



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DOKUMENTER
MENGUNAKAN MODEL 4D PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS XI SMA**

SKRIPSI

Oleh

Puput Mareta Wulandari

NIM 140210302047

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

2018



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DOKUMENTER
MENGUNAKAN MODEL 4D PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS XI SMA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Sejarah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Puput Mareta Wulandari

NIM 140210302047

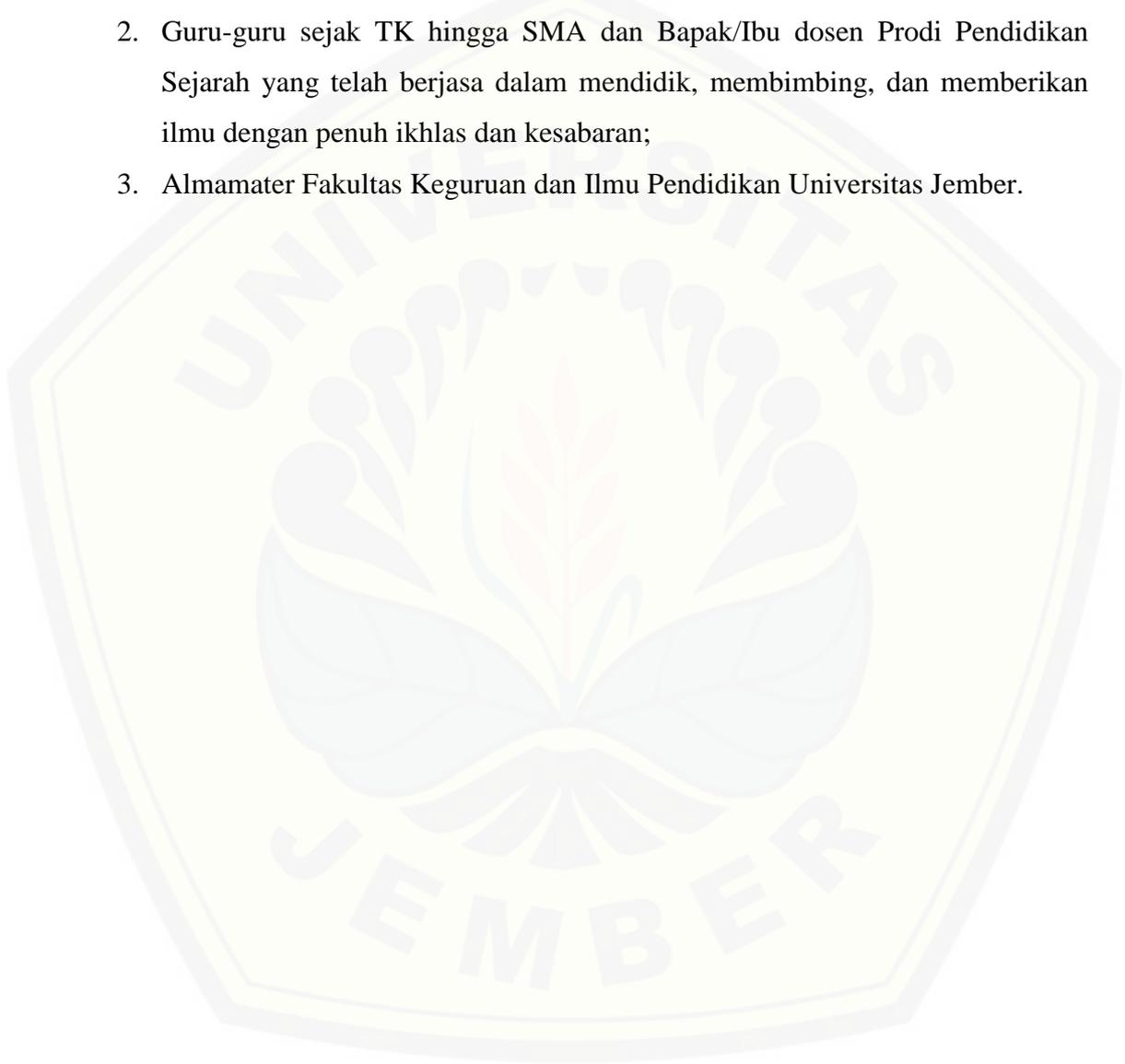
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibu Yani (Alm) dan Bapak Slamet yang telah mendoakan, memberi motivasi dan kepercayaan serta pengorbanan yang tulus selama ini;
2. Guru-guru sejak TK hingga SMA dan Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

“Bertaqwalah kepada Allah, maka Dia akan membimbingmu. Sesungguhnya
Allah mengetahui segala sesuatu”
(terjemahan Surat Al-Baqarah ayat 282)¹⁾



¹⁾Khadijah, M. 2012. Alqur'an dan Terjemahan. Jakarta: Alfatih. Hlm. 48.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Puput Mareta Wulandari

nim : 140210302047

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI 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, 11 Juli 2018

Yang menyatakan,

Puput Mareta Wulandari

140210302047

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DOKUMENTER
MENGUNAKAN MODEL 4D PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS XI SMA**

Oleh

Puput Mareta Wulandari

NIM 140210302047

Pembimbing

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

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Sumarno, M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Rabu, 18 Juli 2018

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd

Drs. Sumarno, M.Pd

NIP. 19660328 200012 1 001

NIP. 19522104 198403 1 002

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd

Drs. Sugiyanto, M. Hum

NIP. 19690204 199303 2 008

NIP. 19570220 198503 1 003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

NIP 196808021993031004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA; Puput Mareta Wulandari, 140210302047; 2018; Xv+95 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kurikulum 2013 menempatkan sejarah sebagai mata pelajaran kelompok A (wajib) yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki arti strategis untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dengan demikian, tujuan dari pembelajaran sejarah adalah membelajarkan peserta didik agar dapat mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk direfleksikan pada kehidupan saat ini. Hal ini menempatkan mata pelajaran sejarah sebagai salah satu sendi penting dalam pendidikan.

Mengacu pada hasil observasi, wawancara dan angket, diperoleh informasi bahwa peserta didik memiliki efektivitas rendah terhadap mata pelajaran sejarah. Rendahnya efektivitas peserta didik disebabkan: (1) materi sejarah yang bersifat kering; (2) sumber belajar di sekolah hanya terpaku pada bahan ajar cetak informatif dan kurang variatif; (3) karakteristik gaya belajar peserta didik yang berupa *visual auditori*.

Berdasarkan data tersebut, maka solusi yang dapat diberikan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu memproyeksikan peristiwa masa lampau ke hadapan peserta didik. Adapun tujuan pengembangan ini, yaitu: (1) menghasilkan produk video dokumenter sebagai media pembelajaran sejarah kelas XI SMA dengan model 4 D yang tervalidasi; (2) media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah; (3) produk

pengembangan berupa video dokumenter diharapkan dapat mencapai efektifitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model 4 D yang memfokuskan ada empat tahap, yaitu (1) *define* (pendefinisian); (2) *design* (perancangan); (3) *develop* (pengembangan); (4) *disseminate* (penyebaran). Media video dokumenter tersebut memaparkan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Produk media video dokumenter yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi tinggi dengan persentase sebesar 83,6% hasil validasi ahli materi, 93,07% validasi ahli media dan desain pembelajaran, validator ahli lapangan yaitu pengguna berupa respon pendidik terhadap media video dokumenter memberikan penilaian persentase 90%, kualifikasi tersebut menyentuh kriteria sangat tinggi. Uji efektivitas pada kelompok kecil menunjukkan persentase 84,06% dan 78,44% untuk uji kelompok besar. Kualitas produk berada pada kualifikasi efektifitas tinggi dengan artian produk efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kajian berisi mengenai produk yang telah direvisi. Kajian produk berisi mengenai kajian aspek efektivitas dan efektifitas produk. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video dookumenter menggunakan model 4 D pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA telah tervalidasi dan mampu menjadi referensi media yang dapat meningkatkan efektifitas belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (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 materil dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih 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. Drs. Sumarno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
6. Dr. Nurul Umamah, M.Pd dan Drs. Sugiyanto, M. Hum., selaku pembahas dan penguji yang telah memberikan 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 dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama studi;
9. Kedua orang tuaku, Ibu Yani (Alm) dan Bapak Slamet yang tak pernah lelah memberikan do'a, semangat baik materi maupun moril demi tercapainya cita-citaku;

10. Adikku, Keisya Ameliatus Solihah yang senantiasa memberi do'a dan semangat;
11. Teman hidupku Ahmad Muzakky, yang selalu membantu dan mendukung dalam hal apapun;
12. Sahabat-sahabatku, Widad Al Hamid, Siti Nurjannah, dan Mujahidatuddinaria Fauzi yang telah memberikan do'a, semangat, hiburan dan bantuan demi terselesainya skripsi ini;
13. Sahabat-sahabat kampus, Aulia Sabita, Fatima Sinta Aziza, Nurul Hikmah, Risky Wahyu T, Lailul Tri Yunani, Azvianti Ine Safitri, dan Siti Holisah yang telah membantu dan memberikan semangat untuk segera wisuda;
14. Teman-teman seperjuangan Historica 2014;
15. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Jember, 11 Juli 2018

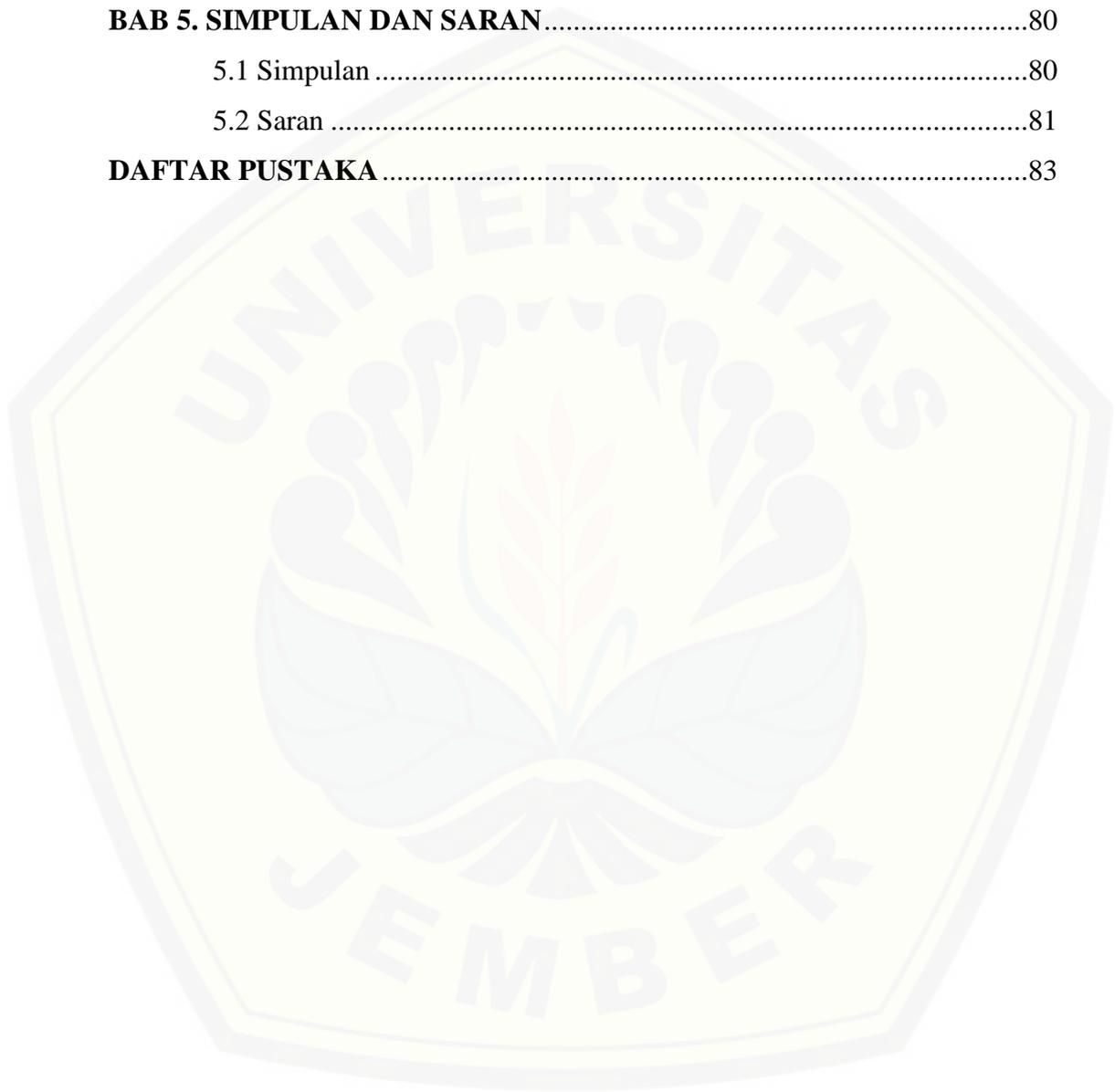
Penulis

DAFTAR ISI

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 LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan	9
1.6 Pentingnya Pengembangan	12
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
1.8 Batasan Masalah.....	14
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Urgensi Pengembangan Video Dokumenter	15
2.1.1 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran	15
2.1.2 Media Pembelajaran Video Dokumenter.....	18
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter.....	21
2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran	21
2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran	23
2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran.....	25

2.2.4	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	26
2.2.5	Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	29
2.2.6	Peran Media dalam Pembelajaran Sejarah.....	31
2.2.7	Macam Perangkat Media Pembelajaran	33
2.2.8	Media Pembelajaran Video Dokumenter.....	35
2.2.9	Bentuk Video Dokumenter	35
2.2.10	Prinsip Pengembangan Video Dokumenter.....	36
2.3	Posisi Materi dalam Kurikulum	37
2.4	Argumentasi Pemilihan Model.....	38
BAB 3.	METODE PENELITIAN.....	39
3.1	Hakekat Penelitian Pengembangan	39
3.2	Desain Penelitian Pengembangan	39
3.2.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	41
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	42
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	44
3.2.4	Tahap Diseminasi (<i>Diseminate</i>).....	45
3.3	Teknik Pengumpulan Data	46
3.3.1	Teknik Dokumentasi.....	46
3.3.2	Teknik Observasi	46
3.3.3	Teknik Kuesioner/Angket.....	47
3.3.4	Teknik Wawancara	47
3.3.5	Teknik Tes	48
3.4	Teknik Analisis Data	48
3.4.1	Analisis Kualitatif	48
3.4.2	Analisis Kuantitatif.....	49
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1	Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba	56
4.1.1	Validasi Ahli Isi Bidang Studi	56
4.1.2	Validasi Ahli Media dan Desain	60
4.1.3	Uji Coba Produk Pengguna	65
4.1.4	Uji Coba Kelompok Kecil.....	68

4.1.5 Uji Coba Kelompok Besar	72
4.2 Pembahasan.....	77
4.2.1 Pembahasan Produk Tahap Validasi Ahli	77
4.2.2 Pembahasan Produk dalam Meningkatkan Efektivitas.....	78
BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN	80
5.1 Simpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Implementasi Model Pengembangan 4D	43
Tabel 3.2 Kategori Penilaian.....	50
Tabel 3.3 Skala <i>Likert</i>	52
Tabel 3.4 Tabel Kelayakan Produk.....	53
Tabel 3.5 Kriteria Uji Efektivitas Relatif.....	55
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	57
Tabel 4.2 Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi.....	58
Tabel 4.3 Tabel Kelayakan Produk.....	59
Tabel 4.4 Revisi Ahli Isi Bidang Studi Berdasarkan Komentar dan Saran	60
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain Pembelajaran	61
Tabel 4.6 Hasil Komentar dan Saran Ahli Media dan Desain Pembelajaran	63
Tabel 4.7 Tabel Kelayakan Produk.....	63
Tabel 4.8 Revisi Ahli Media dan Desain Pembelajaran	64
Tabel 4.9 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna	65
Tabel 4.10 Hasil Komentar dan Saran Uji Pengguna	66
Tabel 4.11 Tabel Kelayakan Produk.....	67
Tabel 4.12 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Pengguna.....	68
Tabel 4.13 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	69
Tabel 4.14 Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas <i>Paires Samples Statistic</i>	70
Tabel 4.15 Korelasi Sampel pada Uji Coba Terbatas	70
Tabel 4.16 Hasil <i>T-Test</i> Sampel pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples Test</i> ...	71
Tabel 4.17 Tabel Kelayakan Efektivitas Relatif	72
Tabel 4.18 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> pada Uji Coba Kelompok Besar.....	73
Tabel 4.19 Hasil Statistik pada Uji Coba Luas <i>Paires Sample Statistics</i>	75
Tabel 4.20 Korelasi Sampel pada Uji Coba Luas	75
Tabel 4.21 Hasil <i>T-Test</i> Sampel.....	76
Tabel 4.22 Tabel Kelayakan Efektivitas Relatif	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	83
Lampiran B. Analisis KI dan KD.....	86
Lampiran C. Instrumen Pengumpulan Data.....	87
Lampiran D. Angket Kebutuhan Peserta Didik	89
Lampiran E. Hasil Validasi	92
E.1 Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi	92
E.2 Hasil Validasi Ahli Media dan Desain	95
Lampiran F. Surat Izin Penelitian	100
Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	101
Lampiran H. Hasil Respon Pendidik Terhadap Produk Pengembangan.....	103
Lampiran I. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	106
Lampiran J. Kisi-kisi dan Soal Evaluasi	107
J.1 Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	107
J.2 Soal Evaluasi	113
Lampiran K. Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik.....	119
K.1 Uji Coba Kelompok Kecil.....	119
K.2 Uji Coba Kelompok Besar	120
Lampiran L. Analisis Data Uji Coba Produk	122
L.1 Uji Coba Kelompok Kecil	122
L.2 Uji Coba Kelompok Besar.....	123
Lampiran M. Dokumentasi Uji Coba Produk	124

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 menempatkan sejarah sebagai mata pelajaran kelompok A (wajib) yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Menurut Kochar (dalam Putri 2016:25) mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki arti strategis untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dengan demikian, tujuan dari pembelajaran sejarah adalah membelajarkan peserta didik agar dapat mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk direfleksikan pada kehidupan saat ini. Hal ini menempatkan mata pelajaran sejarah sebagai salah satu sendi penting dalam pendidikan.

Kualitas pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh komponen-komponen pendidikan. Komponen-komponen yang dimaksud antara lain pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana serta lingkungan. Pendidik merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran sejarah karena pendidik berinteraksi langsung dengan peserta didik. Menurut Alfian (dalam Putri 2016:25) kualitas pembelajaran adalah ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi kualitas interaksi pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan tertentu. Oleh sebab itu, keberhasilan pembelajaran sejarah sangat tergantung pada kualitas pendidik.

Pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang memiliki kompetensi pedagogik. Menurut Sagala (dalam Putri 2016:26) kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Jadi, pendidik diharapkan mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh pendidik yaitu guru dalam memberikan informasi atau materi pada siswa yang mencakup semua sumber yang digunakan dalam komunikasi pada pembelajaran, sehingga bentuk dari media pembelajaran dapat berupa *hardware* ataupun *software* yang keduanya memiliki fungsi tersendiri sebagai media pembelajaran.

Media diklasifikasikan menjadi (1) media teks; (2) audio; (3) visual; (4) media proyeksi gerak; (5) benda-benda tiruan/miniatur; dan (6) manusia. Media dapat berfungsi sebagai saluranpenyampai pesan dari sumber ke penerima pesan. Media juga memungkinkan peserta didik dapat belajar darimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan teknologi. Kedudukan media memiliki posisi penting dalam proses pembelajaran sejarah. Media dapat menjadi alat komunikasi sekaligus sumber belajar bagi peserta didik. Media sebagai alat komunikasi berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima. Pada hakikatnya, 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, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

Pada implementasinya, penggunaan media belum digunakan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran sejarah. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tiga Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Jember, yaitu SMAN 4 Jember, SMAN Rambipuji dan SMAN Kalisat, diperoleh informasi bahwa sekolah hanya menyediakan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar pokok dan LKS sebagai penunjang. Buku-buku tersebut berupa teks yang cenderung bersifat informatif sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar sejarah.

Fakta di lapangan dari hasil studi wawancara dengan salah seorang pendidik mata pelajaran sejarah di sekolah yang menjadi objek penelitian, yaitu pendidik

SMAN Rambipuji juga dipaparkan bahwa sekolah hanya menyediakan sarana media belajar seperti LCD dan proyektor. Penggunaan sarana tersebut pada kenyataannya masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran berbasis *slide power point* saja. *Slide power point* tersebut di desain sederhana dan bersifat *power teks*. Hal ini dikarenakan minimnya pengetahuan pendidik dalam membuat media pembelajaran mandiri.

Melalui wawancara dan penyebaran angket peserta didik di tiga sekolah yaitu SMAN 4 Jember, SMAN Rambipuji dan SMAN Kalisat, menunjukkan bahwa pendidik merasa kesulitan mengajar peserta didik dengan bahan/media ajar yang seadanya. Pendidik merasa kesulitan karena media yang digunakan terbatas, dikarenakan fasilitas sekolah yang masih kurang memadai dan pemahaman setiap pendidik masih minim untuk membuat media yang inovatif dan kreatif sehingga efektivitas pembelajaran kurang dalam proses pembelajaran sejarah.

Mengacu pada angket kebutuhan (*need assesment*) yang diberikan pengembang pada peserta didik di tiga SMA Negeri di Kabupaten Jember juga diperoleh data sebanyak 75,5% peserta didik memanfaatkan bahan ajar teks berupa buku paket, LKS dan modul yang difasilitasi sekolah sedangkan 23,8% diantaranya memilih memanfaatkan teknologi internet sebagai media belajar sejarah. Hal tersebut bertolak belakang dengan tuntutan gaya belajar peserta didik.

Gaya belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk mengadaptasi strategi tertentu dalam belajarnya sebagai bentuk tanggung jawabnya untuk mendapatkan satu pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan belajar di kelas/sekolah maupun tuntutan dari mata pelajaran. Gaya belajar peserta didik pada usia remaja menginjak 16-17 cenderung lebih senang belajar dengan memanfaatkan visual-auditori. Terbukti dengan sebaran angket untuk tiga Sekolah Menengah Atas yang menjadi objek observasi, 17,6% peserta didik diantara lebih tertarik belajar sejarah dengan membaca dan menghafal, 22,5% melalui visual, 10,5% melalui audio dan 49,8% belajar dengan gabungan audio-visual. Peserta didik menuntut pembelajaran sejarah tidak hanya berkuat pada buku teks, namun dilakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kreatif sehingga belajar

sejarah dapat dilakukan dengan warna baru yang lebih menyenangkan dan lebih efektif.

Efektivitas pembelajaran adalah salah satu faktor utama peningkatan mutu pendidikan. Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat. Pengertian lain dari pengertian efektivitas adalah tindakan atau usaha yang membawa hasil. Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu model pembelajaran, dalam hal ini diukur dari hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara awal, angket, dan studi dokumen dapat ditarik kesimpulan bahwa fokus permasalahan terletak pada bahan ajar yang digunakan dan minimnya penggunaan media sebagai alternatif pembelajaran. Buku paket dan LKS yang disediakan sekolah kurang efektif digunakan peserta didik terhadap materi pelajaran sejarah. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan efektivitas peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah adalah dengan menggunakan media yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik yaitu berbasis visual-auditori.

Media visual-auditori merupakan perpaduan antara media pandang-dengar. Macam-macam media visual-auditori antara lain film, video, web interaktif, modul interaktif, film strip dan sebagainya. Berdasarkan macam-macam media audio-visual tersebut, alternatif media yang cocok untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah adalah video. Video merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis multimedia. Video tergolong bahan ajar audio-visual atau bahan ajar pandang-dengar. Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indera pendengaran, sedangkan materi visual untuk

merangsang indera penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif. Selain itu, video memenuhi salah satu kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang baik bahwa media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan mampu menyajikan sebuah benda atau peristiwa secara langsung di hadapan penggunanya.

Pengemasan media video ini berbentuk dalam video dokumenter. Video dokumenter merupakan sebagai salah satu jenis video yang merupakan sebuah laporan aktual yang kreatif berdasarkan kenyataan. Video dokumenter merupakan video yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi bukan pula memfiksikan fakta atau melakukan tipuan atau pemalsuan dari kejadian fakta yang terjadi, serta pola penting dalam video dokumenter menggambarkan permasalahan suatu kehidupan manusia. Berdasarkan hal tersebut, media video dokumenter diharapkan mampu menjadi alternatif stimulus belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah dengan meminimalisasi materi sejarah yang bersifat kering dan mampu menghadirkan peristiwa masa lampau ke hadapan peserta didik melalui tayangan visual-auditori.

Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan salah satu pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih senang dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Persiapan pembelajaran yang baik atau terencana dan menarik dapat membantu siswa dalam mengerti atau memahami materi yang disampaikan, seperti penggunaan media video dokumenter yang dapat membantu siswa memahami materi dengan tampilan berupa kejadian nyata yang telah terjadi, bahwa melalui media video dokumenter dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya serta dapat membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif.

Hal tersebut dapat dibuktikan melalui peneliti-peneliti terdahulu yang telah mengembangkan media pembelajaran berupa video dokumenter. Ada beberapa peneliti terdahulu yang meneliti mengenai pengembangan video dokumenter ini, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Suryandari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Video Dokumenter Berbasis

Inkuiri Terbimbing Berorientasi pada Motivasi Belajar Siswa” ini, dalam penelitiannya membuktikan bahwa media pembelajaran berupa video dokumenter ini sangat efektif digunakan sebagai media ajar terhadap peserta didik yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk video dokumenter. Media tersebut merupakan pengembangan dari video yang diambil dari *Youtube* dan dikemas dalam bentuk video dokumenter. Media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI. Namun, tidak menutup kemungkinan media tersebut dapat digunakan pada pembelajaran yang lain.

Melalui bimbingan guru, media video dokumenter ini dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan penghayatan siswa dalam memaknai apa yang dipelajari. Jadi, dengan menggunakan video dokumenter ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih menyenangkan. Selain itu, melalui bantuan video dokumenter siswa akan memperoleh visualisasi terhadap isi cerita, sehingga mereka akan lebih mudah dalam memahaminya. Media ini juga diharapkan dapat membantu guru untuk menerapkan pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dari uraian di atas, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat melengkapi kekurangan media ajar yang sudah banyak dipakai di sekolah-sekolah. Bahan ajar yang dikembangkan berbentuk bahan ajar non-cetak. Hal ini dikarenakan dapat menjadikan guru menjadi lebih praktis dalam mengajar. Dari segi isi, bahan ajar yang dikembangkan lebih memuat pada materi atau teori yang ada pada buku-buku bacaan.

Materi yang digunakan oleh peneliti dalam video dokumenter yang akan dikembangkan tercantum dalam KD 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dengan sub pokok bahasan peristiwa proklamasi kemerdekaan dimulai dari dijatuhkannya bom atom di kota Hiroshima dan Nagasaki di Jepang, kemudian terjadinya peristiwa Rengasdengklok sampai dengan proses

proklamasi kemerdekaan dikumandangkan pada tahun 1945. Alasan peneliti memilih materi tersebut dikarenakan materi tersebut merupakan puncak dari perjuangan bangsa Indonesia pada tahun 1945 dalam memerdekakan negaranya, sehingga sangat cocok digunakan untuk produk media yang dikembangkan agar peserta didik dapat memaknai secara lebih mendalam tentang perjuangan bangsa Indonesia dalam memerdekakan negara dan bangsanya, dimulai dari dijatuhkannya bom atom di kota Hiroshima dan Nagasaki, kemudian peristiwa Rengasdengklok sampai proses proklamasi dikumandangkan.

Dari hal tersebut, diharapkan peserta didik bisa lebih memahami dan memaknai pembelajaran sejarah sehingga rasa nasionalisme tumbuh dalam diri setiap peserta didik sesuai dengan salah satu tujuan yang ada dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, alasan lain peneliti memilih materi tersebut yang dikemas dalam bentuk media video dokumenter untuk proses pembelajaran karena dengan menggunakan media audio visual peserta didik lebih mudah membayangkan bagaimana kondisi pada zaman itu sehingga pemahaman peserta didik dalam memaknai materi peristiwa proklamasi kemerdekaan ini lebih mendalam dan memudahkan untuk dimengerti tanpa harus menggambarkan dalam imajinasinya.

Media ajar yang dikembangkan ini lebih menekankan pada gambar bergerak dan audio yang dikemas dalam bentuk video dokumenter dan membentuk sebuah cerita. Hal ini untuk mengatasi permasalahan penghayatan siswa dalam memaknai apa yang mereka pelajari. Media ajar yang dikembangkan ini sederhana, namun tetap memuat materi yang lengkap, serta menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan penghayatan dan minat siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan adanya "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dihadapi adalah: (1) sistem pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran sejarah yang kurang efektif, terutama terkait dengan bahan/media ajar yang digunakan, (2) perubahan paradigma pembelajaran dalam

kurikulum 2013 yang menuntut peran peserta didik secara aktif untuk memenuhi kebutuhan kompetensi yang harus dimiliki, (3) tidak adanya fasilitas pembelajaran terutama media ajar yang digunakan untuk menyampaikan materi sejarah, (4) ditemukannya permasalahan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, dikarenakan bahan/media ajar yang dipakai yaitu hanya LKS dan Buku Paket yang kurang menampilkan peristiwa secara ilustratif serta kurang interaktif dengan peserta didik, sehingga menyebabkan kebosanan pada sebagian besar peserta didik. Solusi pemecahan dari beberapa masalah tersebut, adalah dengan mengembangkan media pembelajaran video dokumenter sebagai tambahan media ajar untuk menunjang sumber belajar peserta didik, terutama dalam keefetivan peserta didik dalam belajar sejarah. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran video dokumenter dengan menggunakan model 4D pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA?
2. Bagaimanakah tingkat efektivitas media pembelajaran video dokumenter dengan menggunakan model 4D pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran video dokumenter untuk mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA;
2. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran video dokumenter yang tervalidasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran;
3. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran video dokumenter yang efektif digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah Indonesia peserta didik kelas XI SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara garis besar, manfaat penelitian ini terdiri atas dua hal yaitu: manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, sebagai tindak lanjut penyempurnaan media pembelajaran sejarah sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi siswa dan guru.

- 1) Bagi siswa, penelitian ini dapat menumbuhkan rasa nasionalis siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, dapat mendorong siswa untuk memiliki kompetensi yang baik dalam pembelajaran sejarah.
- 2) Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran sejarah.

1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan

Adapun secara umum, kriteria pemilihan media menurut Rahadi (2003:39) adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan, dalam pemilihan media harus diperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kemampuan apa yang ingin ditingkatkan (kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya), dan ditekankan pada rangsangan indera apa pembelajaran itu (penglihatan, pendengaran atau kombinasinya). Tujuan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti lebih meningkatkan pada kemampuan kognitif dan afektif dengan menekankan pada rangsangan indera pendengaran dan penglihatan.

- 2) Sasaran didik, harus diperhatikan karena sasaran didik inilah yang akan mengambil manfaat dari media yang kita pilih, sehingga pemilihan media harus sesuai benar dengan kondisi mereka. Peneliti telah melakukan kebutuhan analisis pada peserta didik agar peneliti dapat menyimpulkan apa yang dibutuhkan oleh pendidik di lapangan, dan hasilnya membuktikan bahwa peserta didik lebih banyak memilih media pembelajaran berupa video daripada media dan bahan ajar yang lain.
- 3) Karakteristik media yang bersangkutan, kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Peneliti telah mempelajari dan memahami karakteristik media yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2006:16-17) yang meliputi tiga ciri, yakni ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif.
- 4) Waktu, yang dimaksud dengan waktu adalah waktu untuk mengadakan media dan waktu yang digunakan dalam penyampaian atau penggunaan media. Jangan sampai media yang dibuat menyita banyak waktu. Media pembelajaran video yang dikembangkan oleh peneliti berdurasi kurang dari 15 menit agar lebih efektif disampaikan kepada pengguna, baik peserta didik maupun pendidik.
- 5) Biaya, faktor biaya juga harus diperhatikan. Biaya dalam pembuatan media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media video dokumenter ini tidak membutuhkan biaya mengingat bentuk dari video tersebut adalah berupa software.
- 6) Ketersediaan, kemudahan dalam memperoleh media juga menjadi pertimbangan dalam memilih media. Selain itu, diperhatikan juga sarana yang digunakan dalam menyajikan media tersebut. Penyediaan media yang diperoleh dan diakses dengan cara yang sangat mudah, karena penyajiannya bisa kondisional, dapat dilihat melalui android maupun komputer.
- 7) Konteks penggunaan, maksudnya adalah dalam kondisi dan strategi bagaimana media tersebut akan digunakan, sehingga sebelum memilih media perlu merencanakan seluruh proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan ini guna untuk memberikan gambaran atau

pengetahuan awal bagi peserta didik dalam mempelajari materi sejarah yang dikembangkan melalui video tersebut.

- 8) Mutu teknis, kriteria ini terutama untuk memilih atau membeli media siap pakai yang telah ada. Peneliti membuat media pembelajaran video dokumenter dengan mengambil data dari media sosial *Youtube* yang kemudian disusun menjadi cerita yang berkesinambungan sesuai dengan materi yang dipilih dan dikembangkan.

Mengenai produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa video dokumenter. Video dokumenter yang dimaksud adalah video yang didalamnya lebih menekankan pada gambar bergerak dan audio yang saling berkesinambungan hingga membentuk cerita mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan untuk mata pelajaran Sejarah kelas XI semester 2 pada KD 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. Kelebihan dari media pembelajaran video dokumenter yang dikembangkan oleh peneliti dengan media pembelajaran video dokumenter yang lain adalah konsep susunan kronologis yang ditampilkan lebih jelas dan langsung mengarah pada pokok materi, guna untuk meminimalkan durasi yang tidak terlalu lama supaya media tersebut efektif dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Susunan video dokumenter mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan meliputi: (1) judul; (2) kompetensi; (3) petunjuk penggunaan video dokumenter; (4) isi video dokumenter; (5) daftar pustaka.

- 1) Judul

Judul yang dimaksud dalam video dokumenter ini adalah “Indonesia Merdeka”.

- 2) Kompetensi

Bagian Kompetensi terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berdasarkan Kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang akan dikembangkan dalam video dokumenter.

- 3) Petunjuk penggunaan media video dokumenter
Petunjuk penggunaan video dokumenter merupakan pedoman dan tata cara belajar dengan video dokumenter.
- 4) Isi Video Dokumenter
Uraian mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan beserta peran pemuda Indonesia pada saat itu sebagai bahan pembelajaran peserta didik dalam penunjang ketercapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 5) Daftar pustaka
Daftar yang berisikan sumber video yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi dalam video dokumenter.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video dokumenter ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut:

- 1) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dalam kehidupan sebagai penunjang tuntutan kurikulum 2013 dalam pembelajaran sejarah, mengenai pembelajaran sejarah yang reflektif dengan kehidupan saat ini.
- 2) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah;
- 3) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dapat digunakan pendidik dan peserta didik sebagai sumber pembelajaran;
- 4) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dapat membangun karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai yang diajarkan pada pembelajaran sejarah, sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai oleh peserta didik;
- 5) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian sejenis.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan. Asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi

Beberapa asumsi penelitian pengembangan ini meliputi:

- 1) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik terhadap wawasan sosial yaitu mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan yang dikembangkan dari mata pelajaran sejarah secara terintegrasi. Peserta didik mendapatkan refleksi lebih mendalam mengenai mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan;
- 2) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dapat menjadi sumber belajar alternatif untuk mensinkronkan teori yang didapat dari pembelajaran sejarah dengan kondisi sosial yang hidup disekitar peserta didik;
- 3) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan didesain sesuai karakter peserta didik dan karakter lingkungannya yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kompetensi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor;
- 4) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dapat disusun secara sistematis serta dapat membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan;
- 5) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dapat menumbuhkembangkan karakter dan nasionalis pada diri peserta didik, serta semakin meningkatkan kesadaran dan kebanggaan akan perjuangan negaranya sendiri.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan kemerdekaan ini meliputi:

- 1) pengembangan video dokumenter mengenai Proklamasi Kemerdekaan dalam kehidupan terbatas hanya pada kelas XI SMA;
- 2) video dokumenter ini didesain berdasarkan keadaan mengenai proses terjadinya Proklamasi kemerdekaan saja;
- 3) video dokumenter yang dikembangkan ini menggunakan model pengembangan berorientasi sistem yaitu 4D sehingga cara penyampaiannya harus dilakukan secara sistematis sesuai dengan alur dari model tersebut.

1.8 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi kesenjangan atau kesalahan dalam penafsiran antara pengembang dan pembaca dalam memahami produk penelitian pengembangan ini, maka perlu adanya untuk dijelaskan istilah-istilah penting yang terdapat dalam judul. Beberapa istilah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan dalam hal ini merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut;
- 2) Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif;
- 3) Video dokumenter merupakan satu bentuk produk audio visual yang menceritakan suatu fenomena keseharian. Fenomena tersebut cukup pantas diangkat menjadi perenungan bagi penonton. Materi dokumenter dapat berupa cerita tentang keprihatinan sosial, pengalaman dan pergaulatan hidup yang memberikan inspirasi dan semangat hidup bagi penonton, atau kilas balik dan kupasan tentang peristiwa yang pernah terjadi dan ada kaitannya dengan masa sekarang;

- 4) Model 4G merupakan model yang digunakan untuk mengembangkan desain penelitian yang meliputi 4 tahapan, yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (diseminasi).



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Urgensi Pengembangan Video Dokumenter

Urgensi pengembangan video dokumenter merupakan alasan peneliti mengembangkan video dokumenter sebagai media yang penting dalam proses pembelajaran sejarah. Adapun urgensi pengembangan video dokumenter dalam pembelajaran sejarah, dapat dijelaskan dengan beberapa uraian berikut;

2.1.1 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai efek, pengaruh atau akibat, selain itu kata efektif juga dapat diartikan dengan memberikan hasil yang memuaskan.

Miarso (dalam Rohmawati 2015:16-17) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.

Aunurrahman (dalam Ainul 2016:20) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya.

Menurut Hamalik (dalam Pangesti 2016:10), pembelajaran dikatakan efektif jika memberikan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Dengan menyediakan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan siswa dapat mengembangkan potensinya dengan baik. Hal ini sejalan dengan Sutikno (dalam Paja 2017:9) yang mengemukakan bahwa pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang

memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, efektivitas dikatakan tercapai bila hasil belajar sejarah siswa pada pembelajaran menggunakan media video dokumenter lebih baik daripada hasil belajar sejarah yang tidak menggunakan media pembelajaran video dokumenter.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan mengenai efektivitas yakni penelitian yang dilakukan oleh Amna Badra Krishnani (2011) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mengolah Salad di SMK PI Ambarukmo Yogyakarta”. Hasil uji coba kelompok kecil dengan responden 9 peserta didik kelas X SMK PI Ambarukmo Yogyakarta menunjukkan 60,96% media ajar yang telah direvisi berada pada kualifikasi baik dan efektif, sedangkan pada uji coba kelompok besar dengan responden 25 peserta didik kelas X SMK PI Ambarukmo Yogyakarta menunjukkan 80,33% media pembelajaran berada pada kualifikasi tinggi dan sangat efektif. Hasil penilaian peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran pada kualifikasi baik dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik.

Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Ahmad Maulana Izzudin (2013) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik *Service Engine* dan Komponen-Komponennya”. Hasil uji coba kelompok kecil dengan responden 9 peserta didik kelas XI TKR SMK Negeri Semarang menunjukkan 72,25% media ajar yang telah direvisi berada pada kualifikasi baik dan efektif, sedangkan pada uji coba kelompok besar dengan responden 29 peserta didik kelas XI TKR SMK Negeri Semarang menunjukkan 82,46% media ajar berada pada kualifikasi tinggi dan sangat efektif. Hasil penilaian peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran pada kualifikasi baik dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik.

Slavin (dalam Diah 2017:12-13) menyatakan bahwa keefektifan pembelajaran ditunjukkan dengan empat indikator, yaitu: 1) kualitas pembelajaran, yakni banyaknya informasi atau keterampilan yang disajikan; 2) kesesuaian tingkat pembelajaran, yaitu sejauhmana guru memastikan tingkat kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru; 3) insentif, yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk mengajarkan tugas belajar dan materi belajar yang diberikan; serta 4) waktu, pembelajaran akan efektif jika siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan. Dengan mengetahui beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media menurut Hubbard (dalam Nandi 2006:4), mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya, yaitu: a) masalah biaya, artinya biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu, b) ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, c) kecocokan dengan ukuran kelas, d) keringkasan, e) kemampuan untuk dirubah, f) waktu dan tenaga penyiapan, g) pengaruh yang ditimbulkan, h) kerumitan, dan i) kegunaan. Oleh karena itu, semakin banyak tujuan pembelajaran yang dapat dibantu dengan sebuah media, semakin baiklah media itu.

Efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan dalam pengajaran. Suatu kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang akan dicapai, maka efektivitas pendidikan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran, baik dari faktor guru, faktor siswa, materi pembelajaran, media, metode maupun model pembelajaran. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya terfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.

2.1.2 Media Pembelajaran Video Dokumenter

Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (dalam Yuanita 2013:2) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

Sadiman (dalam Alya 2017:9) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Selanjutnya Schramm (dalam Oktavia 2016:30) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

Media pembelajaran pada saat ini lebih dapat merangsang siswa untuk lebih memahami serta memperhatikan materi pada saat pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Davis (dalam Novia 2013:3) melalui media pembelajaran peserta didik atau siswa memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa, dan dalam batas tertentu media dalam pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi siswa.

Menurut Sadiman (1996:82) ada beberapa penyebab mengapa orang memilih media, diantaranya adalah: a) bila bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit, d) merasa bahwa

media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Jadi, dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran yang dikemukakan Agustriana (2014:4) adalah sebagai berikut:

1. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
2. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
3. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
4. Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
5. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
6. Daya nalar Peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
7. Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
8. Peserta didik dapat menayangkannya di rumah karena materi sudah dalam format film atau VCD.
9. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.
10. Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur.

Kelebihan dari video adalah dapat menstimulir efek gerak, dapat diberi suara maupun warna, tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya, dan tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya. Sedangkan pada kekurangan atau kelemahannya adalah video memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya dan memerlukan tenaga listrik.

Menurut Danim (1995:1) mengatakan bahwa hasil penelitian secara nyata membuktikan bahwa penggunaan alat bantu sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas, terutama peningkatan prestasi belajar siswa. Terkadang guru ingin memilih beban seminimal mungkin dalam pelaksanaan tugas mengajar,

hal ini terbukti dalam penggunaan metode ceramah (*lecture method*) monoton paling populer dikalangan guru. Keterbatasan media teknologi pendidikan di satu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media tersebut, di sisi lain membuat penerapan metode ceramah makin menjamur. Kondisi ini jauh dari menguntungkan. Terbatasnya alat-alat teknologi pendidikan yang dipakai di kelas diduga merupakan salah satu sebab lemahnya mutu studi pelajar pada umumnya.

Kesimpulan dari paparan di atas, pentingnya media pembelajaran merupakan kewajiban yang harus dilakukan oleh pendidik untuk menggunakan media pembelajaran sebagai bahan/media ajar yang digunakan ketika mengajar. Namun pada kenyataannya, dari beberapa sekolah yang sudah diobservasi oleh peneliti masih banyak pendidik yang menggunakan modal ceramah dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya terpaku pada buku paket yang diberikan oleh sekolah tanpa menggunakan tambahan media lain untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif. Hal tersebut, mengakibatkan ketidakefektifan peserta didik dalam menerima pembelajaran, sehingga mengakibatkan peserta didik tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik dan tidak dapat memaknai materi yang harus dipahami oleh peserta didik.

Sebagai kajian pustaka beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ini dapat disajikan sebagai berikut, diantaranya Suryandari dengan judul penelitiannya Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Video Dokumenter Berbasis Inkuiri Terbimbing Berorientasi pada Motivasi Belajar Siswa.

Penelitian lain yang berkaitan adalah Pengembangan Media Film Dokumenter dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Sejarah Kelas XI MIPA 4 di SMAN 3 Padang. Penelitian tersebut dilakukan oleh Cici Febri Purwasih dalam skripsinya. Skripsi tersebut membahas tentang pengembangan bahan ajar berupa film dokumenter yang lebih menekankan pada isi alur dalam film tersebut agar peserta didik memahami secara detail dan secara mendalam mengenai materi yang dikemas dalam bentuk film dokumenter tersebut.

Penelitian pertama memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu mengembangkan suatu media yang dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan tertentu, sedangkan perbedaannya terletak pada basis yang digunakan. Dalam penelitian ini sasaran yang dituju adalah lebih menekankan pada visual, sedangkan dalam penelitian tersebut lebih menekankan pada audio visual.

Pada penelitian kedua memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu lebih menekankan pada audio visual serta isi dari materi yang disampaikan dalam video dokumenter tersebut, selain itu model yang digunakan juga menggunakan model 4D. Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah tujuan peningkatan penggunaan video dokumenter dalam proses pembelajaran yakni mengarah kepada minat dan proses pembelajaran, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman atau penghayatan peserta didik dalam memaknai materi yang dipelajari serta menumbuhkan rasa nasionalis pada diri peserta didik. Persamaan kedua penelitian tersebut adalah sasaran objek penelitian yang ditunjukkan pada siswa SMA.

Berdasarkan paparan diatas, untuk melengkapi penelitian mengenai pengembangan video dokumenter yang sudah ada, peneliti melakukan penelitian yang akan menghasilkan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memaknai materi yang dipelajari serta menumbuhkan rasa nasionalis pada diri peserta didik dalam wujud video dokumenter. Judul dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA.

2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter

Pengembangan media pembelajaran video dokumenter dalam, dapat dijelaskan dengan beberapa uraian berikut;

2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Seels & Richey (dalam Saridalia 2016:9-10) 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 analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan. Pengembangan bahan/media pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan lebih efisien.

Media pembelajaran menurut Suparno (dalam Suda 2010:8) adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan pesan, yakni pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran. Dalam perspektif yang sedikit berbeda Darma (dalam Suda 2010:8) memberi istilah media sebagai alat peraga, yaitu alat bantu yang digunakan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswanya.

Menurut Riyana (dalam Efendi 2013:3) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Pengembangan bahan/media pembelajaran merupakan wujud pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Depdikbud (dalam Suda 2010:8) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa.

Dari beberapa pengertian pengembangan media di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan proses perwujudan produk dalam bentuk fisik yang bertujuan untuk mempersiapkan kegiatan pembelajaran dalam berbagai situasi supaya dapat berlangsung secara optimal. komponen sumber belajar yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan suatu maksud agar dalam penyampaiannya dapat dengan mudah diterima, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih cepat tercapai.

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. Bahan/media pembelajaran yang baik harus dapat memenuhi tuntutan kurikulum yang berisi kompetensi-kompetensi yang ditentukan. Materi-materi ajar terarah sesuai dengan tuntutan kurikulum. Kompetensi-kompetensi yang diberikan sesuai dengan kurikulum. Media pembelajaran merupakan unsur yang amat sangat penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. Kedua unsur ini sangat berkaitan. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

2.2.2 Tujuan Media pembelajaran

Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran,

melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi menurut Rohman (dalam Adam 2015:2), yaitu:

1. Media Sebagai Sumber Belajar

Belajar adalah proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar. Artinya, melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi peserta didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen system pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarasannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu berbahaya serta sulit diakses mungkin karena letak dan posisinya yang jauh atau prosesnya terlalu lama untuk observasi dalam waktu yang terbatas. Misalnya, proses metamorphosis kupu-kupu tidak mungkin diamati selama proses pembelajaran, untuk itu dibutuhkan media seperti skema, gambar, video, dan lain-lain.

3. Fungsi Fiksatif (Daya Tangkap atau Rekam)

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkaitan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya, fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan. Peserta didik akan mudah memahami peristiwa-peristiwa yang direkam tersebut meskipun mereka tidak mengalaminya secara langsung.

2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2006:16-17) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan diantaranya;

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Jadi, disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau

simbol-simbol yang serupa. Ciri ciri utama teknologi media audio-visual menurut Nengsi (2015:42-43) adalah sebagai berikut:

- a. Mereka biasanya bersifat linear;
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Namun, kehadiran media dalam proses pengajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pengajaran. Oleh karena itu, media bukan menjadi keharusan tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas belajar mengajar.

Sudirman (dalam Sundayana 2013:15-16) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya ke dalam tiga kategori, sebagai berikut:

1. Tujuan Pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran (siswa belajar), untuk informasi yang bersifat umum, apakah untuk sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong, lebih spesifik lagi, apakah untuk pengajaran kelompok atau pengajaran individual, apakah untuk sasaran tertentu seperti anak TK, SD, SMP, SMA, dan lain-lain.

2. Alternatif Pilihan

Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru bisa menentukan pemilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat berbagai media yang dapat diperbandingkan.

3. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria utama dalam penelitian media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan digunakan pertimbangannya bahwa media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Mulyanta (dalam Pratama 2016:1) menjelaskan kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu:

1. Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, dan karakteristik peserta didik.
2. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik dan sangat operasional dalam penggunaannya.
3. Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya.
4. Kemanfaatan, artinya isi media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta ketidakmubaziran atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

Sudjana dan Rivai (dalam Maryanti 2010:35) menyatakan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam menentukan media pembelajaran, yaitu:

1. Tujuan, media hendaknya menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan.
2. Ketepatangunaan (validitas), tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.

3. Keadaan peserta didik, kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan.
4. Ketersediaan, pemilihan perlu memperhatikan ada/tidak media tersedia di sekolah/perpustakaan serta mudah sulitnya diperoleh.
5. Mutu Teknis, media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
6. Biaya, biaya yang dikeluarkan harus dipertimbangkan apakah sesuai dengan hasil yang dicapai atau tidak

Adapun secara umum, kriteria pemilihan media menurut Rahadi (2003:39) adalah sebagai berikut:

1. Tujuan, dalam pemilihan media harus diperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kemampuan apa yang ingin ditingkatkan (kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya), dan ditekankan pada rangsangan indera apa pembelajaran itu (penglihatan, pendengaran atau kombinasinya).
2. Sasaran didik, harus diperhatikan karena sasaran didik inilah yang akan mengambil manfaat dari media yang kita pilih, sehingga pemilihan media harus sesuai benar dengan kondisi mereka.
3. Karakteristik media yang bersangkutan, kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media.
4. Waktu, yang dimaksud dengan waktu adalah waktu untuk mengadakan media dan waktu yang digunakan dalam penyampaian atau penggunaan media. Jangan sampai media yang dibuat menyita banyak waktu.
5. Biaya, faktor biaya juga harus diperhatikan. Biaya dalam pembuatan media untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Ketersediaan, kemudahan dalam memperoleh media juga menjadi pertimbangan dalam memilih media. Selain itu, diperhatikan juga sarana yang digunakan dalam menyajikan media tersebut.
7. Konteks penggunaan, maksudnya adalah dalam kondisi dan strategi bagaimana media tersebut akan digunakan, sehingga sebelum memilih media perlu merencanakan seluruh proses pembelajaran.

8. Mutu teknis, kriteria ini terutama untuk memilih atau membeli media siap pakai yang telah ada.

Dari beberapa kriteria tersebut, dapat dirumuskan bahwa dalam memilih dan merencanakan media akan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, ketersediaan konteks, serta materi pembelajaran. Kriteria yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran mengacu pada pendapat Rahadi karena memiliki komponen kriteria pemilihan media pembelajaran yang lebih rinci.

2.2.5 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran menurut Santyasa (2007:6-9), antara lain:

- a. Landasan filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut. Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya. Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran tidak mempengaruhi kemerosotan tata nilai-nilai luhur yang ada pada diri peserta didik.

b. Landasan psikologis.

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut, perlu: (1) diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya, (2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Berdasarkan penyatan tersebut, dalam penelitian pengembangan ini memilih media pembelajaran video dokumenter yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik dalam proses belajarnya dengan harapan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

c. Landasan teknologis.

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dokumenter dengan memperhatikan komponen-komponen dalam sistem pembelajaran sehingga memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan menjadi sistem dan sumber pembelajaran yang lengkap.

d. Landasan empiris.

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti mengembangkan media audio visual agar peserta didik, selain menguntungkan peserta didik hal tersebut juga dapat memberikan keseimbangan pada gaya belajar peserta didik yang memiliki banyak tipe, sehingga pemilihan media audio visual lebih fleksibel digunakan dalam proses pembelajaran.

2.2.6 Peran Media dalam Pembelajaran Sejarah

Peran penting media dalam proses pembelajaran sejarah menurut Kochar (dalam Asriyani 2012:41-42) adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik dalam mendalami pengetahuan sejarah secara langsung.
- 2) Menunjang kata terucap karena pada proses pembelajaran sejarah berhubungan dengan kata-kata yang melampaui pengalaman peserta didik sehingga pendidik pada mata pelajaran sejarah harus menggunakan media audio visual untuk memperjelas kata yang terucap.
- 3) Membuat materi pembelajaran sejarah nyata, jelas, penting, dan menarik karena objek kajian materi pembelajaran sejarah merupakan peristiwa masa

lampau yang membutuhkan media audio-visual untuk menarik minat dan semangat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah serta agar materi pembelajaran yang disampaikan tampak hidup.

- 4) Membantu mengembangkan kepekaan terhadap waktu dan tempat karena materi pembelajaran sejarah berisi tentang peristiwa masa lampau yang berlangsung pada kurun waktu dan tempat tertentu.
- 5) Mengembangkan rasa hubungan sebab akibat karena materi pembelajaran sejarah harus mendiskusikan tentang hubungan sebab serta melacak perkembangan sosial masyarakat melalui hubungan sebab akibat tersebut.
- 6) Membantu pendidik dalam mengembangkan bahan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan cara menunjukkan gambar.
- 7) Menunjang bahan buku pembelajaran karena melalui media audio visual dapat membantu peserta didik dalam memahami teks yang terdapat pada teks pembelajaran.
- 8) Membantu membuat pembelajaran sejarah menjadi permanen karena materi pembelajaran sejarah merupakan materi pembelajaran yang dapat dengan mudah dilupakan sehingga pendidik pada mata pelajaran sejarah harus melibatkan lebih dari saluran panca indera peserta didik agar dapat membantu daya ingat peserta didik pada proses pembelajaran sejarah.
- 9) Menambah kesenangan dan minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah karena melalui media pembelajaran peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung dengan tujuan yang terencana sehingga peserta didik dapat melihat, mendengar dan membaca serta berpikir.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikatakan bahwa media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sejarah karena media dapat digunakan sebagai sarana dalam memvisualisasikan peristiwa sejarah. Media dalam proses pembelajaran sejarah juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengurangi verbalisme peserta didik sehingga proses pembelajaran sejarah yang dilaksanakan menjadi lebih menarik, tidak monoton dan membosankan. Dalam upaya menciptakan media pembelajaran sejarah yang kreatif dan variatif dapat dilakukan

dengan cara memanfaatkan berbagai aplikasi perancang media pembelajaran. Salah satu bentuk aplikasi tersebut ialah software video Adobe Flash.

2.2.7 Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Menurut Djamarah dan Aswan (dalam Sartono 2016:6), media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau informasi pesan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi.

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, menurut Arsyad (dalam Kuncahyono 2017:2) media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak antara lain: teks, grafik, foto atau representasi fotografik. karakteristik media hasil cetak: (a) Teks dibaca secara linear, (b) Menampilkan komunikasi searah dan reseptif, (c) Ditampilkan secara statis atau diam, (d) Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip pembahasan, (e) Berorientasi atau berpusat pada siswa.

2. Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual penyajian pengajaran secara audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti , mesin proyektor film, tape rekorder, proyektor visual yang lebar. Karakteristik tersebut: (a) Bersifat linear, (b) Menyajikan visual yang dinamis, (c) Digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang, (d) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak, (e) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, (f) Berorientasi pada guru.

3. Media hasil teknologi yang berdasarkan computer

Teknologi berbasis computer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro-prosesor. Berbagai aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction*. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajiannya tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial, penyajian materi secara bertahap, *drills end practice* latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya, permainan dan simulasi (latihan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari dari, dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuan sesuai dengan keinginan masing-masing). Karakteristik media hasil teknologi yang berdasarkan computer: (a) Dapat digunakan secara acak, non-sequensial atau secara linear, (b) Dapat digunakan sesuai keinginan siswa atau perancang, (c) Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan simbol dan grafik, (d) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini, (e) Berorientasi pada siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

Dilihat dari jenisnya, menurut Faturrohman dan Sutikno (dalam Muliana 2017:2) media terbagi menjadi:

a) Media auditif

Media yang hanya mengandalkan suara saja seperti radio, kaset recorder, pering hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan pendengaran.

b) Media visual

Media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip, slides, foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

c) Media audio visual

Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi dalam: (1) Audio visual murni yaitu baik

unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset, (2) Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda.

2.2.8 Media Pembelajaran Video Dokumenter

Menurut Brata (dalam Wicaksono 2018:45) Video dokumenter merupakan satu bentuk produk audio visual yang menceritakan suatu fenomena keseharian. Fenomena tersebut cukup pantas diangkat menjadi perenungan bagi penonton. Materi dokumenter dapat berupa cerita tentang keprihatinan sosial, pengalaman dan pergaulatan hidup yang memberikan inspirasi dan semangat hidup bagi penonton, atau kilas balik dan kupasan tentang peristiwa yang pernah terjadi dan ada kaitannya dengan masa sekarang. Video dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, video dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin. Kunci utama dalam video dokumenter merupakan penyajian fakta. Video dokumenter berhubungan dengan tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. Video dokumenter merupakan merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi tidak menciptakan suatu kejadian. Dalam membuat video dokumenter terdapat kriteria dimana video tersebut bagus atau tidak.

2.2.9 Bentuk Video Dokumenter

Kita dapat melihat banyak sekali sumber belajar. Selain dari guru atau instruktur, kita juga telah belajar dari bahan atau material seperti misalnya buku, radio, majalah, film bingkai, video dengan atau tanpa bantuan alat-alat seperti proyektor dan pesawat radio/ video. Bahan dan alat yang kita kenal dengan istilah software dan hardware tak lain dan tak bukan adalah media pendidikan.

Menurut Sutisno (dalam Anindita 2016:53-54) bentuk video dokumenter antara lain:

a. Dokumenter Berdasarkan *Stock Shot*

Program dokumenter yang berdasarkan stock shot ini tinggal menyusun daftar shot yang diperlukan dan mencarinya di perpustakaan. Peneliti menggunakan bentuk video dokumenter berdasarkan *stock shot* tersebut.

b. Dokumenter yang Didramatisir

Format ini lebih sesuai menggunakan model screenplay teatrikal karena aspek visual dan aureal dapat diketahui sebelumnya dan dapat direncanakan seperti halnya sebuah drama yang disutradarai.

c. Dokumenter Model Instruksional

Jenis format ini termasuk dokumenter yang sebenarnya karena shooting-nya tidak dapat direncanakan cepat sebelumnya. Video dokumenter jenis ini banyak dirancang khusus untuk mengajari penonton bagaimana melakukan berbagai macam hal yang mereka ingin lakukan.

2.2.10 Prinsip Pengembangan Video Dokumenter

Prinsip Pengembangan Materi Video Dokumenter menurut Nurazizah (2017:112) sebagai berikut:

a. Ilmiah

Keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.

b. Relevan

Cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran dan urutan penyajian materi kedalam silabus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spritual peserta didik.

c. Sistematis

Komponen-komponen materi saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi.

d. Konsisten

Adanya hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian.

e. Memadai

Cakupan indikator, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar.

f. Aktual dan Kontekstual

Cakupan indikator, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, serta peristiwa yang terjadi.

g. Fleksibel

Keseluruhan komponen materi dapat mengakomodasi variasi peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah/lembaga pendidikan dan tuntutan masyarakat.

h. Menyeluruh

Komponen materi mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif, psikomotor).

2.3 Posisi Materi dalam Kurikulum 2013

Materi dalam media video dokumenter ini mengacu pada silabus Sejarah Indonesia kelas XI tentang Proklamasi Kemerdekaan. Kompetensi Inti 3, yaitu Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya 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.

Adapun Kompetensi Dasar yang diacu adalah 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia.

Namun, peneliti lebih memfokuskan pada sub materi yang lebih spesifik yakni tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan. Hal tersebut dilakukan oleh peneliti guna untuk mengefektifkan isi materi dari bahan ajar yang dikembangkan agar video dokumenter yang dibuat menjadi maksimal dan digunakan untuk media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik.

2.4 Argumentasi Pemilihan Model 4 D

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran).

2.4.1 Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahapan ini terdiri atas lima langkah pokok yaitu (1) *front-end analysis* (analisis awal-akhir), (2) *leaner analysis* (analisis peserta didik), (3) *concept analysis* (analisis konsep), (4) *task analysis* (analisis tugas), dan (5) *specifying instructional objectives* (spesifikasi tujuan pembelajaran).

- 1) *Front-end analysis* (analisis awal akhir). Kegiatan ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran video dokumenter. Analisis ujung depan diawali dari pengetahuan, ketrampilan, dan sikap awal yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan yang tercantum dalam kurikulum. Tahap ini juga mengidentifikasi adanya kesenjangan antara tujuan menurut kurikulum yang berlaku dengan fakta yang terjadi di lapangan, baik yang menyangkut model, pendekatan, teknik, maupun strategi yang digunakan guru untuk mencapai pembelajaran. Peneliti melakukan diagnosis awal pada kebutuhan bahan/media ajar untuk meningkatkan efektivitas peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Melalui analisis tersebut akan didapatkan gambaran fakta dan harapan alternatif

penyelesaian masalah dasar yang memudahkan peneliti dalam melakukan pemilihan atau penentuan jenis media ajar yang akan dikembangkan.

- 2) *Leaner analysis* (analisis peserta didik). Maksud dari kegiatan ini adalah untuk menelaah karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan video dokumenter. Karakteristik peserta didik tersebut meliputi tingkat perkembangan kognitif peserta didik, latar belakang pengetahuan peserta didik, serta keterampilan peserta didik sebagai individu maupun kelompok yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih dan dikembangkan agar tercapainya tujuan pembelajaran sejarah.
- 3) *Task analysis* (analisis tugas). Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Analisis ini memastikan ulasan menyeluruh tentang tugas yang berkaitan dengan mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA.
- 4) *Concept analysis* (analisis konsep). Kegiatan analisis konsep ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan dan akan dikembangkan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Analisis konsep berhubungan dengan materi yang akan disampaikan dalam media video dokumenter.
- 5) *Specifying instructional objectives* (Spesifikasi tujuan pembelajaran). Langkah terakhir dalam tahap define ini bertujuan untuk mengkonversi tujuan dari *task analysis* dan *concept analysis* (analisis tugas dan analisis konsep). Hal ini dilakukan sebagai dasar untuk menentukan perilaku objek penelitian yang diharapkan. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk penyusunan tes dan perancangan media video dokumenter yang diintegrasikan dalam pokok bahasan materi yang akan peneliti kembangkan.

2.4.2 Design (Perancangan)

Kegiatan dalam tahap ini adalah merancang video dokumenter, sehingga diperoleh *prototype*. Tahap ini terdiri dari empat langkah pokok yaitu (1) *criterion test construction* (penyusunan tes), (2) *media selection* (pemilihan media), (3) *format selection* (pemilihan format), dan (4) *initial design* (perancangan awal).

- 1) *Criterion test construction* (penyusunan tes). Kegiatan penyusunan tes menghubungkan antara tahap *define* dan *design*. Tes disusun berdasarkan analisis peserta didik dan spesifikasi tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik.
- 2) *Media selection* (pemilihan media). Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media video dokumenter yang sesuai dengan analisis konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai sasaran serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda.
- 3) *Format selection* (pemilihan format). Pada tahapan ini pemilihan format dilakukan untuk mendesain atau merancang produk yang akan dihasilkan peneliti dalam penelitian pengembangan ini.
- 4) *Initial design* (rancangan awal). Rancangan awal bertujuan untuk merancang seluruh media video dokumenter sebelum dilakukan validasi dalam tahap pengembangan. Rancangan awal dimaksudkan untuk menghasilkan rancangan produk berbentuk *prototype* sesuai dengan hasil analisis kurikulum dan materi.

2.4.3 Develop (Pengembangan)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan draft pertama dari video dokumenter yang dikembangkan. Setelah draft pertama selesai dikembangkan proses lanjutan dari kegiatan pada tahapan ini meliputi: (1) *expert appraisal* (validasi ahli), dan (2) *developmental testing* (uji coba pengembangan).

- 1) *Expert appraisal* (validasi ahli). Para ahli akan menilai kelayakan rancangan produk yang dikembangkan dengan memberikan penilaian dari segi bahasa, isi/kedalaman materi, teknologi, media, dan sebagainya. Berdasarkan masukan dari para ahli, draft pertama akan direvisi untuk menghasilkan produk yang lebih baik.
- 2) *Developmental testing* (uji coba pengembangan). Kegiatan uji coba pengembangan dilakukan untuk memperoleh respon, reaksi dan komentar dari pengguna terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari uji coba pengembangan akan digunakan sebagai masukan dalam perbaikan media video dokumenter.

2.4.4 Disseminate (Penyebaran)

Tahap disseminate merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan produk video dokumenter. Thiagarajan membagi 3 proses dalam tahap ini yakni *validation testing*, *packaging*, dan *diffusion and adoption*. Tahapan ini dilakukan untuk menyebarkan produk yang dikembangkan sehingga dapat dimanfaatkan oleh banyak pengguna. Produk yang dikembangkan dan disebarluaskan dapat diserap (*diffusi*), digunakan serta diadapatasikan (*adoption*) pada kelas ataupun sekolah dalam lingkup yang lebih luas.

Dalam model pengembangan, S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Dengan demikian, yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah rujukan tentang prosedur produk yang akan dikembangkan.

Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video dokumenter. Selain itu, komponen yang ada di dalam model 4D ini terdapat tahapan yang sesuai dengan yang penlitikembangkan, sehingga cocok digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa video dokumenter. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa dalam menghayati dan memaknai pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik setelah menggunakan media video dokumenter pada materi proklamasi kemerdekaan.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Hakekat Penelitian Pengembangan

Menurut Borg & Gall (dalam 2016:38) Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan banyak dilakukan diberbagai bidang, baik itu bidang ekonomi, bidang pertanian maupun bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, dan juga proses.

Pada penelitian pengembangan ini digunakan model pengembangan 4D untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran video dokumenter mata pelajaran sejarah sub pokok bahasan “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” untuk jenjang SMA kelas XI. Alasan pemilihan model pengembangan 4D tersebut dikarenakan tahap-tahap yang terdapat dalam model pengembangan 4D lebih sederhana dan sistematis sehingga cocok untuk mengembangkan media video dokumenter sebagai produk dibidang pendidikan. Selain itu, komponen yang ada di dalam model 4D ini terdapat tahapan yang sesuai dengan yang peneliti kembangkan, sehingga cocok digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa video dokumenter.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

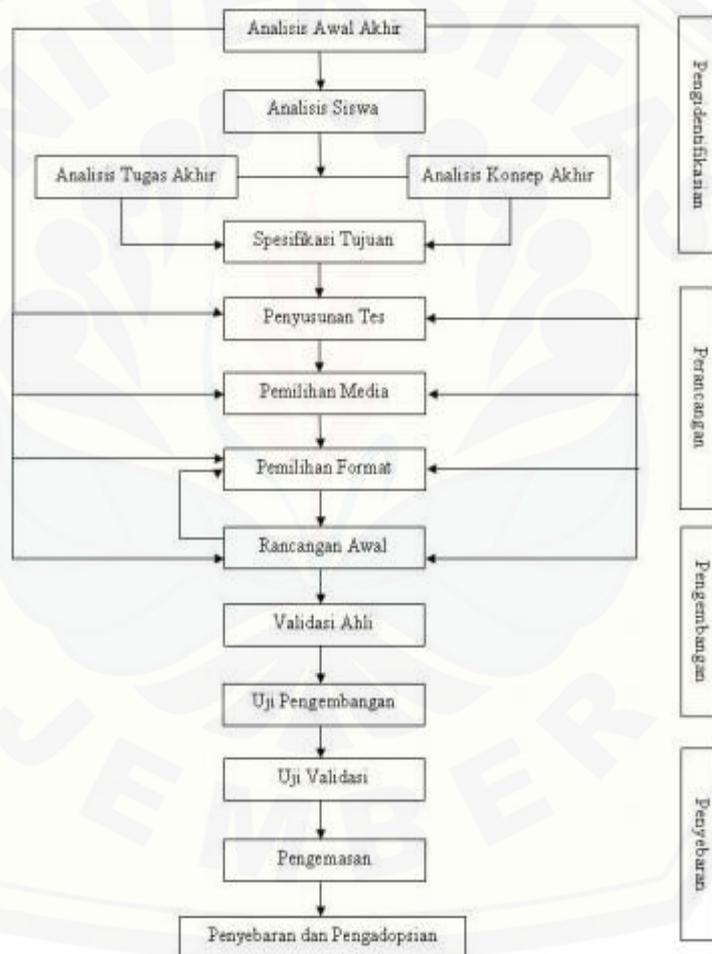
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4 D.

Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video dokumenter. Tahapan dalam model tersebut dalam komponennya sesuai dengan apa yang akan dikembangkan dan dihasilkan oleh peneliti dalam produk media. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah, selain itu pula agar peserta

didik lebih memaknai materi yang dipelajari dan menumbuhkan rasa nasionalisme pada diri peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video dokumenter pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) menurut Thiagarajani. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Implementasi Model Pengembangan 4D



3.2.1 *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahapan ini terdiri atas lima langkah pokok yaitu (1) *front-end analysis* (analisis awal-akhir), (2) *leaner analysis* (analisis peserta didik), (3) *concept analysis* (analisis konsep), (4) *task analysis* (analisis tugas), dan (5) *specifying instructional objectives* (spesifikasi tujuan pembelajaran).

1) *Front-end analysis* (analisis awal akhir)

Kegiatan ini dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah sehingga dibutuhkan pengembangan media video dokumenter. Peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran, baik dari faktor pendidik maupun peserta didik. Berdasarkan informasi yang diperoleh pengembang dari angket yang diberikan kepada peserta didik kelas XI SMA di 3 SMA Negeri (SMAN 4 Jember, SMAN Kalisat, dan SMAN Rambipuji), bahwa pembelajaran sejarah di Sekolah memiliki berbagai permasalahan-permasalahan yang belum memiliki solusi yang tepat dalam mengatasinya. Dari faktor pendidik yang kurang dalam hal persiapan mengajar, seperti kekurangan bahan atau sumber belajar hingga media pendukung untuk memberikan stimulus bagi peserta didik yang kurang memiliki minat dalam belajar. Selain faktor pendidik, peserta didik pun juga memiliki persoalan dalam belajar. Permasalahan yang dihadapi peserta didik, yakni sumber belajar hanya menggunakan buku berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku paket. Peserta didik cenderung kurang tertarik dalam pembelajaran sejarah, hal ini disebabkan oleh buku pegangan peserta didik berupa bahan ajar cetak yang bersifat informatif dan kurang menarik. Disamping itu, ketersediaan media video sebagai sumber belajar sangat minim. Buku yang digunakan sebagai sumber belajar yang tersedia kurang efektif dalam belajar mandiri peserta didik sehingga pembelajaran kurang efektif dalam mempelajari mata pelajaran sejarah.

2) *Leaner analysis* (analisis peserta didik)

Kegiatan analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media video dokumenter. Karakteristik ini meliputi latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif peserta didik dan pengalaman peserta didik baik sebagai kelompok maupun individu. Peserta didik kelas XI SMA rata-rata berusia 16-17 tahun. Pada usia ini, peserta didik sudah memasuki daya pikir logis sehingga diperlukan satu pembelajaran yang mampu menarik minat, daya nalar dan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi.

3) *Task analysis* (analisis tugas)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Sub pokok bahasan “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” yang dipilih pengembang berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013.

4) *Concept analysis* (analisis konsep)

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir.

5) *Specifying instructional objectives* (Spesifikasi tujuan pembelajaran)

Langkah terakhir dari tahap *define* adalah spesifikasi tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengkonversi tujuan dari analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran khusus. Dari hasil analisis KI dan KD kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah kelas X SMA, khususnya pada KD 3.7 tujuan pembelajaran yang ingin dihasilkan dari pengembangan media video dokumenter.

3.2.2 *Design* (Perancangan)

Kegiatan dalam tahap ini adalah merancang media video dokumenter, sehingga diperoleh *prototype*. Tahap ini terdiri dari empat langkah pokok yaitu (1) *criterion test construction* (penyusunan tes), (2) *media selection* (pemilihan media), (3) *format selection* (pemilihan format), dan (4) *initial design* (perancangan awal).

1) *Criterion test construction* (penyusunan tes)

Penyusunan tes diperoleh dari analisis tugas dan analisis konsep yang dijabarkan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. Tes yang dimaksud dalam pengembangan media video dokumenter ini berupa tes formatif berbentuk soal pilihan ganda.

2) *Media selection* (pemilihan media)

Pemilihan media dilakukan untuk membantu dan menentukan media yang tepat dalam mengembangkan video dokumenter serta penyajian materi pembelajaran. Media yang dipilih untuk pengembangan ini berupa software Adobe Premiere Pro CC 2018 dan ditampilkan menggunakan komputer. Pemanfaatan Adobe Premiere Pro CC 2018 dimungkinkan efektif untuk peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh tampilannya yang cukup menarik dan efisien serta berbasis komputer.

3) *Format selection* (pemilihan format)

Pemilihan format dalam pengembangan ini berupa media video dokumenter. Media video dokumenter yang dimaksud adalah media video dokumenter Adobe Premiere CC 2018 mata pelajaran sejarah kelas XI SMA sub pokok bahasan “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”. Format pengembangan media video dokumenter yang dikembangkan merupakan hasil pengembangan yang dilakukan pengembang dan pengadopsian dari sumber-sumber yang relevan melalui penelitian kesejarahan. Media video dokumenter yang dikembangkan menampilkan teks, gambar bergerak, dan disertai background music (*audio*).

4) *Initial design* (rancangan awal)

Rancangan awal berupa rancangan seluruh kegiatan yang akan dilakukan sebelum tahap pengembangan. Adapun rancangan awal dari media video dokumenter ini berupa kerangka video dalam satu kegiatan pembelajaran yakni terfokus pada sub pokok bahasan “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”. Kerangka media video dokumenter meliputi tampilan judul, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, dan daftar pustaka.

3.2.3 *Develop* (Pengembangan)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan draft pertama dari media video dokumenter yang dikembangkan. Setelah draft pertama selesai dikembangkan proses lanjutan dari kegiatan pada tahapan ini meliputi: (1) *expert appraisal* (validasi ahli), dan (2) *developmental testing* (uji coba pengembangan).

1) Draft 1

Pada tahap *develop* dihasilkan draft I rancangan media video dokumenter. Kemudian draft I akan diuji oleh validator isi, validator media, dan validator desain. Jika dalam proses validasi ahli dinyatakan bahwa video dokumenter kurang layak dan menarik maka dilakukan revisi dalam rangka perbaikan terhadap produk video dokumenter yang akan dihasilkan. Namun jika draft I dinyatakan layak dan menarik maka akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya yakni uji coba lapangan.

2) *Expert appraisal* (validasi ahli)

Pada tahap validasi ahli ini, pengembangan meminta validator untuk melakukan penilaian terhadap draft I produk video dokumenter yang sudah dikembangkan. Draft I dari produk yang disusun akan direvisi berdasarkan masukan dari validator bidang studi, media, dan desain.

3) Draft 2

Draft 2 dihasilkan setelah penilaian yang dilakukan oleh validator bidang studi, media, dan desain. Selanjutnya rancangan draft 2 akan dilakukan uji coba. Uji coba meliputi uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pengujian ditujukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan berupa video dokumenter efektif digunakan peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Jika hasil uji coba didapati informasi bahwa media video dokumenter masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan revisi dalam upaya perbaikan. Revisi akan terus dilakukan sampai diperoleh produk video dokumenter yang efektif.

4) *Developmental testing* (uji coba pengembangan)

Kegiatan uji coba pengembangan bertujuan untuk mengumpulkan data terkait tingkat efektivitas media video dokumenter yang dikembangkan. Uji coba terdiri atas uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI SMA. Uji coba pengguna dilakukan untuk mengetahui kelayakan video dokumenter serta efektivitas untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini merupakan uji coba terbatas yang melibatkan 9 orang peserta didik kelas XI sebagai sasaran. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon dan reaksi terhadap video dokumenter yang dikembangkan. Produk akan direvisi sesuai dengan hasil observasi uji coba kelompok kecil untuk perbaikan produk yang lebih efektif.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Pelaksanaan uji coba kelompok besar akan dilakukan dengan melibatkan 33 orang peserta didik kelas XI SMA. Pelaksanaan uji coba kelompok besar ini ditujukan untuk mengetahui efektivitas terhadap video dokumenter yang dikembangkan. Tujuan dari pelaksanaan uji coba kelompok besar adalah untuk selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan video dokumenter yang dikembangkan sebelum menjadi produk final.

5) Produk Final

Produk final akan dihasilkan setelah serangkaian tahap *develop* dilakukan. Produk final berupa video dokumenter Adobe Premiere CC 2018 mata pelajaran sejarah sub pokok bahasan “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” yang telah dilakukan validasi ahli dan uji coba lapangan. Produk final diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran sejarah. Disamping itu produk video dokumenter yang dikembangkan diharapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA.

3.2.4 Disseminate (Penyebaran)

Tahapan *disseminate* (penyebaran) dilakukan untuk menyebarluaskan produk final video dokumenter yang dikembangkan dan telah melewati tahap validasi ahli dan uji coba. Kegiatan tahap *disseminate* meliputi (1) *validation testing*, (2) *packaging*, dan (3) *diffusion and adaption*. Pada tahap *validation testing* produk video dokumenter yang telah dikembangkan selanjutnya siap untuk

disebarluaskan dan diimplementasikan pada pembelajaran sejarah. Tahapan terakhir adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adaptation*. Tahapan ini dilakukan agar produk video dokumenter dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Kemudian produk video dokumenter dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD). Produk video dokumenter disebarluaskan agar dapat diserap (*diffusi*) dan digunakan (diadopsi) pada pembelajaran sejarah.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013:224) Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah teknik observasi, kuesioner atau penyebaran angket dan wawancara. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

3.3.1 Dokumentasi

Metode dokumentasi menurut Sugiyono (2013:240) merupakan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Pengumpulan data berupa dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan langkah-langkah pengembangan berupa pembelajaran di dalam kelas, data kuesioner, data angket pengembangan buku bacaan bergambar, data validasi ahli dan hasil belajar peserta didik. Data-data yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai bukti sehingga perlakuan pengembangan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya di kemudian hari.

3.3.2 Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan menurut Hadi (dalam Sugiyono 2013:145) merupakan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Berdasarkan instrumen yang digunakan, observasi dibagi menjadi dua macam yaitu observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Sedangkan berdasarkan proses pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi observasi partisipan dan non partisipan. Pada pengembangan kali ini, pengembang menggunakan teknik observasi tidak

terstruktur ketika melakukan analisis kebutuhan dan teknik observasi terstruktur ketika melakukan uji coba produk. Selain itu, pengembang menggunakan teknik observasi non partisipan sebab pengembang tidak terlibat langsung dalam aktivitas partisipan. Lembar observasi digunakan dalam mengidentifikasi masalah-masalah dan juga untuk mendapatkan informasi tertentu.

3.3.3 Teknik Kuesioner/Angket

Angket diberikan kepada validator yang akan melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validator diberikan angket untuk melakukan validasi bidang studi, validasi media, dan validasi desain (Lampiran E1 dan E2). Hasil validasi ahli akan menentukan apakah produk yang dikembangkan sudah baik dan layak ataukah diperlukan adanya revisi. Angket juga diberikan kepada pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI SMA selaku pengguna. Penilaian validator dan pengguna terhadap produk modul interaktif meliputi kategori sebagaimana tabel berikut.

Tabel 3.2 Kategori Penilaian

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

3.3.4 Wawancara

Selain dari pengumpulan data dengan cara pengamatan, data dapat juga diperoleh dengan mengadakan interview atau wawancara. Dalam hal ini, informasi atau keterangan diperoleh langsung dari responden atau informan dengan cara tatap muka dan bercakap-cakap. Wawancara menurut Esterberg (dalam Sugiyono 2013:231) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sembari bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan alat yang dinamakan interview guide.

Pada pengembangan ini, pengembang melakukan studi wawancara langsung pada pendidik mengenai pengembangan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan dengan lingkungannya di sekolah-sekolah yang menjadi objek penelitian pengembangan. Proses tanya-jawab berfokus pada proses belajar-mengajar sejarah di kelas, metode pembelajaran apa saja yang digunakan, buku bahan ajar dan referensi media mengajar serta permasalahan-permasalahan yang dihadapi pendidik. Pedoman wawancara pada penelitian pengembangan ini digunakan sebagai bahan panduan komunikasi dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai proses belajar mengajar sejarah Indonesia.

3.3.5 Teknik Tes

Menurut Arikunto (2010:193) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik, sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran atau *pre test* dan *post test* menggunakan media pembelajaran video dokumenter. Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test*, peneliti melakukan penghitungan tingkat efektivitas video dokumenter dalam pembelajaran.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis data, peneliti sebagai pengembang menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Kedua teknik analisis data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.4.1 Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan suatu tindakan analisis data yang bersifat kualitatif. Menurut Sudjana & Ibrahim (dalam Apriyanto 2017:88) 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 deskriptif kualitatif. Beberapa saran yang diberikan oleh para ahli digunakan untuk perbaikan atau revisi produk selanjutnya.

3.4.2 Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang bersifat numerikal. Maksudnya belum menggambarkan apa adanya sebelum dilakukan pengolahan dan analisis lebih lanjut. Dalam penelitian ini menurut Sudjana & Ibrahim (dalam Apriyanto 2017:88) analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas video dokumenter yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli, yaitu ahli desain, ahli media, dan ahli isi atau materi serta untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan video dokumenter yang dikembangkan atau yang biasa disebut sebagai uji efektifitas.

Pada penelitian pengembangan video dokumenter tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan dengan model 4D ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji coba para ahli. Jawaban angket disusun berdasarkan skala likert. Skala likert yang dipakai terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini.

Tabel 3.3 Skala *Likert*

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

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket adalah teknik analisis persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase. Rumus yang digunakan adalah 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 1 item

100% : konstanta

Ketetapan dalam analisis data diatas awalnya data persentase penilaian kualitatif diubah menjadi kuantitatif deskriptif. Pedoman dalam pengambilan keputusan dari analisis data menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba terbatas disajikan dalam tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.4 Tabel Kelayakan Produk

Nilai	Kualifikasi
91 % - 100 %	Sangat Tinggi
71 % - 90 %	Tinggi
41 % - 70 %	Sedang
21 % - 40 %	Rendah
0 % - 20 %	Sangat Rendah

Aplikasi teknik analisis data selain pada pengujian dari para ahli, digunakan pula pada uji efektifitas video dokumenter mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan. Data mengenai efektifitas penggunaan video dokumenter mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan diperoleh melalui pre test dan post test yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan video dokumenter dalam pembelajaran sejarah. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Rata-rata diperoleh atau dihitung dengan cara menjumlah seluruh skor yang diperoleh dengan membagi jumlah subjek. Pada penelitian ini nilai pre

test dan post test peserta didik dijumlah dan hasilnya dibagi dengan jumlah keseluruhan peserta didik. Berikut ini rumus untuk menentukan rata-rata:

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

Keterangan:

\bar{X} : rata-rata

$\sum X$: jumlah skor keseluruhan individu

N : jumlah individu

Hasil dari nilai rata-rata pre test dan post test peserta didik menggunakan video dokumenter tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektivan pembelajaran dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Berikut ini rumus efektivitas relatif yang digunakan.

Uji t digunakan untuk yang diperoleh peserta didik pada kondisi awal dan akhir. Perbedaan antara kondisi awal dan kondisi akhir menggunakan draf media pembelajaran video dokumenter peristiwa proklamasi kemerdekaan diasumsikan merupakan efek dari *treatment* (perlakuan) atau eksperimen. Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas *treatment* yakni dengan menggunakan SPSS.

Hasil dari nilai rata-rata (mean) pre test dan post test peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menggunakan draf media pembelajaran video dokumenter peristiwa proklamasi kemerdekaan yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur tingkat keefektivan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Rumus efektivitas relatif yang digunakan yaitu rumus efektivitas relatif seperti di bawah ini:

$$R = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX1 + MX2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : efektivitas relatif

MX1 : rata-rata skor pre test

MX2 : rata-rata skor post test

Berdasarkan data yang diperoleh, maka diketahui apakah video dokumenter yang dikembangkan memiliki tingkat keefektifan yang tinggi bagi peserta didik. Hasil analisis efektivitas relatif yang diperoleh yang awalnya berupa nilai kuantitatif kemudian diubah menjadi kualitatif deskriptif. Berikut adalah persentase kriteria penafsiran uji efektivitas relatif dalam tabel 3.5 sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Uji Efektivitas Relatif

Nilai	Kualifikasi
91 % - 100 %	Sangat Tinggi
71 % - 90 %	Tinggi
41 % - 70 %	Sedang
21 % - 40 %	Rendah
0 % - 20 %	Sangat Rendah

BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap proses dan hasil pengembangan media pembelajaran video dokumenter proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan model 4 D mata pelajaran sejarah kelas XI SMA, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Produk pengembangan media pembelajaran video dokumenter telah melalui tahap validasi ahli yang meliputi ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran. Hasil validasi ahli isi bidang studi mencapai persentase 83,6% dengan kualifikasi sangat baik, validasi ahli media dan desain pembelajaran mencapai persentase 93,07% dengan kualifikasi sangat baik.

Produk pengembangan media pembelajaran video dokumenter juga telah melalui tahap uji coba pengguna. Hasil validasi pada uji coba pengguna mencapai persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik dapat dibuktikan hasilnya menunjukkan bahwa nilai $postest \geq$ nilai $pretest$ dan dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 13.671 \geq t_{tabel,05;09} = 2,262$. Kemudian dengan menggunakan rumus efektivitas relatif didapat nilai 84,06% yang berkategori tinggi. Pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 35 peserta didik dapat dibuktikan hasilnya menunjukkan bahwa nilai $postest \geq$ nilai $pretest$ dan dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 34.081 \geq t_{tabel,05;35} = 2,030$. Kemudian dengan menggunakan rumus efektivitas relatif didapat nilai 78,44% yang berkategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Video Dokumenter sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil rekapitulasi yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video dokumenter peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan model 4D mata pelajaran sejarah kelas XI SMA yang

dikembangkan telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik. Mampu meningkatkan efektivitas peserta didik terhadap video dokumenter pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video dokumenter peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan model 4 D mata pelajaran sejarah kelas XI SMA mampu meningkatkan efektivitas belajar peserta didik.

5.2 Saran

Produk media pembelajaran video dokumenter yang telah dikembangkan dan telah melalui proses validasi ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran serta uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji pengguna, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Media pembelajaran video dokumenter layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan media pembelajaran video dokumenter ini meliputi.

- 1) Media video dokumenter didesain sedemikian rupa berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam kurikulum 2013;
- 2) Media video dokumenter memiliki desain yang menarik dengan durasi yang tidak terlalu panjang sehingga efektif digunakan peserta didik dalam belajar sejarah;
- 3) Media video dokumenter mampu menarik dan memusatkan perhatian peserta didik;
- 4) Media video dokumenter dapat digunakan untuk belajar mandiri, kelompok kecil, dan kelompok besar;
- 5) Media video dokumenter mampu memadukan unsur audio dan visual;

Media pembelajaran video dokumenter juga memiliki kekurangan sebagai berikut.

- 1) Proses pembuatan media video dokumenter yang membutuhkan waktu lama;
- 2) Penempatan objek gambar, animasi dan video harus tepat dan tidak mengorbankan konsep yang disampaikan;

- 3) Media video dokumenter dalam memanfaatkan media pembelajaran ini dibutuhkan beberapa fasilitas pendukung seperti seperangkat komputer, LCD, *proyektor* dan *sound system*.

Adapun saran-saran pemanfaatan media pembelajaran video dokumenter adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan;
- 2) Hendaknya pendidik menggunakan metode pembelajaran yang mendukung media pembelajaran yang dikembangkan;
- 3) Pendidik mata pelajaran sejarah juga harus memperhatikan beberapa hal penting dalam menampilkan media video dokumenter pada pembelajaran sejarah, seperti ketersediaan sarana-sarana pendukung serta media-media penunjang lain baik berupa buku wajib maupun sumber pembelajaran yang relevan.

Media pembelajaran video dokumenter pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA ini telah melalui proses validasi ahli. Produk yang dihasilkan juga telah teruji efektivitasnya pada uji lapang dan dianggap sangat baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Pengembangan media pembelajaran video dokumenter ini diharapkan mampu memotivasi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anggoro, dkk. 2013. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ayuningrum, F. 2013. *Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ariance. A. 2015. "Penciptaan Film Dokumenter Tari Toga dari Kerajaan Dharmasraya Kecamatan Sitiung Kabupaten Dharmasraya". Jurnal. Universitas Negeri Padang, Padang.
- Arwudarachman, D. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI". Jurnal. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Abrar. 2015. "Kurikulum Sejarah Jenjang SMA: Sebuah Perbandingan Indonesia-Australia". Jurnal. Pendidikan Sejarah PPS UNJ.
- Adam, S. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. Jurnal. Universitas Putera Batam, Batam.
- Agustriana, A. 2014. *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA*. Jurnal. Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Asriyani, D. 2012. "Media dan Sumber Pembelajaran". Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Danim, S. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dananjaya, U. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Efendi, A. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Mata Kuliah Mekanika Tanah*. Jurnal. FKIP UNS, Surakarta.

- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hamzah, dkk. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hobri, H. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Haryati, S. 2012. “*Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*”. Jurnal. FKIP-UTM.
- Huda, Y. 2015. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA (The Development of Learning Media Based on Multimedia with the Material of Producing Drama for XI Class)*”. Jurnal. Universitas Jember, Jember.
- Huda, M. 2016. “*Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional: (Studi Komparasi di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri)*”. Jurnal. STAIN Kudus, Jawa Tengah.
- Haryoko, S. 2009. “*Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*”. Jurnal. Universitas Negeri Makasar, Makassar.
- Hikmah, N. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Handout Sejarah Indonesia Pokok Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dan Peranan Ulama di MA Nu Mu'allimat Kudus*. Jurnal. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Izzudin, A. 2013. “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine dan Komponen-Komponennya*”. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Khadijah, M. 2012. *Alqur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Alfatih.
- Kuncahyono. 2017. *Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. Jurnal. Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Krishnani, A. 2011. “*Efektivitas penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mengolah Salad di SMK PI Ambarukmo Yogyakarta*”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mahnun, N. 2012. “*Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*”. Jurnal. UIN Suska Riau, Riau.

- Mardi. 2013. "*Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Media Power Point dan Model Bangun Ruang pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri di Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2012/2013*". Jurnal. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Mulyana, Y. 2015. "*Penggunaan Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisa Siswa dalam Pembelajaran IPS*". Jurnal. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Maulana, A. 2013. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine dan Komponen-Komponennya*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Maryanti, S. "*Penggunaan media gambar tokoh idola pilihan siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas VII b SMP Negeri 3 Karanganyar tahun ajaran 2009/2010*". Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Muliana. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Film Dokumenter terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Sindue*. Jurnal. Universitas Tadulako, Tadulako.
- Mishadin. 2012. "*Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran Elektronika Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI di SMK 1 Sedayu Bantul*". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nafi'ah, U. 2010. "*Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Interaktif Berbasis Macromedia Director MX*". Jurnal. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Nandia, A. 2015. "*Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Audio Visual Situs Purbakala Pugung Raharjo untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kotagajah*". Jurnal. Universitas Batanghari, Batanghari.
- Nisa, K. 2015. "*Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Sejarah*". Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nandi. 2006. *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan*. Jurnal. UPI, Bandung.
- Nursifa, A. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Cinere*. Politeknik Negeri Jakarta, Jakarta.

- Nengsi, S. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang*. Jurnal. STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh.
- Oktavia, I. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Proffesional 8 Kelas V SD Swasta Namira*. Universitas Negeri Medan, Medan.
- Puspitasari, N. 2013. "Penggunaan Film Dokumenter sebagai Media dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". Jurnal. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Purwasih, C. 2015. "Pengembangan Media Film Dokumenter dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Sejarah Kelas XI MIPA 4 di SMAN 3 Padang". Jurnal. STKIP PGRI, Sumatera Barat.
- Puspitasari, N. 2013. *Penggunaan Film Dokumenter sebagai Media dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X-MM SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen*. Jurnal. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Pangesti, V. 2016. *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X APK 1 di SMK Adhikawacana Surabaya*. Jurnal. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Pratama, Y. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo". Jurnal. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Pangesti, V. 2010. *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X APK 1 di SMK Adhikawacana Surabaya*. Jurnal. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Paja, R. 2017. "Keefektivan Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Kombinasi Model Cooperative Learning Tipe Make a Match dan Discovery Learning pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parepare". Tesis. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Pratama, A. 2016. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran dengan Metode Drill and Practice Berbasis Android di SMA Al-Falah Ketintang*. Jurnal. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Surabaya.
- Rikarno, R. 2015. "Film Dokumenter sebagai Sumber Belajar Siswa". Jurnal. Universitas PGRI Palembang, Palembang.

- Rahadi, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rohmawati, A. 2015. Efektivitas Pembelajaran. Jurnal. Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Sadiman, dkk. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sugari, A. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Keterampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan". Jurnal. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Suryandari. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Dokumenter Berbasis Inkuiri Terbimbing Berorientasi pada Motivasi Belajar Siswa". Jurnal. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Septarina, S. 2016. "Perancangan Video Dokumenter "The History of Cathedral Jakarta". Jurnal. Universitas Bunda Mulia, Jakarta.
- Sartono. 2016. *Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Sekolah*. Jurnal. SMA Negeri 2 Magelang, Magelang.
- Syachnia, A. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Divison) dengan Teknik Mind Mapping untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi". Skripsi. Jember: Universitas Negeri Jember.
- Suhita, A. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN Iseyegan Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi. Yogyakarta: Univeristas Negeri Yogyakarta.

- Suda, I. 2010. *Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal. Universitas Hindu Indonesia, Indonesia.
- Sastromiharjo, A. 2008. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jurnal. Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia.
- Thiagarajan, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Mineapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Wicaksono, S. 2018. “*Perancangan Video Online Desa Pengrajin Patung Batu di Watesumpak Trowulan Sebagai Upaya Mengenalkan Kepada Masyarakat*”. Skripsi. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Yuniati. 2015. “*Pemanfaatan Video Dokumenter Hasil Kajian Peninggalan Sejarah (KPS) sebagai Media Pembelajaran Sejarah*”. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Zahro, M. 2017. *The Implementation of the Character Education in History Teaching*. Jurnal. Universitas Jember, Jember.

LAMPIRAN A

Matrik Penelitian

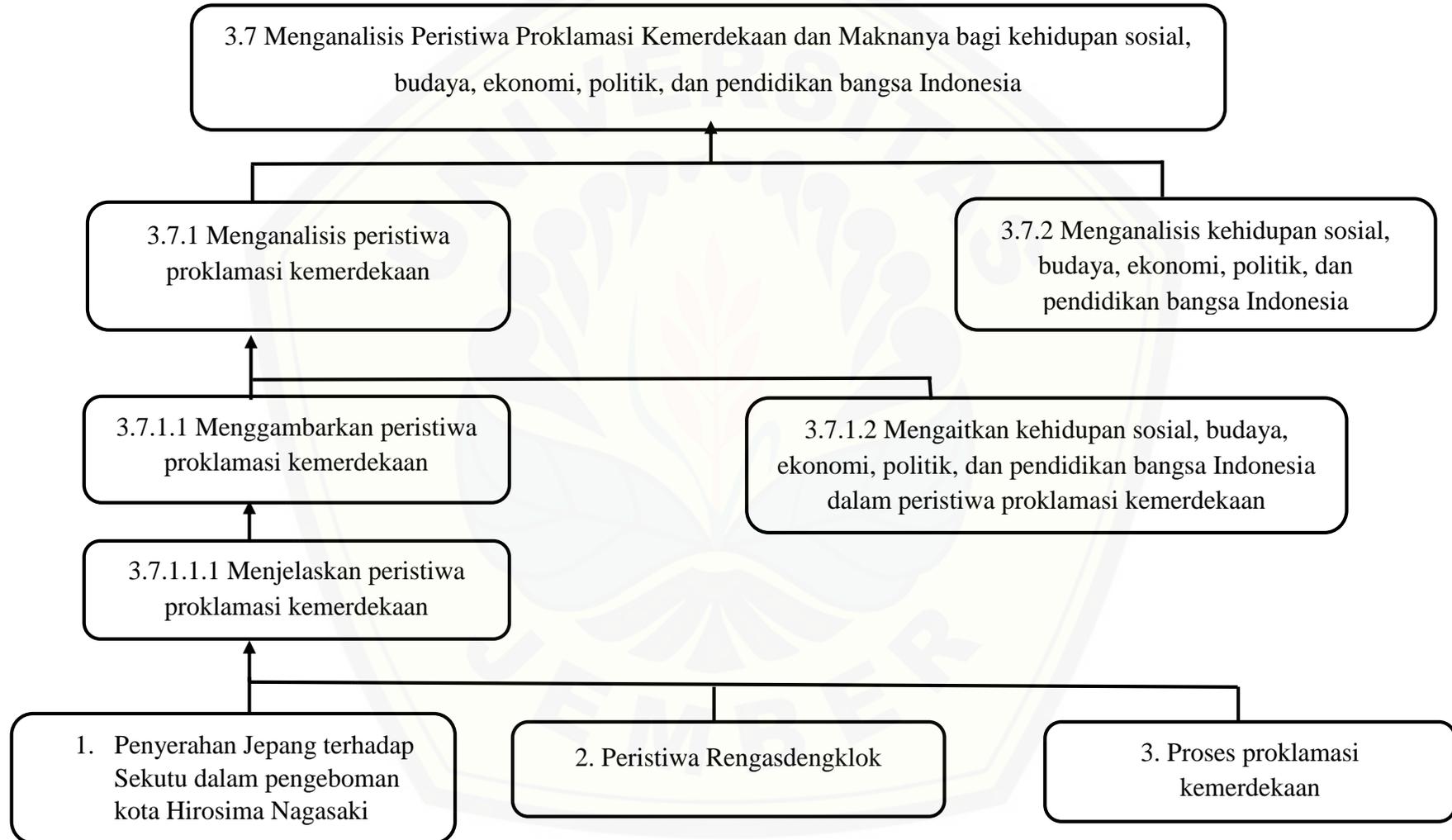
JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA.	1) Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran video dokumenter dengan menggunakan model 4D pada mata	1) Variabel bebas: <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media pembelajaran video dokumenter sejarah Indonesia kelas XI SMA. 	1) Hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran video dokumenter sejarah Indonesia kelas XI SMA, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Kelayakan isi materi; 	1) Angket <ul style="list-style-type: none"> • Data daya tarik peserta didik; • Data analisis karakteristik peserta didik; • Data hasil validasi ahli isi materi, ahli bahasa, dan ahli desain terhadap 	1) Jenis Penelitian: Penelitian Pengembangan. 2) Tempat Penelitian: Kelas XI IPS 1 SMAN 4 Jember, Kelas XI IPS 1 SMAN Rambipuji, Kelas XI IPS 1 SMAN Kalisat

	<p>pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA?</p> <p>2) Bagaimanakah tingkat efektivitas media pembelajaran video dokumenter dengan menggunakan model 4D pada mata pelajaran sejarah Indonesia</p>	<p>2) Variabel terikat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil validasi ahli isi materi, bahasa, dan desain terhadap media pembelajaran video dokumenter sejarah Indonesia kelas XI SMA; • Keefektivan penggunaan media pembelajaran video 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelayakan bahasa; • Kelayakan desain; <p>2) Keefektivan Penggunaan media pembelajaran video dokumenter sejarah Indonesia kelas XI SMA, meliputi hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran</p>	<p>media pembelajaran video dokumenter yang telah dikembangkan;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data hasil tanggapan pendidik terhadap media pembelajaran video dokumenter yang telah dikembangkan; <p>2) Wawancara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data analisis karakteristik peserta didik. 	<p>3) Metode Pengumpulan data: angket, wawancara, dokumentasi dan tes.</p> <p>4) Analisis data: Rumus yang digunakan untuk mengukur prosentase hasil validasi ahli</p> $P \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ <p>Rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata nilai pre-test dan post test peserta didik</p> $\bar{X} \frac{\sum x}{N}$ <p>Rumus yang digunakan untuk mengukur efektifitas penggunaan video dokumenter</p>
--	---	--	--	--	--

	kelas XI SMA?	dokumenter sejarah Indonesia kelas XI SMA.	video dokumenter.	<p>3) Dokumentasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Data hasil angket dan foto pelaksanaan pembelajaran. <p>4) Tes</p> <ul style="list-style-type: none">• Data nilai pre test dan post test peserta didik.	<p>dalam pembelajaran sejarah</p> $ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$
--	---------------	--	-------------------	---	--

LAMPIRAN B

Analisis Instruksional (KD. 3.7 – Sejarah Indonesia SMA Kelas XI)



LAMPIRAN C. Instrumen Pengumpulan Data**Pedoman Wawancara**

Tujuan : Untuk mengetahui seputar pembelajaran sejarah di sekolah, karakteristik peserta didik, sumber belajar yang digunakan dalam mata pelajaran sejarah dan media pembelajaran yang diterapkan untuk menunjang pembelajaran sejarah.

Bentuk : Wawancara terbuka

Nama pendidik :

Sekolah :

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Pembelajaran Sejarah:	a) Menurut Anda hal apa saja yang dibutuhkan dalam menunjang kualitas pembelajaran sejarah? b) Masalah apa saja yang dihadapi Anda saat mengajar mata pelajaran sejarah? c) Kesulitan apa yang saudara hadapi saat mengajar? d) Menurut Anda apakah tujuan pembelajaran sejarah sudah dapat tercapai?
2.	Karakteristik Peserta Didik	a) Berapa rata-rata usia peserta didik? b) Bagaimana latar belakang pendidikan peserta didik? c) Bagaimana pengetahuan awal peserta didik tentang materi pembelajaran sejarah?

		<p>d) Bagaimana respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang Anda terapkan dalam mata pelajaran sejarah selama ini?</p> <p>e) Bagaimana gaya belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah?</p> <p>f) Kesulitan apa yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran sejarah?</p>
3.	Sumber Belajar	<p>a) Apa saja buku pokok yang digunakan dalam pembelajaran sejarah?</p> <p>b) Apa saja buku penunjang sebagai referensi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah?</p>
4.	Media Pembelajaran	<p>a) Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam menunjang pembelajaran sejarah di sekolah?</p> <p>b) Apakah Anda pernah membuat media pembelajaran sejarah?</p> <p>c) Kesulitan apa yang menghalangi Anda dalam membuat media pembelajaran sejarah mandiri?</p>

LAMPIRAN D. Angket Kebutuhan Peserta Didik**ANGKET KEBUTUHAN (*NEED ASSESMENT*) PESERTA DIDIK DALAM
MATA PELAJARAN SEJARAH**

Nama :

Kelas :

No Absen :

Sekolah :

I. Petunjuk

1. Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
2. Berikan tanda check list (\surd) pada tiap kolom skor yang tertera;
3. Berikan kritik dan saran pada halaman angket tanggapan peserta didik yang tersedia.

II. Angket

1. Apakah pembelajaran sejarah menyenangkan?
 Ya Tidak
2. Menurut Anda, apakah sejarah adalah mata pelajaran yang hanya memaparkan cerita dan peristiwa sejarah sehingga terkesan membosankan?
 Ya Tidak
3. Apakah Anda tertarik untuk belajar sejarah?
 Ya Tidak
4. Sumber belajar apa saja yang Anda gunakan dalam pembelajaran sejarah?
 Buku paket

- Modul
- Artikel/tulisan dari majalah, koran, internet, dan lain-lain
- Lainnya sebutkan...

5. Apakah anda termotivasi untuk belajar sejarah?

- Ya Tidak

6. Metode pembelajaran apa yang Anda sukai dalam belajar sejarah?

- Ceramah
- Diskusi
- Studi lapang
- Eksperimen
- Lainnya, sebutkan...

7. Bagaimana cara Anda belajar untuk memahami materi-materi pada mata pelajaran sejarah?

- Menghafal
- Membaca berulang
- Memahami isi
- Visual (gambar, peta, foto, dsb)
- Audio (suara, rekaman, dsb)
- Audio-visual (film, video, dokumenter, dsb)
- Lainnya, sebutkan...

8. Menurut Anda, apakah mata pelajaran sejarah perlu menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pemahaman belajar?

Ya Tidak

9. Media pembelajaran apa yang menurut Anda cocok diterapkan dalam pembelajaran sejarah?

Media audio (radio, rekaman, dll)

Media visual (foto, sketsa, gambar, peta, diagram, chart, dll)

Media audio-visual (film, video, slide, dll)

10. Menurut Anda, apakah belajar sejarah dengan menggunakan media lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar?

Ya Tidak

Berikan kritik dan saran Anda untuk pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah!

.....

.....

.....

.....

.....

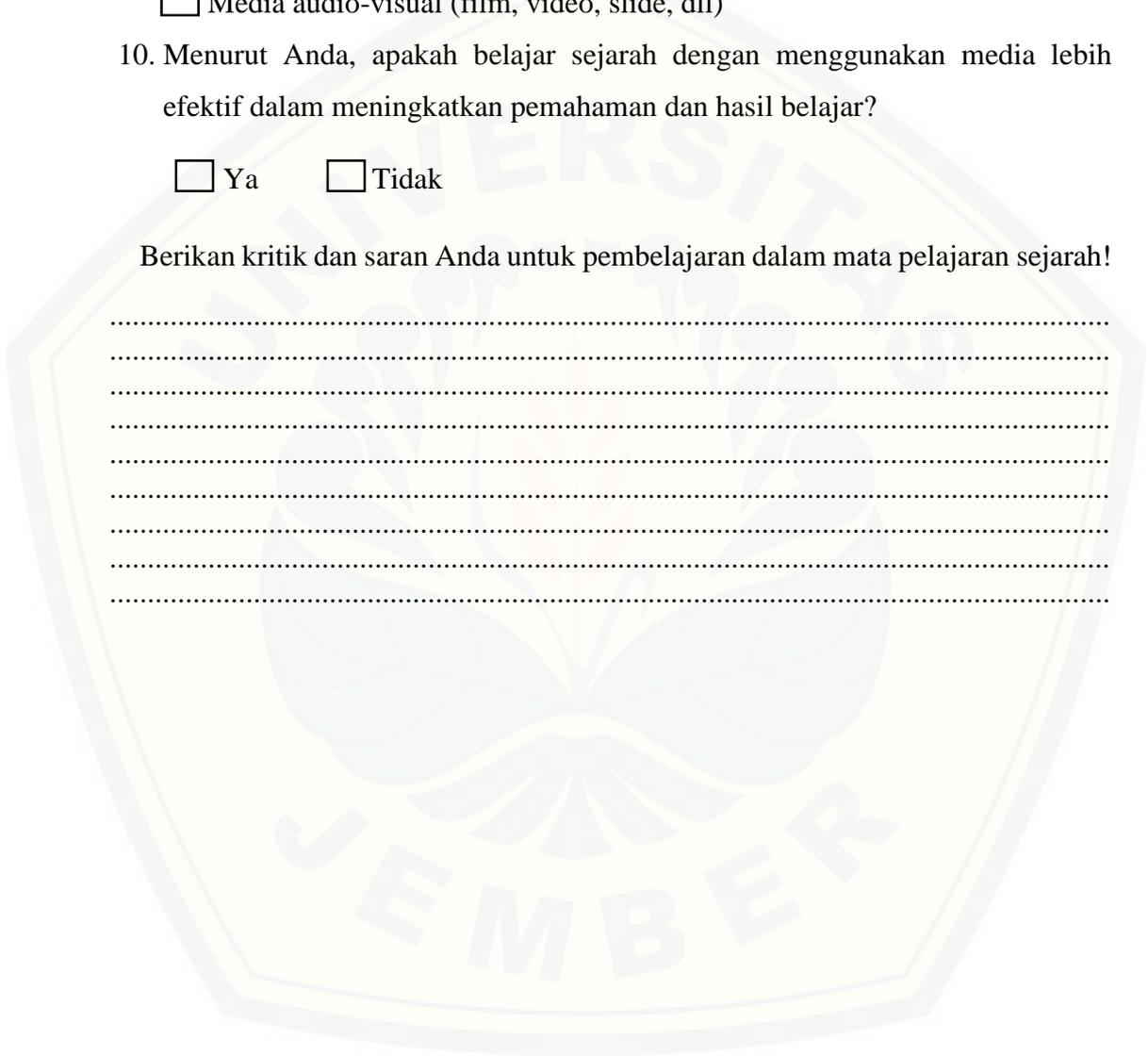
.....

.....

.....

.....

.....



Lampiran E. Hasil Validasi

E1. Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP
MEDIA VIDEO DOKUMENTER**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter
Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas
XI SMA

Mata Pelajaran : Sejarah

Pokok Bahasan : Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kelas : XI SMA

Semester : Genap

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Representasi Isi	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar peserta didik kelas XI SMA				✓	
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Ketepatan pemilihan judul					✓
		Runtutan kronologis dan sistematika materi					✓

		Kesesuaian gambar dan ilustrasi untuk memperjelas materi pembelajaran					✓	
		Materi yang disajikan singkat, padat dan jelas					✓	
		Konsep materi ilmiah, akurat dan benar					✓	
		Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah					✓	
2.	Referensi	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan					✓	
3.	Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa					✓	
		Ketepatan penggunaan istilah					✓	

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak baik
- 2 : Tidak baik
- 3 : Kurang Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran video dokumenter pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA menggunakan model 4D

Pembuatan narasi dalam video masih kurang misalnya ya menaruh lebih banyak gambar lagi-lagi sehingga

bahasa artikularinya lebih legas.
Kualitas gambar yg di samping resolusi-nya kurang bagus, sehingga keplasan-nya kurang. Apabila ada tambahan gambar yang lebih baik dan lebih menarik lebih baik. Versi udahan gambar dengan tema menarik kurang, masalah frantisingnya belum terjawab juga. Masalah yang berkaitan dengan isi sudah cukup baik tetapi masalah memuliskan tambahan keterangan pada gambar sehingga para editor lebih jelas. Lajim dan dan isi perlu ditambah beberapa gambar sehingga semakin jelas.
Secara keseluruhan materi baik kategori baik.

Jember, 15 Mei 2018

Ahli Materi Media Pembelajaran,



Suharto, SS . M 4

NIP 197009212002121004

E2. Hasil Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA VIDEO DOKUMENTER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter
Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah
Kelas XI SMA

Mata Pelajaran : Sejarah

Pokok Bahasan : Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kelas : XI SMA

Semester : Genap

I. Petunjuk

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

II. Media

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
I.	Desain basis data program	Program video pembelajaran memiliki nilai reliabilitas yang baik				✓	
		Program video dokumenter memiliki nilai interaktif yang baik				✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan program pada peserta didik				✓	
		Kontrol penggunaan program pada peserta didik				✓	
		Kualitas program video				✓	

		dokumenter baik saat pengoperasian					
		Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan					✓
2.	Desain Grafis	Gambar					
		Komposisi letak warna gambar pada program video dihadirkan jelas dan menarik					✓
		Gambar dalam video mempermudah penyampaian materi					✓
		Gambar dalam video mampu mempresentasikan peristiwa sejarah yang menjadi materi untuk dihadirkan dihadapan peserta didik					✓
		Latar (layout)					
		Keserasian komposisi gambar dan latar media video					✓
		Kesesuaian visualisasi latar membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan					✓
		Tulisan					
Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional					✓		
3.	Audio	Musik					
		Kesesuaian pemilihan backsound musik					✓
		Kemudahan pengaturan volume					✓
		Suara					

	Kejelasan dubbing suara						✓
	Bahasa komunikatif dan instruksional						✓

III. Desain Video Dokumenter

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kejelasan pesan (<i>clarity of message</i>)	Komunikasi efektif					✓
		Tidak menimbulkan multi interpretasi dalam penyajian materi sejarah					✓
		Program menggunakan bahasa yang mudah dimengerti					✓
2.	Berdiri sendiri (<i>stand alone</i>)	Video dokumenter dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri				✓	
3.	Kaidah (<i>user friendly</i>)	Program memiliki daya adaptif tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi					✓
		Tampilan program menarik					✓
		Video dokumenter dapat digunakan secara individual maupun klasikal					✓
		Program video dokumenter memungkinkan mengemas peristiwa masa lampau sejarah untuk dihadirkan kembali ke hadapan peserta didik					✓

4.	Distributif (<i>distributive property</i>)	Program video dokumenter mampu memberi stimulus terhadap peserta didik mengenai suatu peristiwa (<i>memorable</i>)							✓
		Program video dokumenter memiliki daya efisiensi dan efektivitas dalam penyampaian materi							✓

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak baik
- 2 : Tidak baik
- 3 : Kurang Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran video dokumenter pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA menggunakan model 4D

① Penggunaan warna & jenis font mungkin perlu disesuaikan lagi.

② Perlu ditambahkan keterangan yang menjelaskan beberapa cuplikan adegan yang terjadi

③ Mungkin perlu diperjelas lagi segmen tujuan utk kalangan apa/mana?

④ Hubungan antara peristiwa proklamasi dgn
perkembangan pendidikan dulu & sekarang
kurang begitu jelas

Selengkapnya sudah sangat bagus

Jember, 23 - 5 - 2018

Validator Ahli Media dan Desain,



Priza Pandunata, S. Kom., M. SC

NIP. 197803302003121003

Lampiran F. 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 : 3059UN25.1.5/L1/2018
Lampiran :
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 APR 2018

Yth. Kepala SMAN Rambipuji
Jember

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

Nama : Puput Mareta Wulandari
NIM : 140210302047
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI 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.



Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa 2. Pendidik mempersiapkan kelas lebih kondusif 3. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran 4. Pendidik menyampaikan topik “peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia”
Inti	<p><i>Mengamati</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik diminta mengamati dan mempelajari media video dokumenter <p><i>Menanya</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Pendidik mendorong peserta didik untuk bertanya hal-hal yang terkait di dalam video dokumenter 7. Pendidik kembali menegaskan topik pembelajaran yang akan dibahas <p><i>Mengeksplorasi dan mengasosiasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Pendidik memberi pengantar singkat, misalnya; apa yang membuat munculnya rasa untuk merdeka pada bangsa Indonesia?; sebutkan siapa saja pejuang bangsa Indonesia yang berperan dalam kemerdekaan Indonesia?. Untuk menjawab semua pertanyaan tersebut, peserta didik harus mempelajari media pembelajaran video dokumenter <p><i>Mengkomunikasikan</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Perwakilan peserta didik diminta memberi argumentasinya terkait materi yang dipelajari dalam media pembelajaran video dokumenter 10. Pendidik menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai

Penutup	<ol style="list-style-type: none">11. Peserta didik dibantu oleh pendidik menyimpulkan materi tentang “peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia”12. Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran dan pelajaran apa yang diperoleh setelah belajar tentang topik “peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia”13. Pendidik sekali lagi menegaskan agar peserta didik tetap mampu membentuk kecintaan dan ikut menjaga negara Republik Indonesia.14. Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan mengajukan pertanyaan; siapa saja tokoh yang berjuang dan berperan dalam kemerdekaan negara Indonesia.
----------------	---

Lampiran H. Hasil Respon Pendidik Terhadap Produk Pengembangan

ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DOKUMENTER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter
Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah
Kelas XI SMA

Mata Pelajaran : Sejarah

Pokok Bahasan : Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kelas : XI SMA

Semester : Genap

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran video dokumenter 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, lugas dan efektif					✓
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media video dokumenter			✓		

5.	Kemudahan program video dokumenter				✓	
6.	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, <i>layout</i> dan <i>font</i> teks untuk menunjang materi pembelajaran					✓
7.	Kemenarikan <i>audio backsound</i> media video dokumenter					✓
8.	Media pembelajaran video dokumenter memberikan info penunjang sehingga materi lebih berkembang				✓	
9.	Media pembelajaran video dokumenter menjadi salah satu alat atau variabel dalam mewujudkan tujuan pembelajaran sejarah					✓
10.	Media pembelajaran memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran				✓	
Total						
Persentase						

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak baik
- 2 : Tidak baik
- 3 : Kurang Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

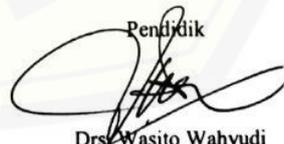
Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran video dokumenter pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA menggunakan model 4D

.....
Kriste Wibub

Saran Angketkan,
Laps leader pelajaran
Revisi yg lebih
menarik

Jember, 24-05-2018

Pendidik



Drs. Wasito Wahyudi

NIP. 19670720 200012 1 002

Lampiran I. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
RAMBIPUJI

Jl. Durian 30 Pecoro, Rambipuji Telp. 0331-711173 - Email: smarn30jbr@gmail.com

J E M B E R

Kode Pos 68152

Nomor : 422/263 /101.6.5.16/2018

Hal : Penelitian

Kepala

Yth : Dekan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jember

Di

Tempat.

Berdasarkan surat Dekan No.3059/UN25.1.5/LT/2018 tentang penelitian, atas :

Nama : PUPUT MARETA WULANDARI
Nim : 140210302047
Jenjang : S1
Program studi : Pendidikan Sejarah

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan Penelitian pada kelas XI MIPA 4 semester genap pada tanggal 18 - 25 Mei 2018 dengan judul :

" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DOKUMENTER MENGGUNAKAN MODEL 4D PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA NEGERI RAMBIPUJI ".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

16 Juli 2018
Kepala Sekolah,
Drs. NABROWI
NIP. 19630625 198902 1 001

Lampiran J. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi**J.1 Kisi-kisi soal evaluasi**

Jenis Sekolah	: SMA	Alokasi Waktu	:
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia	Jumlah Soal	: 20 Butir
Kurikulum	: Kurikulum 2013	Penulis	: Puput Mareta

No.	Kompetens Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal
1.	3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural	3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi	XI / Genap	Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	1. Menyebutkan tempat pengasingan Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta; 2. Menyebutkan tanggal	1. Tertulis 2. Tertulis	1 2

berdasarkan rasa ingin tahunya 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	kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia	menyerahnya Jepang kepada Sekutu; 3. Menyebutkan tanggal pengeboman kota Hiroshima dan Nagasaki; 4. Menjelaskan arti penting Proklamasi Kemerdekaan; 5. Menunjukkan peran tokoh dalam Proklamasi Kemerdekaan; 6. Menjelaskan akibat	3. Tertulis 4. Tertulis 5. Tertulis 6. Tertulis	3 4 5
--	---	---	--	-------------

<p>yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>pengeboman kota Hiroshima dan Nagasaki;</p>	<p>6 7. Tertulis</p>	<p>6 7</p>
	<p>7. Menyebutkan tempat pembacaan teks proklamasi;</p>	<p>7. Tertulis 8. Tertulis</p>	<p>7 8</p>
	<p>8. Menjelaskan alasan golongan muda menolak campur tangan PPKI;</p>	<p>8. Tertulis 9. Tertulis</p>	<p>8 9</p>
	<p>9. Menyebutkan tempat diumumkanannya proklamasi kemerdekaan;</p>	<p>9. Tertulis 10. Tertulis</p>	<p>9 10</p>
	<p>10. Menunjukkan tokoh golongan</p>	<p>10. Tertulis</p>	<p>10</p>

muda dan golongan tua;		10
11. Menyebutkan tokoh pemuda yang menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta;	11. Tertulis	11
12. Menyebutkan tokoh yang diutus ke Dallat;	12. Tertulis	12
13. Menjelaskan cara untuk meneurskan perjuangan para pendiri bangsa;	13. Tertulis	13
14. Menyebutkan tokoh pemilik rumah dalam	14. Tertulis	14

merumuskan proklamasi;		
15. Menjelaskan maknsa proklamasi bagi Indonesia;	15. Tertulis	15
16. Menjelaskan bukti para pemuda pada terjadinya peristiwa rengasdengklok;	16. Tertulis	16
17. Menyebutkan tokoh lain dalam perumusan teks proklamasi kemerdekaan;	17. Tertulis	17
18. Menunjukkan sikap pelajar	18. Tertulis	

	dalam mengisi kemerdekaan;		18
19. Menyebutkan tanggal kemerdekaan Indonesia yang diinginkan Jepang;		19. Tertulis	
			19
20. Menyebutkan informasi diketahuinya jepang menyerah kepada sekutu.		20. Tertulis	
			20

Lampiran J.2 Soal Evaluasi

No	Butir Soal	Kunci Jawaban
1.	Nama tempat yang dipergunakan untuk mengasingkan Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta adalah.... a. Pegangsaan Timur b. Rengasdengklok c. Dalat d. Rangkasbitung	B
2.	Jepang menyerah kepada Sekutu tanggal.... a. 10 Agustus 1945 b. 11 Agustus 1945 c. 13 Agustus 1945 d. 14 Agustus 1945	D
3.	Tanggal berapakah kota Hiroshima dan Nagasaki di jatuhi bom atom oleh Sekutu? a. 1 dan 5 Agustus 1945 b. 6 dan 7 Agustus 1945 c. 6 dan 9 Agustus 1945 d. 9 dan 10 Agustus 1945	C
4.	Apakah arti penting Proklamasi Kemerdekaan bagi bangsa Indonesia? a. Merupakan akhir perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah b. Titik puncak perjuangan bangsa Indonesia untuk mewujudkan cita-cita bangsa c. Berakhirnya penjajahan Belanda dan Jepang di Indonesia	B

-
- d. Tercapainya tujuan yang telah lama diperjuangkan oleh para pahlawan bangsa
-

No	Nama	Tugas	
5.			B
1.	Mr. Ahmad Subarjo	Wakil Golongan Muda	
2.	B. M. Diah	Mengibarkan Bendera	
3.	Sayuti Melik	Menetik Teks Proklamasi	
4.	Suhud	Menyebarkan Berita	

Dari tokoh di atas yang memiliki tugas paling tepat adalah.....

- a. 1
b. 3
c. 2
d. 4
-
6. Akibat di bomnya kota Hiroshima dan Nagasaki oleh sekutu terjadi... C
- a. Indonesia diberi kemerdekaan
b. Penyerangan kembali
c. Jepang menyerah tanpa syarat
d. Jepang menjajah kembali Indonesia
-
7. Pembacaan teks proklamasi dilaksanakan di rumah C
- a. Laksamana Maeda
b. Bung Hatta
c. Ahmad Subarjo
d. Bung Karno
-

8. Alasan golongan muda menolak campur tangan PPKI dalam persiapan proklamasi adalah C

- a. Karena seluruh anggota PPKI adalah orang Jepang
- b. PPKI tidak siap memproklamasikan kemerdekaan
- c. Tidak mau ada campur tangan Jepang dalam proklamasi kemerdekaan
- d. Keberadaan PPKI tidak diakui oleh masyarakat Indonesia

9. Dimanakah tempat di umulkannya proklamasi kemerdekaan Indonesia?

- a. Jln. Pegangsaan Timur 56
 - b. Jln. Cikini 56
 - c. Jln Pemuda 56
 - d. Jln Ahmad Yani 56
- A

10. A

No	Nama
1.	Ahmad Subardjo
2.	Wikana
3.	Chaerul Saleh
4.	Sukarni

Dari tabel di atas manakah tokoh yang mewakili golongan tua dan golongan muda dalam perundingan perumusan proklamasi?

- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 1 dan 4
-

11. Siapa sajakah pemuda yang menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta untuk diasingkan? A

- a. Sukarni, Wikana, dan Caherul Saleh
 - b. Sukarni, Ahmad Subardjo, dan Wikana
 - c. Sayuti Melik, Ahmad Subardjo, dan Sukarni
 - d. Chaerul Saleh, Wikana, dan Sayuti Melik
-

12.

	No	Nama	
	1.	Dr. Rajiman Widyodiningrat	
	2.	Dr. Setia Budi	
	3.	Ir. Soekarno	
	4.	Moh. Hatta	
	5.	Ahmad Soebardjo	

A

Dari tabel di samping yang menjadi utusan dalam membicarakan penyerahan kemerdekaan Indonesia dari Jepang di Dallah ialah

- a. 1, 3, dan 4
 - b. 1, 3, dan 5
 - c. 1, 2, dan 3
 - d. 2, 4, dan 5
-

13. Untuk meneruskan perjuangan para pendiri negara tercinta, yaitu dengan cara.... B

- a. Tawuran antar sekolah
 - b. Belajar dengan tekun
 - c. Ikut berperang
 - d. Latihan tembak-menembak
-

-
14. Gedung perumusan naskah teks proklamasi berada di rumah seorang tokoh yaitu... C
- a. Jenderal Terauchi
 - b. Jenderal A. Yani
 - c. Laksamana Maeda
 - d. Sayuti Melik
-
15. Makna Proklamasi bagi Indonesia adalah.. D
- a. Proklamasi kemerdekaan merupakan pernyataan resmi kemerdekaan Indonesia
 - b. Agar penjajah pergi meninggalkan Indonesia
 - c. Indonesia menjadi terkenal
 - d. Akhir perjuangan Indonesia
-
16. Terjadinya suatu peristiwa Rengasdengklok membuktikan bahwa para pemuda D
- a. Tidak percaya pada golongan tua
 - b. Golongan tua selalu mengulur-ulur waktu
 - c. Jiwa muda dan kepedulian pemuda terhadap kondisi bangsa
 - d. Selalu mengutamakan emosi dan melupakan pemikiran rasional
-
17. Selain Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta, yang ikut merumuskan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah... A
- a. Ahmad Subarjo
 - b. Laksamana Maeda
 - c. Sutan Syahrir
 - d. Wikana
-

-
18. Peran para pelajar dalam mengisi kemerdekaan yaitu dengan..... B
- a. Ikut berperang
 - b. Giat belajar
 - c. Menjadi TNI-Polri
 - d. Bekerja di pemerintahan
-
19. Pada tanggal berapa jepang menginginkan kemerdekaan indonesia? A
- a. 24 agustus 1945
 - b. 15 agustus 1945
 - c. 27 agustus 1945
 - d. 17 agustus 1945
-
20. Darimanakah informasi menyerahnya jepang kepada sekutu yang diketahui para pemuda? A
- a. Siaran radio BBC London
 - b. Siaran televisi
 - c. Siaran radio London
 - d. Media Cetak
-

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

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Ananda Putri Nur Alita	30	80
2.	Angga Pratama	30	85
3.	Anisa Nurul Hidayat	35	85
4.	Choiril Rizqi Maulana	40	70
5.	Denta Amru Abdillah	30	85
6.	Hasan Basori	30	85
7.	Kevin Efendi	45	75
8.	Rohiqim Makhtum	30	85
9.	Silvi Savira	30	85

K.2 Uji Coba Lapangan

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Adistya Sandi Pradana	35	95
2.	Ahmad Gunawan	25	70
3.	Alvian Nur Anggraeni	30	80
4.	Ananda Putri Nur Alita	25	75
5.	Angga Pratama	25	80
6.	Anggi Amanah Putri	30	85
7.	Anisa Nurul Hidayat	25	85
8.	Aurelliya Dwi Ramadayanti	30	80
9.	Choiril Rizqi Maulana	35	80
10.	Dani Ilham Ramadhan	25	75
11.	Denta Amru Abdillah	45	90
12.	Dina Wulandari	40	85
13.	Faiqotul Hikmah	30	85
14.	Feby Hendrawan	45	85
15.	Firda Uswatun Hasanah	45	85

16.	Hasan Basori	45	90
17.	Ika Nur Hasanah	50	95
18.	Indah Permata Sari	45	90
19.	Iva Meilanda Sutikno	40	85
20.	Kevin Efendi	40	85
21.	Maulana Nur Reza	45	80
22.	Miftahul Jannah	50	80
23.	Muh. Sahrul Efendi	35	85
24.	Nurisma Fadhilah	40	80
25.	Ricca Theresiana Febrianti	25	80
26.	Rico Priyanto	45	80
27.	Rista Oktaviani	35	95
28.	Rohiqim Makhtum	30	80
29.	Silvi Savira	35	80
30.	Siti Muzaiyana	45	95
31.	Siti Nur Alfina	50	80
32.	Susilowati	35	95
33.	Tri Ayu Agustin	40	95
34.	Tri Yudha Atmanegara	30	90
35.	Ulfa Ashari	40	80

Lampiran L. Analisis Data Uji Coba Produk

L.1 Uji Coba Kelompok Kecil

a. Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas Paires Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	33.33	9	5.590	1.863
	POSTEST	81.67	9	5.590	1.863

b. Korelasi Sampel pada Uji Coba Terbatas Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	9	-.800	.010

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

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Pair 1	PRETEST – POSTEST	-48.333	10.607	3.536		
		Paired Differences				
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST – POSTEST	-56.486	-40.180	-13.671	8	.000

L.2 Uji Coba Lapangan

a. Hasil Statistik pada Uji Coba Luas Paires Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	36.86	35	8.143	1.376
	POSTEST	84.43	35	6.505	1.099

b. Korelasi Sampel pada Uji Coba Luas Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	35	.382	.024

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

		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST – POSTEST	-47.571	8.258	1.396

		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST – POSTEST	-50.408	-44.735	-34.081	34	.000

Lampiran M. Dokumentasi Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelompok Kecil



2. Uji Coba Kelompok Besar

