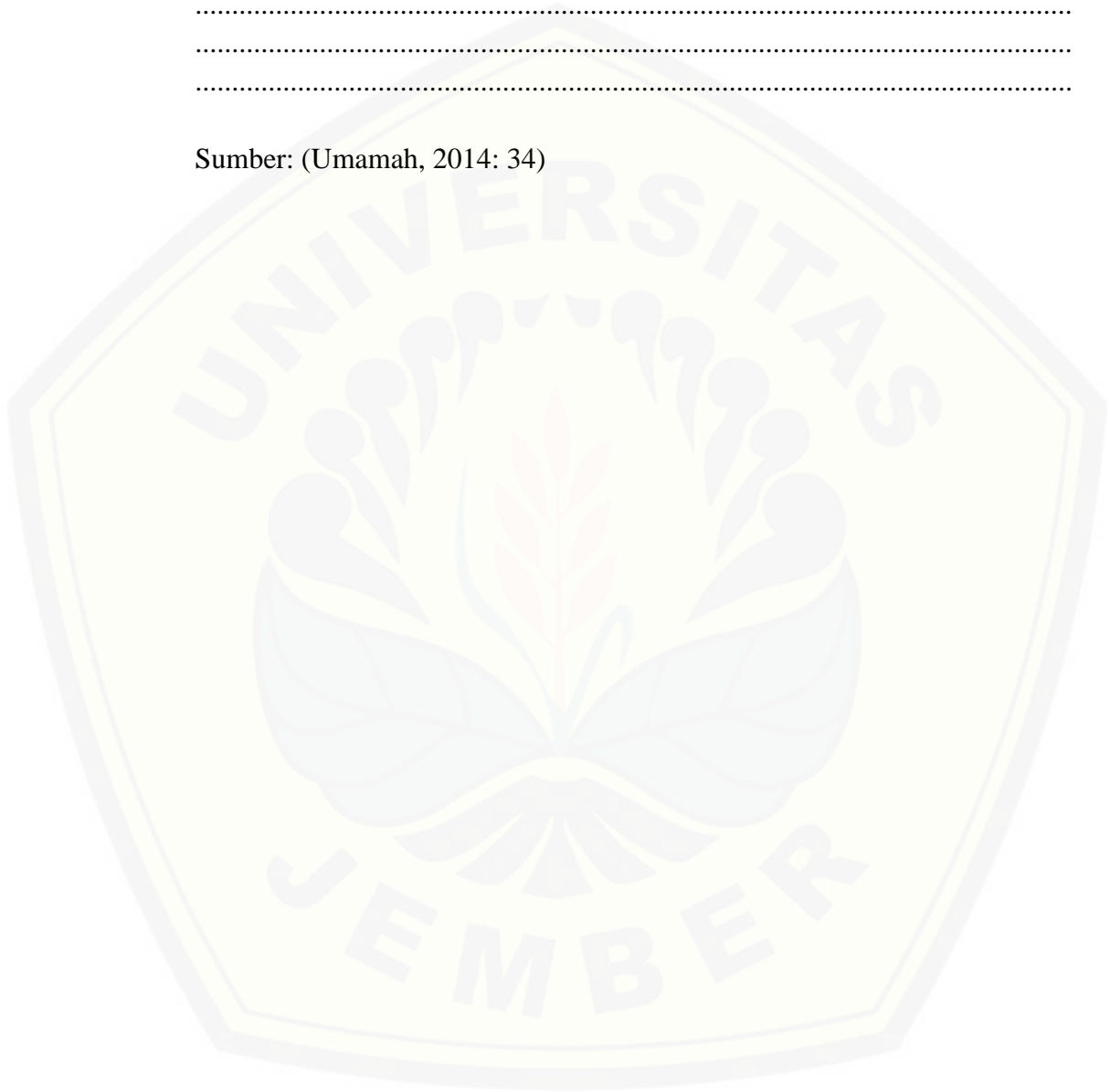
19. Tulislah saran mengenai media yang anda inginkan untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah lokal? (Video, Power Point, Peta Konsep, Multimedia Interaktif dan lain-lain)

.....
.....
.....
.....

20. Menurut anda apakah perlu dikembangkan media pembelajaran dengan materi tentang Peninggalan Hindu Buddha di Banyuwangi seperti berupa media *Youtube Video* ? berikan alasannya!

.....
.....
.....
.....

Sumber: (Umamah, 2014: 34)



G. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik**G.1 Data Angket Kebutuhan Peserta Didik SMA Negeri 1 Genteng**

NO.	NAMAPESERTA DIDIK	DATA ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Ahmad Aqil Muntaz	Y	T	T	Y	T	-	T	T	Y	Y	T	Y	Y	T
2	Ahmad Fauzi Abdillah	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
3	Affriza Novia Putri	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	-	T	T
4	Aldho Chahya V P	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
5	Arda Putri Cahyani	T	T	T	T	T	-	T	Y	Y	Y	T	-	T	-
6	Arif Rohman Hakim	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	-	T	Y	Y	Y
7	Brilliant Putra Z.M	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
8	Chamelia Nisava	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
9	Dekazh Mahardhika	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y
10	Dinanti Amalia Hanif	T	Y	Y	T	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	T
11	Fani Indara Safitri	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
12	Fauzan Arya P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
13	Fauzi Muafa Husna	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
14	Johan Mahendra S P	T	Y	T	T	Y	-	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y
15	Milla Wahyu W	Y	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
16	M. Taufiqurrohman Trisnadi	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
17	M. Yusril Izha P	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
18	Nabela Priska M	T	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y

19	Nindy Martha Kusuma	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T
20	Regina Fala M W	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
21	Regithabangin Pramundhita	Y	Y	Y	-	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
22	Rendra Suharyono Putera	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T
23	Revy Novela Maharani	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y	Y	T	T	Y	T
24	Riska Febriyanti Putri Fauzi	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T
25	Rizky Hadi Wijaya	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
26	Shafa Tantawi Putri	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
27	Sellynda Ariantiwi	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
28	Tamara Firdha R	T	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
29	Ulinnuka Agustin	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T
JUMLAH		15	25	7	12	17	11	10	24	26	27	8	24	19	16
PRESENTASE		51%	86%	24%	41%	58%	37%	34%	82%	89%	93%	27%	82%	65%	55%
JUMLAH TOTAL		241													
PRESENTASE TOTAL		59,60%													

G.2 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran SMA N 1 Genteng

NO	Nama Peserta Didik	Saran Media
1.	Ahmad Aqil Muntaz	Video
2.	Ahmad Fauzi Abdillah	Dijelaskan secara detail oleh guru dengan video
3.	Affriza Novia Putri	Intinya saya lebih bisa memahami dengan semua media todak terpaku dengan buku. Karena semakin banyak tulisan sudah malas terlebih dahulu untuk membaca sebegitu banyak. Selain itu, saya lebih suka bertanya secara langsung dan diberikan materi.
4.	Aldho Chahya V P	Dengan menggunakan video
5.	Arda Putri Cahyani	Video
6.	Arif Rohman Hakim	Ditambah dengan multimedia interaktif lainnya
7.	Brilliant Putra Z.M	Power point
8.	Chamelia Nisava	Video, karena medianya menarik untuk diperhatikan
9.	Dekazh Mahardhika	Video agar enak
10.	Dinanti Amalia Hanif	Video
11.	Fani Indara Safitri	Video
12.	Fauzan Arya P	Video
13.	Fauzi Muafa Husna	Video
14.	Johan Mahendra S P	Video
15.	Milla Wahyu W	Media yang diinginkan adalah sebuah media yang dapat memudahkan pemahaman sejarah lokal yang berkaitan dengan audio vidual seperti video, dan lain-lain
16.	M. Taufiqurrohman. T	Video
17.	M. Yusril Izha P	Video untuk mempermudah belajar siswa
18.	Nabela Priska M	Video
19.	Nindy Martha Kusuma	Saran saya, dalam media pembelajaran digunakan video supaya lebih menarik daripada hanya pembelajaran dengan penjelasan yang membuat ngantuk
20.	Regina Fala M W	Saya menyukai media pembelajaran yang tidak membosankan seperti videosarannya agar lebih dikenbangkan media pembelajaran yang lebih interaktif

21.	Regithabangin Pramundhita	Power point, dan multimedia interaktif
22.	Rendra Suharyono Putera	Video
23.	Revy Novela Maharani	Multimedia interaktif, karena media tersebut tidak terlalu membosankan untuk digunakan sebagai media belajar
24.	Riska Febriyanti Putri Fauzi	Diperbanyak video atau audio tentang pembelajaran sejarah lokal
25.	Rizky Hadi Wijaya	Power point, disetiap kelas proyektor dibenahi agar mempersingkat waktu
26.	Shafa Tantawi Putri	Power Point
27.	Sellynda Ariantiwi	Video
28.	Tamara Firdha R	Video, video pembelajaran yang dibuat bisa menarik, mudah dipahami, dan membahas secara lengkap
29.	Ulinnuka Agustin	Power Point: para guru harusnya bisa menguasai materi lebih dahulu supaya dapat menjelasakn dengan baik dan untuk siswa harus menyimak dengan baik apa yang disampaikan oleh guru

Keterangan :

- 1) 21 siswa memilih media Video;
- 2) 5 siswa memilih power point;
- 3) 2 siswa memilih multimedia interaktif;

G.3 Data Angket Kebutuhan Peserta Didik SMA Negeri 2 Genteng

NO.	NAMAPESERTA DIDIK	DATA ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Anasta Febri V	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
2	Angel Dian Amelia Contesa	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
3	Anis Jayanti	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
4	Ariel Bati Renardi	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
5	Dede Dio K	T	T	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	T	T
6	Dhimas Catur Pamungkas	T	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
7	Dinda Febriana	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
8	Dita Maya A	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
9	Elga Wanda Kusuma	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y
10	Fitri Dwi H	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
11	Hadi Cahyono	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
12	Marwah Azimatul Hidayah	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T
13	Miftahkul Fitria	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
14	M. Wildan Al M	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
15	Mohammad Roif Dakwanda	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
16	Muh. Ibnu N	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y
17	Nadiya Pramita Sari	T	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y
18	Nila Ayu Dewanda	T	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y
19	Nita Imroatul Naviah	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y

20	Noval Aditya M	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y
21	Nurul Lailatul M	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T
22	Ocha Claudia F	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
23	Reni Dwi Listiani	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
24	Rima Anggraini	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
25	Rendi Ali Wardani	Y	T	Y	Y	Y	Y	-	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
26	Satwa Aulia	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
27	Vera Irawati	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
28	Yonata Lindi Ferdina	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
29	Yenny Adelia Iffada	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
JUMLAH		18	23	6	20	22	10	10	22	27	29	7	24	12	24
PRESENTASE		62%	79%	20%	68%	75%	34%	34%	75%	93%	100%	24%	82%	41%	82%
JUMLAH TOTAL		254													
PRESENTASE TOTAL		62,80%													

G.4 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran SMA N 2 Genteng

No	Nama Peserta Didik	Saran Media
1.	Anasta Febri V	Video, karena lebih jelas
2.	Angel Dian Amelia Contesa	Video
3.	Anis Jayanti	Video
4.	Ariel Bati Renardi	Video, karena siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran lewat video
5.	Dede Dio K	Power point, tetapi tetap jilaskan agar kita lebih paham
6.	Dhimas Catur Pamungkas	Power point, tetapi tetap dijelaskan agar kita paham
7.	Dinda Febriana	Menurut saya media yang lebih mudah untuk saya pahami dengan power point
8.	Dita Maya A	Power point
9.	Elga Wanda Kusuma	Power point
10.	Fitri Dwi H	Video
11.	Hadi Cahyono	Peta konsep: penulisan materi harus detail dan rinci seperti apa peristiwa sejarah dan runtut
12.	Marwah Azimatul Hidayah	Menurut saya dengan menggunakan model karena dengan adanya modul menurut saya lebih mudah untuk memahami materi
13.	Miftahkul Fitria	Seharusnya menggunakan semua media agar kita bisa memahami dengan jelas
14.	M. Wildan Al M	Power point
15.	Mohammad Roif Dakwanda	Buat game, video kartun
16.	Muh. Ibnu N	Video
17.	Nadiya Pramita Sari	Sudah media sudah cukup dan baik dalam pembelajaran, tapi saya ingin guru lebih aktif dalam proses pembelajaran
18.	Nila Ayu Dewanda	Video
19.	Nita Imroatul Naviah	Untuk media sudah cukup tetapi cara penyampaiannya yang kurang paham menurut saya
20.	Noval Aditya M	Video
21.	Nurul Lailatul M	Video
22.	Ocha Claudia F	Power point
23.	Reni Dwi Listiani	Menggunakan power point yang jelas

24.	Rima Anggraini	Dalam pembelajaran saya lebih memahami materi dengan menggunakan video karena lebih mudah dan lebih jelas
25.	Rendi Ali Wardani	Video
26.	Satwa Aulia	Video
27.	Vera Irawati	video karena itu bisa mempermudah kita
28.	Yonata Lindi Ferdina	Multimedia interaktif
29.	Yenny Adelia Iffada	Video

Keterangan :

- 1) 14 peserta didik memilih media video;
- 2) 8 peserta didik memilih power point;
- 3) 1 peserta didik memilih multimedia interaktif;
- 4) 1 peserta didik memilih peta konsep

G.5 Data Angket Kebutuhan Peserta Didik SMA Negeri 1 Gambiran

NO.	NAMAPESERTA DIDIK	DATA ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Alfina Damayanti	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y
2	Andi Cahyono	Y	Y	T	Y	T	Y	-	Y	Y	Y	T	T	T	T
3	Anggita Endah S	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T
4	Anisatun Mukarromah	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
5	Aridiastri Octaghana P	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
6	Arfani Andiyanto	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
7	Arif Qorochman	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
8	Arrel Kurniawan	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y
9	Ayu Arum Kinanti	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	T	T	T
10	Ega Wida Agatta	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
11	Faishal Zachary	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T
12	Farra Nabila	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
13	Himatul Aliyah	Y	T	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	T	T	T
14	Ika Novita Anggraeni	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
15	Irma Nur Fatmawati	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y
16	Laura Wulandari	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
17	Lina Setiawati	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
18	Maulana Akbar Tri Setyo R	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
19	Meha Lee B	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	T
20	Nanda Nikola	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	T

21	Nina Praba Mesti	Y	Y	T	Y	-	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y
22	Oce Villa Cantika	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
23	Ocky Yonas Saputra	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
24	Ranindita Wulandari	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
25	Rhetno Palupie Jesisica Maharanie	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
26	Rifqotul Yuda Umami	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
27	Rosiana Dwi Riadini	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
28	Theresa Luvita Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
29	Wahyu Kurnia Wati	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y
30	Wildan Hasan	Y	Y	-	Y	Y	-	Y	Y	Y	Y	T	Y	-	Y
31	Yusi Kamelia	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
	JUMLAH	29	23	5	24	27	21	26	23	31	29	25	21	18	21
	PRESENTASE	93%	74%	16%	77%	84%	68%	89%	74%	100%	93%	81%	68%	58%	68%
	JUMLAH TOTAL	323													
	PRESENTASE TOTAL	69,35%													

G.6 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran SMA N 1 Gambiran

No	Nama Peserta Didik	Saran Media
1.	Alfina Damayanti	Saya ingin ditampilkan video
2.	Andi Cahyono	Power point, karena lebih menarik
3.	Anggita Endah S	Power point unruk mempermudah belajar secara cepat
4.	Anisatun Mukarromah	Menggunakan peta konsep
5.	Aridiastri Octaghana P	Menurut saya video lebih mudah
6.	Arfani Andiyanto	Menggunakan media yang menarik agar tidak ngantuk
7.	Arif Qorochman	Power point
8.	Arrel Kurniawan	Video
9.	Ayu Arum Kinanti	Mungkin akan lebih mudah jika menggunakan video yang membuat pelajaran menyenangkan
10.	Ega Wida Agatta	Saya ingin video karena mudah dipajami dan tidak membosankan dan bisa diulangi dirumah lebih gampang
11.	Faishal Zachary	Power point
12.	Farra Nabila	Peta konsep
13.	Himatul Aliyah	Saran saya untuk mempermudah proses pembelajaran dengan memutarakan video sejarah lokal agar lebih memahami tentang sejarah tersebut
14.	Ika Novita Anggraeni	Power point
15.	Irma Nur Fatmawati	Multimedia interaktif
16.	Laura Wulandari	Video
17.	Lina Setiawati	Video dengan menggunakan video saya akan lebih mudah memahaminya
18.	Maulana Akbar Tri Setyo R	Menurut saya jika infrastruktur di sekolah memadai semua media itu sangat mempermudah
19.	Meha Lee B	Dengan video berisi materi yang mudah dipahami oleh siswa
20.	Nanda Nikola	Power point karena lebih paham jika menggunakannya
21.	Nina Praba Mesti	Menurut saya infrastruktur di sekolah sudah memadai namun jarang dimanfaatkan
22.	Oce Villa Cantika	Saya menginginkan video
23.	Ocky Yonas Saputra	Video

24.	Ranindita Wulandari	Video agar lebih mudah dipahami
25.	Rhetno Palupie Jesisica M	Menurut saya alangkah lebih baik jika menggunakan video sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan mengerti tentang sejarah lokal secara terperinci
26.	Rifqotul Yuda Umami	Video
27.	Rosiana Dwi Riadini	Video
28.	Theresa Luvita Y	Media untuk mengajar kurang bervariasi sehingga sering bosan saat proses belajar mengajar
29.	Wahyu Kurnia Wati	Peta konsep
30.	Wildan Hasan	Video
31.	Yusi Kamelia	Video

Keterangan :

- 1) 17 Peserta didik memilih media video;
- 2) 6 peserta didik memilih power point;
- 3) 3 peserta didik memilih peta konsep
- 4) 1 peserta didik memilih multimedia interaktif.

H. Penyajian Hasil Presentase Kebutuhan Peserta Didik

Hasil Presentase SMAN 1 Genteng, SMAN 2 Genteng dan SMAN 1 Gambiran

NO	NAMA SEKOLAH	NOMOR SOAL													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	SMAN 1 GENTENG	15	25	7	12	17	11	10	24	26	27	8	24	19	16
2	SMAN 2 GENTENG	18	23	6	20	22	10	10	22	27	29	7	24	12	24
3	SMAN 1 GAMBIRAN	29	23	5	24	27	21	26	23	31	29	25	21	18	21
	JUMLAH	62	71	18	56	66	42	46	69	84	85	40	69	49	61
	JUMLAH PRESENTASE	69,6%	79,7%	20,2%	62,9%	74,1%	47,1%	51,6%	77,5%	94,3%	95,5%	44,9%	77,5%	55,0%	68,5%

Kesimpulan:

69,6% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, mudah memahami pembelajaran sejarah.

79,7% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, berfikir secara mendalam untuk mempelajari sejarah.

20,2% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, terampil membuat laporan dan menyusun cerita sejarah.

62,9% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, senang mempelajari sejarah.

74,1% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, tertarik dengan pembelajaran sejarah yang menggunakan media

47,1% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, menyukai cara guru pengajar.

51,6% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, mudah memahami penjelasan guru

77,5% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, bertanya apabila kurang memahami saat pembelajaran sejarah.

94,3% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.

95,5% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, menyadari sejarah lokal penting dipelajari

44,9% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, memahami sejarah lokal yang dipelajari

77,5% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, menyesal tidak mengikuti pembelajaran sejarah lokal

55,0% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, mudah memahami materi sejarah lokal

68,5% peserta didik dari tiga sekolah tersebut, termotivasi belajar sejarah lokal

Lampiran I. Hasil Validasi

I.1 Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-1

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL *YOUTUBE VIDEO*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube Video* Situs Hindu-Budha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA.

Mata Pelajaran : Sejarah (Lokal)

Kompetensi Dasar : 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

Pokok Bahasan : Situs Hindu-Buddha Banyuwangi ✓

Kelas : X SMA

Semester : Genap

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang telah tersedia

Keterangan Pilihan Jawaban	
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

II. Penilaian

No.	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan judul					✓
2.	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar peserta didik kelas X SMA.			✓		

3.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
4.	Kesesuaian peta konsep dengan materi pembelajaran				✓
5.	Runtutan kronologis materi				✓
6.	Kesesuaian ilustrasi untuk memperjelas materi pembelajaran			✓	
7.	Kesesuaian sumber dalam uraian materi pembelajaran			✓	
8.	Kejelasan dalam penyampaian materi pada media pembelajaran <i>youtube video</i>			✓	
9.	Kedalaman penyampaian materi pada media pembelajaran <i>youtube video</i>		✓		
10.	Ketepatan uraian letak situs peninggalan sejarah				✓
11.	Ketepatan uraian sejarah keberadaan situs peninggalan sejarah			✓	
12.	Ketetapan uraian komponen situs peninggalan sejarah		✓		
13.	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran			✓	
14.	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sejarah lokal			✓	
15.	Ketepatan uraian kesimpulan dalam media pembelajaran <i>youtube video</i>		✓		


(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:92)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran audio youtube video pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA

- Sebaiknya diurutkan juga tentang arsitektur dan bangunan masing-masing situs
- Diurutkan secara konseptual yaitu menuju pada referensi tentang bangunan situs pada masanya dan dicocokkan dengan situs yang dipilih
- Lebih bagus lagi apabila dapat menamunkan narasi tentang situs-situs yang dicontohkan adalah monumen ke-tubruhan dan bentuk arsitektur bangunan yang khas Banyuwangi pada masanya. Sehingga dapat memperkuat ke-lokalan atau menjadi pembedaa dan budaya bangunan dengan daerah atau budaya lain pada masanya.

Jember, 11. Desember 2018

Ahli Materi Media Pembelajaran,


Mrr. Ratna Endang W. SS,MA
NIP. 196907271997022001

I.2. Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-2

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL YOUTUBE VIDEO

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Video Situs Hindu-Budhha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA.

Mata Pelajaran : Sejarah (Lokal)

Kompetensi Dasar : 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

Pokok Bahasan : Situs Hindu-Buddha Banyuwangi

Kelas : X SMA

Semester : Genap

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang telah tersedia

Keterangan Pilihan Jawaban	
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

II. Penilaian

No.	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan judul				✓	
2.	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar peserta didik kelas X SMA.				✓	

3.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				✓
4.	Kesesuaian peta konsep dengan materi pembelajaran				✓
5.	Runtutan kronologis materi				✓
6.	Kesesuaian ilustrasi untuk memperjelas materi pembelajaran				✓
7.	Kesesuaian sumber dalam uraian materi pembelajaran				✓
8.	Kejelasan dalam penyampaian materi pada media pembelajaran <i>youtube video</i>				✓
9.	Kedalaman penyampaian materi pada media pembelajaran <i>youtube video</i>				✓
10.	Ketepatan uraian letak situs peninggalan sejarah				✓
11.	Ketepatan uraian sejarah keberadaan situs peninggalan sejarah				✓
12.	Ketetapan uraian komponen situs peninggalan sejarah				✓
13.	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran				✓
14.	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sejarah lokal				✓
15.	Ketepatan uraian kesimpulan dalam media pembelajaran <i>youtube video</i>				✓

(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:92)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran audio youtube video pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA

Perlu adanya pengembangan pada situs (Globe
Klinik) dan lebih secara lengkap mengenai referensi.
Ruang horizon akan dapat pembelajaran lebih gamblang
dan kerang sehingga bisa disimpulkan pelajaran dari
situs tersebut

Jember, 18 Desember 2018

Ahli Materi Media Pembelajaran,

Mrr. Ratna Endang W. SS, MA
NIP. 196907271997022001

I.3 Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-3

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP
MEDIA AUDIO VISUAL YOUTUBE VIDEO**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Video Situs Hindu-Budhha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA.

Mata Pelajaran : Sejarah (Lokal)

Kompetensi Dasar : 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

Pokok Bahasan : Situs Hindu-Buddha Banyuwangi

Kelas : X SMA

Semester : Genap

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang telah tersedia

Keterangan Pilihan Jawaban	
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

II. Penilaian

No.	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan judul					✓
2.	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar peserta didik kelas X SMA.					✓

3.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Kesesuaian peta konsep dengan materi pembelajaran					✓
5.	Runtutan kronologis materi					✓
6.	Kesesuaian ilustrasi untuk memperjelas materi pembelajaran				✓	
7.	Kesesuaian sumber dalam uraian materi pembelajaran				✓	
8.	Kejelasan dalam penyampaian materi pada media pembelajaran <i>youtube video</i>					✓
9.	Kedalaman penyampaian materi pada media pembelajaran <i>youtube video</i>				✓	
10.	Ketepatan uraian letak situs peninggalan sejarah					✓
11.	Ketepatan uraian sejarah keberadaan situs peninggalan sejarah				✓	
12.	Ketetapan uraian komponen situs peninggalan sejarah				✓	
13.	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran					✓
14.	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sejarah lokal					✓
15.	Ketepatan uraian kesimpulan dalam media pembelajaran <i>youtube video</i>					✓

(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:92)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran audio visual youtube video pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA

Tolong narasi di video ke-3 di part 2
kem di samakan dgn narasi smp. karena itu
(seperti dgn narasi) smp dapat di lakukan
keberadaan d lingkungan belajar Bles...

Jember, 29 April 2018

Ahli Materi Media Pembelajaran,

Mrr. Ratna Endang W. SS. MA
NIP. 196907271997022001

I.4 Hasil Validasi Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN
TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL *YOUTUBE VIDEO***

- Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube Video* Situs Hindu-Budhha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA.
- Kompetensi Dasar** : 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
- Mata Pelajaran** : Sejarah (Lokal)
- Pokok Bahasan** : Situs Hindu-Buddha Banyuwangi
- Kelas** : X SMA
- Semester** : Genap

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan sara pada angket validasi yang telah tersedia

Keterangan Pilihan Jawaban	
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

II. Media

No.	Deskripsi	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Program						
1.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> memiliki nilai interaktif yang tinggi kepada peserta didik				✓	

2.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> dapat dioperasikan dengan baik					✓
3.	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan					✓
Desain Grafis						
4.	Kesesuaian gambar dengan materi				✓	
5.	Ketepatan komposisi letak warna				✓	
6.	Ketepatan komposisi letak gambar				✓	
7.	Kemenarikan <i>background/</i> latar belakang dalam media pembelajaran <i>youtube video</i>				✓	
8.	Ketepatan pemilihan <i>Shape</i>					✓
9.	Kesesuaian Ukuran <i>Font</i>					✓
10.	Kesesuaian Warna <i>Font</i>					✓
11.	Kesesuaian Jenis <i>Font</i>					✓
12.	Ketepatan tata tulis dalam media pembelajaran <i>youtube video</i>					✓
Audio						
1.	Kesesuaian pemilihan backsound musik					✓
2.	Kesesuaian pengaturan volume					✓
3.	Kejelasan suara <i>dubbing</i>			✓		
4.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓

III. Isi Kandungan Video Youtube Pembelajaran

No.	Deskripsi	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan penyampaian pesan					✓
2.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> tidak menimbulkan multi interpretasi dalam penyajian materi					✓
3.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> sangat					

	efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah lokal					✓
4.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran mandiri					✓
5.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> memiliki daya adaptif tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi					✓
6.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> dapat memberikan bahan visualisasi pembelajaran sejarah dengan baik				✓	
7.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> mampu memberi stimulus terhadap peserta didik agar termotivasi untuk belajar sejarah				✓	
8.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> memiliki daya efisiensi dalam penyampaian materi				✓	

(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:95)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran audio visual berbentuk video *youtube* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA

⊖ Sudah cukup bagus dan memadai untuk dijadikan bahan pembelajaran

⊖ Dari aspek teknis penyajian, ada baiknya volume suara narator agak diperbesar, agar tidak tenggelam / kalah dengan suara musik latar

⊖ Perlu juga dicantumkan darimana gambar / suara diperoleh

Lampiran J. Hasil Respon Pendidik terhadap Produk Pengembangan

J.1 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik

ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL *YOUTUBE VIDEO*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbentuk Video *Youtube* Situs Hindu-Budhha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA.

Kompetensi Dasar : 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

Mata Pelajaran : Sejarah (Lokal)

Pokok Bahasan : Situs Hindu-Buddha Banyuwangi

Kelas : X SMA

Semester : Genap

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang telah tersedia

Keterangan Pilihan Jawaban	
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

II. Penilaian

No.	Deskripsi	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif				✓	

2.	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013				✓	
3.	Media pembelajaran ini mudah dipahami dan dikemas dengan menggunakan bahasa yang baik				✓	
4.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> menjadi salah satu alat dalam mewujudkan tujuan pembelajaran sejarah					✓
5.	Kemenarikan desain <i>youtube video</i> untuk menunjang materi pembelajaran				✓	
6.	Kemenarikan ilustrasi gambar <i>youtube video</i> untuk menunjang materi pembelajaran					✓
7.	Kesesuaian huruf, ukuran, dan jenis font dalam media <i>youtube video</i>				✓	
8.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> memberikan info penunjang sehingga materi lebih berkembang					✓
9.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari sejarah lokal					✓
10.	Media pembelajaran <i>youtube video</i> memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran					✓

(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:62-63)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran audio visual youtubevideo pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA

Menurut saya media pembelajaran audio visual youtube video pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA ini sudah bagus dan sangat komunikatif, informasi yang disajikan dalam video lengkap sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Banyuwangi, 22 Januari 2019

Pendidik,



Riska Maria Ulfa, S.Pd
NIP. -

Lampiran K. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

Langkah/Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin do'a; 2) Pendidik mempersiapkan kelas lebih kondusif; 3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran; 4) Pendidik menyampaikan cakupan materi pembelajaran mengenai "situs Hindu-Buddha Banyuwangi"; 	

2. Kegiata Inti

Langkah/Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>Mengamati :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati media pembelajaran video <i>youtube</i>. 2. Pendidik melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. <p>Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya pertanyaan yang berkaitan dengan situs Hindu-Buddha Banyuwangi. 2. Pendidik bertanya kepada peserta 	

	<p>didik, misalnya: apa yang mereka ketahui tentang peninggalan berbentuk bangunan situs agama Hindu-Buddha di Banyuwangi ?</p> <p>Mengumpulkan Informasi :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pendidik membimbing peserta didik untuk membaca sumber bacaan lain yang relevan dengan materi2. Peserta didik mengamati kembali media pembelajaran video <i>youtube</i> agar dapat memahami lebih dalam mengenai materi <p>Mengasosiasi/ Menalar :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pendidik membimbing peserta didik untuk mengolah informasi yang di dapat2. Pendidik membimbing peserta didik untuk mendiskusikan dan mencari solusi dari berbagai sumber yang di dapat <p>Mengkomunikasikan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pendidik menunjuk perwakilan peserta didik untuk menyampaikan hasil pengamatan yang diperoleh2. Peserta didik dibimbing oleh pendidik untuk menyusun kesimpulan dari materi yang dipresentasikan.3. Pendidik menyampaikan klarifikasi.	
--	---	--

	4. Pendidik memberikan lembar tes evaluasi agar dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik tentang materi menggunakan media video <i>youtube</i> .	
--	--	--

3. Penutup

Langkah/Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Penutup	1) Pendidik bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan; 2) Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa; 3) Pendidik mengucapkan salam.	

Lampiran L. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi**1.1 Kisi-kisi soal evaluasi**

Jenis sekolah : SMA

Mata pelajaran: Sejarah Indonesia

Kurikulum : 2013

Alokasi Waktu :

Jumlah soal : 20 Butir

Penulis : Elya Sintya

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/Smt.	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes tertulis/praktek	No.Soal
1.	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan,	3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang	X/I	Situs Gumuk Payung	1. Menyebutkan letak situs gumuk payung 2. Menjelaskan sejarah keberadaan situs gumuk payung 3. Mengidentifikasi periodisasi situs gumuk payung dengan kerajaan	1. Tertulis 2. Tertulis 3. Tertulis	1 2 3

kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini	Hindu Buddha di Indonesia		
		4. Menjelaskan pengertian candi	4. Tertulis	4
		5. Mengidentifikasi struktur bangunan candi	5. Tertulis	5
		6. Menganalisis komponen komponen di setiap bagian candi	6. Tertulis	6
		7. Menganalisis komponen komponen bangunan candi di situs gumuk payung	7. Tertulis	7

2.	X/I	Situs Macan Putih	8. Mengidentifikasi struktur atau gaya bangunan situs gumuk payung	8. Tertulis	8
			9. Menyebutkan letak situs macan putih	9. Tertulis	9
			10. Menjelaskan sejarah keberadaan situs macan putih beserta bukti litografinya	10. Tertulis	10
			11. Mengidentifikasi periodisasi situs macan putih dengan kerajaan Hindu Buddha	11. Tertulis	11

di Indonesia

- | | | |
|--|--------------|----|
| 12. Menyebutkan tokoh tokoh yang melaporkan tentang situs macan putih | 12. Tertulis | 12 |
| 13. Mengidentifikasi arsitektur bangunan situs macan putih | 13. Tertulis | 13 |
| 14. Menganalisis komponen komponen bangunan candi di situs macan putih | 14. Tertulis | 14 |
-

3.	X/1	Situs Gumuk Kliting	15. menyebutkan letak situs gumuk kliting	15. Tertulis	15
			16. menjelaskan sejarah keberadaan situs gumuk kliting	16. Tertulis	16
			17. mengidentifikasi periodisasi situs dengan masa kerajaan Hindu Buddha di Indonesia	17. Tertulis	17
			18. mengidentifikasi temuan temuan di situs gumuk kliting	18. Tertulis	18

19. menganalisis komponen komponen situs gumuk klinting yang ditemukan melalui akskavasi	19. Tertulis	19
20. menganalisis adanya tiga situs hindu buddha di Banyuwangi	20. Tertulis	20

L.2 Soal Evaluasi

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
1.	<p>Dibawah ini merupakan letak keberadaan situs gumuk payung adalah.....</p> <p>a. Desa Karang Sari, Kecamatan Sempu b. Desa Tegalarum, Kecamatan Sempu c. Desa Temuguruh, Kecamatan Sempu d. Desa Sempu, Kecamatan Sempu e. Desa Jambewangi, Kecamatan Sempu</p>	E
2.	<p>Situs gumuk payung pertama kali ditemukan oleh masyarakat sekitar pada tahun....</p> <p>a. 1970 M b. 1980 M c. 1990 M d. 1880 M e. 1870 M</p>	B
3.	<p>Situs gumuk payung dibangun pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, yaitu.....</p> <p>a. Kerajaan Kediri b. Kerajaan Singhasari c. Kerajaan Majapahit d. Kerajaan Mataram e. Kerajaan Blambangan</p>	C
4.	<p>Berikut ini merupakan pengertian candi yang paling tepat adalah....</p> <p>a. Tempat pemakaman raja b. Tempat pensucian c. Tempat pemujaan kepada dewa-dewa dan bangunan suci peninggalan agama Hindu-Buddha d. Tempat melakukan ritual e. Suatu bangunan hasil kesenian dari kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia</p>	C
5.	<p>Struktur bangunan candi secara umum terdiri dari tiga bagian, dibawah ini merupakan struktur bangunan candi yang tepat adalah....</p> <p>a. Bhavarloka, Svarloka, dan Bhurloka b. Bhurloka, Bhavarloka, dan Svarloka c. Bhurloka, Svarloka, dan Triloka d. Triloka, Badan candi, Atap candi</p>	B

e. Triloka, Kaki candi, Badan candi

6. Pernyataan di bawah ini merupakan bagian-bagian candi dan komponen komponen yang tepat *kecuali*

a. Kaki Candi	Peripih
b. Kaki Candi	Antefik
c. Badan candi	Relief
d. Badan Candi	Lingga yoni
e. Atap candi	Kemuncak

B

7. Komponen komponen candi yang ditemukan di situs gumuk payung antara lain.....

- a. Relief, tangga, lingga yoni dan selasar
- b. Peripih, lingga yoni, kemuncak dan antefik
- c. Lingga yoni, antefik, tangga dan relief
- d. Peripih , kemuncak, tangga dan selasar
- e. Lingga yoni, antefik, tangga, dan kemuncak

B

8. Berdasarkan bentuk bangunan, arsitektur atau gaya bangunan situs gumuk payung menganut arsitektur candi di daerah

- a. Jawa
- b. Bali
- c. Sumatera
- d. Kalimantan
- e. Blambangan

A

9. Dibawah ini merupakan letak keberadaan situs macan putih adalah.....

- a. Desa Macan Putih, Kecamatan Kabat
- b. Desa Kabat, Kecamatan Kabat
- c. Desa Kalirejo, Kecamatan Kabat
- d. Desa Macan Putih, Kecamatan Kabat
- e. Desa Kabat, Kecamatan Kabat

A

10. Pada tahun 1802 M, Nicoulas Engelhard melukis candi macan putih dan menghasilkan lukisan.....

- a. Candi yang memiliki ornamen kala di samping reruntuhan bangunan
 - b. Ornamen kala terbuat dari batu putih
 - c. Reruntuhan tembok berhiasakan bunga teratai
 - d. Reruntuhan bangunan candi putih yang didirikan atas dan dikelilingi tembok batu merah
-

D

e. Ornamen sepasang naga bermahkota	
11. Candi macan putih dibangun pada masa pemerintahan	
a. Jayanegara , Kerajaan Majapahit	B
b. Tawang alun, Kerajaan Blambangan	
c. Rakai Kayuwangi, Kerajaan Mataram Kuno	
d. Bhrewirabhumi, Kerajaan Blambangan	
e. Hyamwuruk, Kerajaan Majapahit	
12. Dibawah ini merupakan tokoh tokoh yang melaporkan tentang adanya candi macan putih adalah....	
a. Nicoulas Engelhard dan Frederick Eep	C
b. Johannes Muller dan Nicoulas Engelhard	
c. Frederick Eep dan Johannes Muller	
d. Frederick Eep dan Asisten Residen Banyuwangi	
e. Asisten Residen Banyuwangi dan Johannes Muller	
13. Arsitektur atau gaya bangunan candi macan putih menganut gaya bangunan dari....	
a. Kerajaan Blambangan	E
b. Kerajaan Kediri	
c. Kerajaan Mataram	
d. Kerajaan Singhasari	
e. Kerajaan Majapahit	
14. Berikut ini yang bukan merupakan komponen komponen candi yang ditemukan di situs macan putih antara lain.....	
a. Arca trimurti	E
b. Batu kapur berukir	
c. Ornamen kedok muka	
d. Sengkalan	
e. Kemuncak candi	
15. Letak keberadaan situs gumuk klinting dibawah ini adalah....	
a. Desa Kedungrejo, Kecamatan Muncar	D
b. Desa Tapanrejo, Kecamatan Muncar	
c. Desa Sumberberas, Kecamatan Muncar	
d. Desa Tembokrejo, Kecamatan Muncar	
e. Desa Blambangan, Kecamatan Muncar	
16. Situs gumuk klinting ditemukan pertama kali ada tahun.....	
a. 1970 M	A
b. 1976 M	
c. 1980 M	
d. 1989 M	
e. 1998 M	

-
17. Dibawah ini merupakan periodisasi yang tepat sesuai dengan situs gumuk klinting yaitu pada masa pemerintahan....
- a. Rakai Kayuwangi, Mataram kuno
 - b. Tawang alun, Blambangan
 - c. Jayanegara, Majapahit
 - d. Ken Arok, Singhasari
 - e. Hayam Wuruk, Majapahit
- A**
-
18. Komponen komponen yang ditemukan di situs gumuk klinting melalui ekskavasi.... *kecuali*
- a. Stupika tanah liat
 - b. Manik manik warna biru, merah dan hijau
 - c. Fragmen tulang lengan dan gigi
 - d. Tablet
 - e. Prasasti wijaksana
- E**
-
19. Temuan temuan di Situs Gumuk Klinting yang digunakan sebagai bekal kubur masyarakat Buddha di Blambangan adalah....
- a. Gerabah, Stupika, dan Manik manik
 - b. Perunggu, gerabah, dan materai
 - c. Stupika, tablet dan materai
 - d. Fragmen tulang, gerabah, dan materai
 - e. Manik manik, materai, dan stupika
- C**
-
20. Ditemukannya situs bangunan Hindu-Buddha di Banyuwangi dapat disimpulkan bahwa.....
- a. Banyuwangi merupakan daerah yang memiliki keberagaman akan peninggalan Hindu-Buddha
 - b. Banyuwangi merupakan daerah bekas kerajaan Hindu-Buddha di daerah Jawa
 - c. Banyuwangi merupakan salah satu daerah yang memiliki keberagaman akan kesenian
 - d. Banyuwangi merupakan daerah yang mayoritas masyarakatnya beragama Hindu-Buddha
 - e. Banyuwangi merupakan daerah satu satunya yang merupakan bagian dari kerajaan Majapahit
-

Lampiran M. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik dalam Uji Coba Produk**M.1 Uji Coba Kelompok Kecil**

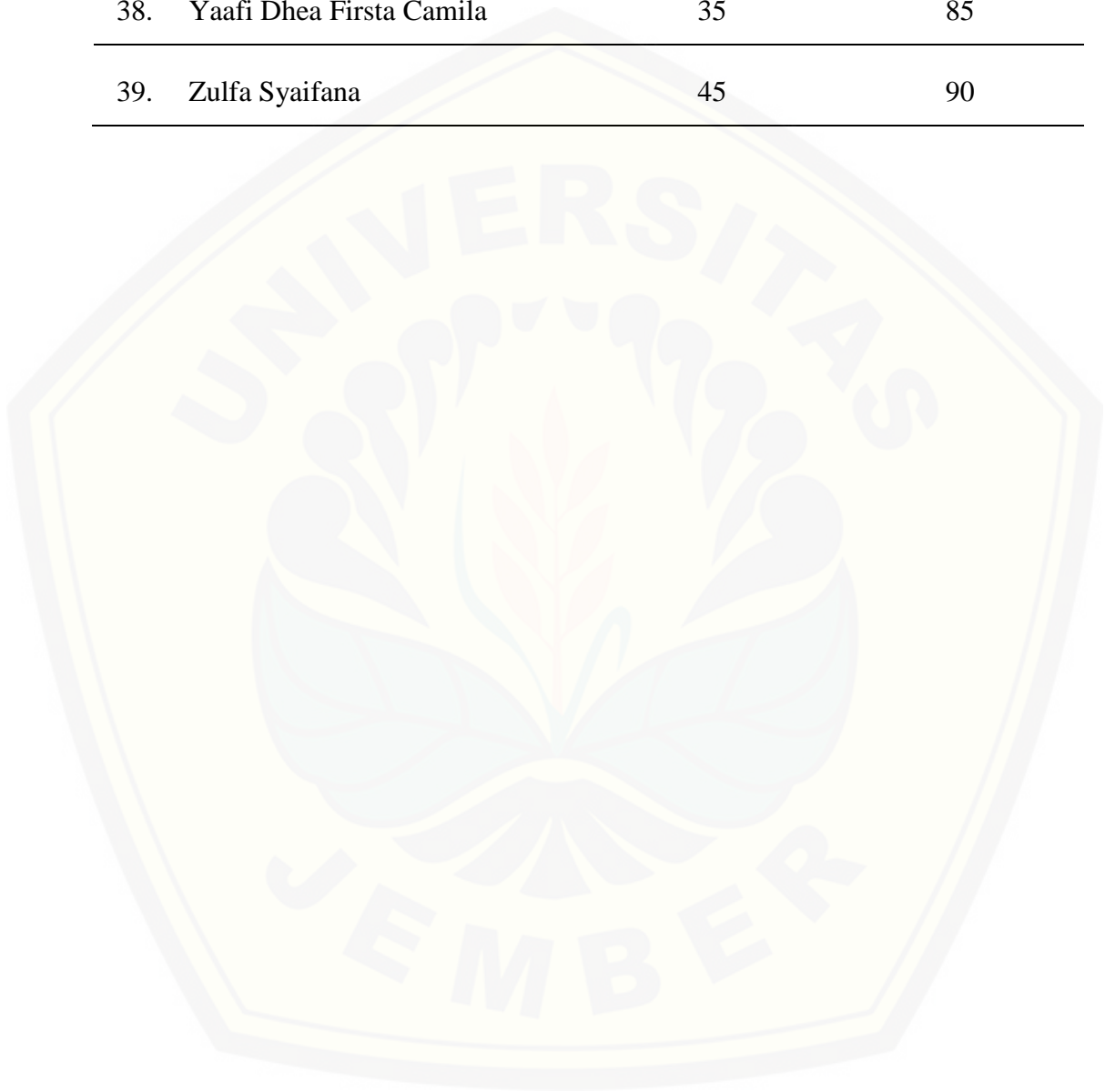
No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Alief Nurdin Fitran Insani	45	85
2.	Brilliant Putra Zu M	35	75
3.	Eka Putri Lailatul C	50	80
4.	Ferdian Akbar A.P	60	95
5.	Johar Bayu Kurniawan	60	95
6.	Naufal A.	45	80
7.	Nurul Fadila Alim	30	75
8.	Sepdiana W.	45	75
9.	Zulfa Syaifana	55	90

M.2 Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Ahmad Fauzi Abdilah	45	80
2.	Abdul Majid	40	85
3.	Alif Nurdien Fitran Insani	35	80
4.	Anggie Cahyono Putro	35	75
5.	Ardian Dana Vijjanti	55	95
6.	Ayunda	50	90
7.	Brilliant Putra Zu M	30	75
8.	Cinta Widyaningsih	60	95
9.	Danang Adi R	40	80
10.	Diky Achmad Fahrezy	35	75
11.	Dinda Alexa Putri	60	80
12.	Eka Putri Lailatul.C	40	85
13.	Fajar Dhimas Airlangga	30	75
14.	Farikhana Azka Adiba	45	85
15.	Ferdian Akbar	60	90
16.	Indah Nur Chumala Sharie	45	85

17.	Ismira Shafa	55	95
18.	Johar Bayu Kurniawan	65	95
19.	Kaffah Fahrial I	40	90
20.	Lailatul F	35	75
21.	M. Taufiqurrohman Trisnadi	30	80
22.	Muhammad Naufal Abidin	55	90
23.	Mustika Kurnia Haq	30	90
24.	Nanda Musdalifah	40	80
25.	Naufal A.	30	85
26.	Nofica Citra W.	35	95
27.	Nurul Fadila Alim	50	85
28.	Prinuria	45	80
29.	Regithabangin P.	65	95
30.	Rendra Suharyono Putera	35	85
31.	Riski Wahyu P	30	85
32.	Risya Dwi Lestari	45	85
33.	Sastya E. R	45	90
34.	Sepdiana W.	40	85
35.	Talitha Zuleika A.	40	80

36.	Tiara Dhella Chirunnisa	45	90
37.	Winda Vivi Kusumaning Ayu	40	85
38.	Yaafi Dhea Firsta Camila	35	85
39.	Zulfa Syaifana	45	90



Lampiran N. Analisis Data Uji Coba Produk

N.1 Uji Coba Kelompok Kecil

a. Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	47.2222	9	10.34139	3.44713
	POST TEST	83.3333	9	8.29156	2.76385

b. Korelasi Sampel pada Uji Coba Terbatas *Paired Samples Correlations*

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	9	.887	.001

c. Hasil T-Tes Sampel pada Uji Coba Terbatas *Paired Samples Test*

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Std. Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-3.61111	4.85913	1.61971	-39.84617	32.37606	22.29	8	.000
							5		

N.2 Uji Coba Kelompok Besar

a. Hasil Statistik pada Uji Coba Luas *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	43.0769	39	10.17061	1.62860
	POST TEST	85.2564	39	6.27744	1.00519

b. Korelasi Sampel pada Uji Coba Luas *Paired Samples Correlations*

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	39	.595	.000

c. Hasil T- Tes Sampel Berpasangan pada Uji Coba Luas *Paired Samples Test*

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	42.1795E1	8.17529	1.30909	44.82961	-39.52936	32.220	38	.000

Lampiran O. Dokumentasi Uji Coba Produk

1) Uji Coba Kelompok Kecil





2) Uji Coba Kelompok Besar



