

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN WINDOWS MOVIE MAKER DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

(Materi Pelajaran: Awal Masuk dan Berkembang Agama Islam di Indonesia)

Abrar Hafizh ^{1,(*)}, Ridho Bayu Yefterson¹

¹Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

(*)abrar9163@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video movie maker dalam pembelajaran sejarah supaya proses pembelajaran lebih menarik dan efisien. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah 4D terdapat 4 tahap dalam model ini, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Dikarenakan keterbatasan peneliti maka penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Subjek penelitian ini yaitu kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Lebong. Sedangkan kelayakan dan kepraktikalitasan produk ini diuji oleh ahli materi pembelajaran sejarah, ahli media pembelajaran sejarah, guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik dengan menggunakan angket. Hasil uji kelayakan media pembelajaran dari segi materi pembelajaran sejarah oleh ahli materi pembelajaran sejarah adalah 3.5 dengan kategori sangat layak. Hasil kelayakan media pembelajaran dari segi media pembelajaran sejarah oleh ahli media pembelajaran sejarah adalah 3.3 dengan kategori sangat layak. Uji praktikalitas media pembelajaran oleh guru adalah sebesar 3.7 dengan kategori sangat praktis. Uji coba kepraktisan modul oleh siswa adalah sebesar 85,6% dengan kategori sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran sejarah berbasis Video Movie Maker layak dan praktis digunakan untuk kelas X SMA.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah, Video Movie Maker

PENDAHULUAN

Kesadaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mempermudah mencari dan mendapatkan informasi (Noor, 2012). Hal tersebut membuat manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup berarti, yaitu di bidang pendidikan, pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi antara guru kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidikan sebagai informasi, media sebagai penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri (Jamun, 2018; Patmawati, WS, & Halimah, 2018).

Kemajuan IPTEK membuat seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Hal tersebut menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan tuntutan zaman, seperti penggunaan LCD, proyektor, dan laptop dalam proses pembelajaran (Chodzirin, 2016; Muthmainnah, Fajriana, & Siska, 2017). Sehingga peserta didik tidak mengalami kemerosotan nilai yang disebabkan oleh pembelajaran yang monoton.

Sejarah merupakan salah satu disiplin ilmu sosial. Ilmu sejarah memiliki kedudukan yang penting di antara ilmu-ilmu sosial yang lain, karena ilmu sejarah memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu-ilmu sosial seperti geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan ilmu sosial lainnya (Purwanta, 2010; Rochmiatun, 2013). Supaya peserta didik memahami pembelajaran sejarah dan keterkaitannya serta penerapannya baik dalam kehidupan sehari-hari (Sayono, 2013). Maka peserta didik diharapkan mampu memahami dan menguasai pembelajaran sejarah.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pelajar/peserta didik yang mempunyai tujuan tertentu. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak hanya melalui metode yang digunakan guru dalam mengajar, namun keberhasilan belajar juga dipengaruhi dari media pembelajaran yang digunakan (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk membuat peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru di Sekolah. Guru dapat memilih media yang sesuai untuk setiap kegiatan belajar mengajar agar tercapai tujuan dari proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah (Abidin, 2016; Falahudin, 2014; Mahnun, 2012).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA N 1 Lebong dengan siswa dan guru mata pelajaran sejarah, menurut siswa pembelajaran sejarah di sekolah kurang menarik minat belajar, bahkan sering membuat siswa jenuh dan bosan dikarenakan guru sering menerangkan di depan kelas bagaikan bercerita dongeng sebelum tidur membuat mata siswa menjadi mengantuk dan tidak fokus dalam pembelajaran. Pernyataan guru sejarah, yaitu hasil belajar peserta didik kelas X masih rendah, karena guru masih menggunakan media standar, seperti buku paket/cetak dan LKS, membuat peserta didik sulit untuk menguasai materi sejarah. Selain itu, guru juga kurang menggunakan media pembelajaran pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh.

Dari permasalahan di atas peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran Video Movie Maker pada pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti perkembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan *Windows Movie Maker*, guna untuk memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sejarah, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker dalam Pembelajaran Sejarah”.

METODE

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan *media pembelajaran video movie maker*, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2014) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan merupakan media pembelajaran berbasis *video movie maker*. Menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2014). Dalam model pengembangan 4D terdapat 4 tahap dalam merancang desain penelitian pengembangan produk, yaitu (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*dissiminate*). Namun karena keterbatasan peneliti membuat penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model perkembangan 4-D yang menghasilkan sebuah produk, yaitu video pembelajaran sejarah menggunakan *Windows Movie Maker* yang berisi materi “Awal Masuk dan Berkembang Agama Islam di Indonesia”. Video pembelajaran ini berisi materi, pemahaman, gambar, tulisan, hingga video yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi Sejarah Indonesia.

Model pengembangan menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2014). Dalam model pengembangan 4D terdapat 4 tahap dalam merancang desain penelitian pengembangan produk, yaitu (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*dissiminate*), dikarenakan keterbatasan peneliti jadi penelitian ini hanya sampai di tahap *develop* (pengembangan).

Tahap Pendefinisian (Define)

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Lebong pada bulan Februari 2019 terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar dari siswa. Guru hanya menggunakan buku teks dan LKS dalam pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, terutama media pembelajaran yang di dalamnya berisi materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru mengatakan bahwa diperlukan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dan menarik untuk dikembangkan.

Kedua, kegiatan observasi melalui pengamatan siswa. Hasil pengamatan ditemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran guru sejarah hanya menggunakan buku teks dan LKS dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Selain itu juga buku teks hanya menyajikan materi pelajaran yang membuat peserta didik tidak tertarik untuk membaca buku pembelajaran. Fakta lain yang ditemukan adanya alat bantu yang disediakan oleh sekolah seperti monitor/infokus, laptop, dan speaker yang tidak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tentu menjadi masalah yang harus diatasi mengingat alat-alat tersebut disediakan untuk membantu proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu perlu diterapkan pembelajaran

yang baru dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa tidak lagi merasa jenuh dan bosan belajar sejarah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbasis *video movie maker*. Media pembelajaran yang dikembangkan berbeda dengan video yang ada di internet atau film. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat unsur-unsur materi yang mengandung materi pembelajaran sejarah yang dapat dibuat sesuai dengan yang diinginkan. Media juga dilengkapi dengan peta, gambar, video, musik, suara, teks, dan foto. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran sejarah pada pembelajaran Sejarah Indonesia, guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Dengan demikian peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar sejarah.

Tahap Perancangan (Design)

Kegiatan pada tahap perancangan (*Design*) adalah bertujuan untuk membentuk rancangan media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan media pembelajaran berbasis *Video Movie Maker* dalam pembelajaran sejarah yaitu:

Pemilihan Media dan Sumber Media Pembelajaran

Tahap dalam pemilihan media ini dilakukan untuk membantu menentukan media dan sumber yang tepat dalam mengembangkan media pembelajaran dan dalam penyajian materi pembelajaran sejarah. Media yang dipilih untuk mengembangkan pelajaran, yaitu media *audio visual/video* yang dibuat oleh aplikasi/software *Windows Movie Maker*. Tampilan *Movie Maker* sudah cukup menarik dan efisien dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video. Pemanfaatan aplikasi/software ini dapat menarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan mengombinasikan video, gambar, teks, dan suara sehingga terbentuknya sebuah media pembelajaran yang menarik.

Di dalam media pembelajaran terdapat video, film, gambar, musik, dan teks ini diambil dari berbagai sumber di internet yang akan digabungkan menjadi media pembelajaran. Sumber media yang terdapat di dalam media pembelajaran ini antara lain sebagai berikut:

1) Sumber Video dan Film

- a) Video Wawancara. Wawancara yang dilakukan oleh dosen

sejarah yang mengajar sejarah Islam di Indonesia yaitu Drs. Zul Asri, M.Hum.



- b) Video Tabot/Tabuik yang diambil dari Serenty of MinangKabau on YouTube
 - c) Video Pendidikan di Masa para Nabi Sumber video diambil dari journeyman.tv
 - d) Video penyebaran agama Islam oleh Wali Songo yang diambil dari situs Saluran On The Spot.
 - e) Video peta penyebaran agama dan kepercayaan di dunia yang diambil dari Busines Insiber on YouTube.
 - f) Video pembuatan kaligrafi Islam yang diambil dari guardian.co.uk.
 - g) Film *The Messege* yang menceritakan tentang perjalanan Nabi Muhammad SAW dalam penyebaran agama Islam di dunia yang diambil di Qatar Television on YouTube.
- 2) Sumber Musik, musik yang ada di dalam media pembelajaran diambil dari Islamicinstrumentmusic.com dan Turkishmusic instrumen.com.
- 3) Sumber Gambar dan Foto
- a) Gambar Peta penyebaran agama Islam di Indonesia yang diambil dari Google Gambar
 - b) Gambar penyebaran agama Islam oleh para pedagang, gambar kaligrafi Islam dan gambar-gambar lainnya yang diambil dari Google Gambar.
 - c) Foto peninggalan serta tokoh-tokoh penyebaran agama Islam yang diambil dari sejarahislamindo.com
- 4) Sumber Suara (*Narator*). Narator di dalam media pembelajaran diisi dengan suara peneliti.
- 5) Teks (*Materi*). Materi di dalam media pembelajaran diambil dari buku

Sejarah Nasional Indonesia Jidid III Karangan Pusponegoro & Notosusanto (2008) dan buku *Sejarah Peradaban Islam di Indonesia* karangan Effendi & Yusuf (2006).

Format Media Pembelajaran

Tahap ini dimulai dengan menyusun desain media pembelajaran yang berisi materi mengenai “Awal Masuk dan Berkembang Agama Islam di Indonesia”. Materi yang akan dibahas di dalam media, yaitu pendahuluan atau ringkasan materi, penjelasan dari berbagai hipotesis awal masuknya agama Islam ke Indonesia (hipotesis Makkah, Gujarat, dan Persia), selanjutnya penjelasan tentang jalur penyebaran agama Islam di Indonesia (jalur perdagangan, perkawinan, kesenian, pendidikan, dakwah, dan tasawuf), setelah itu penjelasan peran para tokoh penyebar agama Islam di Indonesia, dan terakhir kesimpulan dari materi pembelajaran. Materi pokok yang ada di dalam media pembelajaran diambil dari buku *Sejarah Nasional Indonesia Jidid III* Karangan Pusponegoro & Notosusanto (2008) dan buku *Sejarah Peradaban Islam di Indonesia* karangan Effendi & Yusuf (2006).

Setelah mempersiapkan semua materi pelajaran untuk media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker*, Dalam media pembelajaran ini juga disusun berbagai video, film, musik, suara, gambar, dan foto yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan yang diambil dari berbagai sumber di internet. Tujuan dari tampilan foto atau gambar peninggalan sampai foto tokoh-tokoh yang dijelaskan di media pembelajaran adalah untuk memperluas pemahaman peserta didik serta memberikan bukti peninggalan dari materi yang diajarkan.

Materi yang dikuatkan oleh bukti-bukti peninggalan dapat memberikan pemahaman yang lebih untuk peserta didik, seperti bukti peninggalan agama Islam di Indonesia, yaitu makan Sultan Malik Al-Saleh dan kesamaan budaya yang ada di Indonesia dan di negara Islam lainnya, yaitu budaya “Tabot”, serta foto dari tokoh-tokoh penyebaran agama Islam, yaitu foto para Wali Songo selanjutnya memasukan video dan musik yang sesuai dengan materi di antaranya mengenai video *tabuik* yang ada di Pariaman yang menjadi bukti peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia yang juga ada di negara lain, yaitu Persia, video penyebaran agama Islam oleh Wali Songo yang memperlihatkan peta penyebaran agama Islam di Indonesia, video tentang penyebaran agama dan kepercayaan di dunia yang akan memberikan pemahaman awal tentang materi, video pendidikan di masa para nabi yang dimasukkan saat penjelasan dari jalur penyebaran Islam melalui pendidikan, video pembuatan kaligrafi Islam yang ditampilkan saat penjelasan tentang jalur kesenian, film *The Mesege* yang menceritakan

tentang perjalanan Nabi Muhammad SAW dalam penyebaran agama Islam di dunia yang akan menjadi latar dari berbagai materi, dan saat penjelasan materi dimasukkan latar musik yang tidak terlalu kencang untuk menarik perhatian peserta didik.

Di dalam media pembelajaran juga terdapat suara dan teks, suara diisi oleh peneliti sendiri yang menjadi *narator* di dalam media pembelajaran dan teks ditampilkan serentak dengan suara *narator* untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan di akhir media pembelajaran disajikan kesimpulan dari materi pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran.

Rancangan Media Pembelajaran

Pada kegiatan ini peneliti menyusun desain media pembelajaran berbasis *Video Movie maker*. Rancangan awal media pembelajaran *video movie maker* akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Intro
- 2) Pendahuluan
 - a) KI & KD
 - b) Penjelasan awal
- 3) Materi
 - a) Hipotesis masuknya Islam ke Indonesia
 - b) Jalur penyebaran Islam
 - c) Tokoh-tokoh penyebaran Islam
 - d) Pertanyaan
 - e) Jawaban
 - f) Sumber media
- 4) Bagian akhir
Kesimpulan pembelajaran

Tahap Pengembangan (develop)

Pada tahap pengembangan (*develop*) produk yang dihasilkan selanjutnya melakukan proses validasi ahli (*expert appraisal*) uji coba pengembangan (*development testing*) dan produk final. Tujuan diadakannya tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran sejarah berbasis *video movie maker*.

Validasi Ahli (Expert Appraisal)

Pada tahap pengembangan (*develop*) dihasilkan draf ke-1 yang terdapat rancangan media pembelajaran. Draft ke-1 kemudian akan diuji oleh para validator. Para validator ini ditunjuk untuk mengecek kelayakan materi/isi video dan kelayakan media video. Jika dalam uji coba validasi masih menyatakan media pembelajaran kurang layak atau kurang menarik maka dilakukan revisi dalam rangka perbaikan produk yang akan dihasilkan lebih baik lagi. Namun ketika sudah dinyatakan layak maka akan dilanjutkan tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan pada peserta didik.

Tahap validasi ahli ini, peneliti meminta pada validator untuk memberikan penilaian terhadap draft ke-1 produk yang telah dikembangkan. Penilaian ahli akan melakukan validasi bidang studi (*content validity*) yang akan menilai keseluruhan isi video movie maker.

Produk Final

Dalam produk final ini akan dihasilkan setelah tahap pengembangan dilakukan. Produk final ini merupakan produk yang berupa video pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA yang telah dilakukan uji coba validasi ahli dan uji coba lapangan. Produk ini diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah. Selain itu juga, produk ini diharapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Produk yang telah dinyatakan layak untuk digunakan akan disebar ke *youtube* yang nantinya media ini dapat dilihat dan dipelajari oleh setiap pengguna *youtube*.

Data Uji Validasi

Data validasi produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam berbagai tahap. *Tabap pertama*, diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk yang dilakukan oleh dosen Jurusan Sejarah dengan latar belakang dosen sejarah sebagai ahli materi sejarah. *Tabap kedua*, diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk yang dilakukan oleh dosen Jurusan Sejarah dengan latar belakang dosen sejarah sebagai ahli media pembelajaran sejarah. *Tabap ketiga* diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Sejarah wajib kelas X sebagai ahli pembelajaran.

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator, sedangkan data kuantitatif didapat dari angket penilaian dengan *skala likert*. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item.

Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi sejarah islam adalah berupa video media pembelajaran. Uraian penilaian validasi ahli materi Ahli Materi Sejarah Islam terhadap produk ini dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Penilaian Ahli Materi Sejarah Islam Terhadap Media Pembelajaran Movie Maker

No.	Pernyataan	Skor 1	Skor 2	Rata-rata	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1.	Kelengkapan Materi	4	3	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
2.	Keleluasaan Materi	4	4	4	Sangat Layak	Tidak Revisi
3.	Kedalaman Materi	3	4	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
4.	Keakuratan Konsep	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
5.	Keakuratan Prinsip	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
6.	Keakuratan Fakta dan Data	4	3	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
7.	Keakuratan contoh	3	4	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
8.	Keakuratan gambar	4	4	4	Sangat Layak	Tidak Revisi
9.	Keakuratan notasi dan teks	3	4	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
10.	Keakuratan acuan sumber	4	3	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
11.	Penalaran	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
12.	Keterkaitan	3	4	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
13.	Komunikasi	3	4	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
14.	Penerapan	4	3	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
15.	Kemenerikan materi	4	3	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
16.	Mendorong untuk mencari Informasi lebih jauh	4	3	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
17.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4	4	4	Sangat Layak	Tidak Revisi
18.	Gambar dan ilustrasi aktual	4	3	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
19.	Menggunakan contoh yang mudah dimengerti	4	3	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
20.	Kemutakhiran sumber	3	4	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
Jumlah		3.55	3.45	3.5	Sangat	Tidak Perlu

Rata-Rata	3.5	Layak	Revisi
-----------	-----	-------	--------

Keterangan

3,26 – 4,00	Sangat Layak
2,51 – 3,25	Layak
1,76 – 2,50	Kurang Layak
1,00 – 1,75	Tidak Layak

Berdasarkan perhitungan di Tabel 1. maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai “Sangat Layak”. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Media pembelajaran sejarah dengan menggunakan *video movie maker* dari segi materi terdiri dari kesesuaian materi dengan SK dan KD, keakuratan materi, pendukung materi pembelajaran, kemutakhiran materi. Analisa data angket dari hasil validasi ahli materi dinyatakan *layak* dengan secara keseluruhan diperoleh rata-rata 3.5. Jika diinterpretasikan pada kategori kelayakan materi maka media pembelajaran sejarah menggunakan *video movie maker* yang dibuat “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah.

2) Data Kuantitatif

Berikut ini beberapa saran/komentar validator terhadap media pembelajaran ini, yaitu isi materi sudah baik, akan tetapi akan lebih baik jika diberikan penjelasan secara menyeluruh, pembahasan sudah cukup baik, tapi diperhatikan lagi pemilihan kosa kata, media pembelajaran video sejarah ini dapat membantu siswa dalam mengerti materi, dan kontras antara huruf dengan gambar dan video diatur lagi supaya siswa tidak sulit membaca teks. Semua hasil dari *review*, penilaian dan diskusi ahli materi dijadikan landasan untuk memperbaiki untuk menyempurnakan komponen media pembelajaran sebelum diujicobakan pada peserta didik.

Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Sejarah

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa video media pembelajaran. Uraian penilaian validasi Ahli Media Sejarah terhadap produk ini di bawah ini.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.
Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Sejarah Islam Terhadap Media Pembelajaran Movie Maker

No.	Pernyataan	Skor 1	Skor 2	Rata-rata	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1.	Ketepatan ukuran huruf	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
2.	Ketepatan pemilihan huruf	4	4	4	Sangat layak	Tidak Revisi
3.	Pemilihan warna huruf	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
4.	Tata letak gambar dan video	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
5.	Kualitas gambar dan video	4	4	4	Sangat Layak	Tidak Revisi
6.	Komposisi warna gambar dan video	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
7.	Ketetapan Ukuran gambar	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
8.	Komposisi warna tulisan dan warna latar (background)	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
9.	Desain intro jelas	4	3	3.5	Sangat Layak	Tidak Revisi
10.	Music yang ditetapkan jelas dan pas	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
11.	Kemudahan pengoprasian media pembelajaran	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
12.	Sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran	4	4	4	Sangat Layak	Tidak Revisi
13.	Menggunakan kata istilah dan kalimat yang konsisten	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
14.	Menggunakan bentuk dan ukuran huruf yang konsisten	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
15.	Menggunakan tata pola dan letak yang konsisten	3	3	3	Layak	Tidak Revisi

16.	Format media pembelajaran mudah untuk digunakan	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
17.	Besar teks memudahkan pembaca untuk membaca	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
18.	Tata letak teks sesuai	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
19.	Pengorganisasian materi sistematis	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
20.	Pengorganisasian video sistematis	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
21.	efektifitas durasi yang disajikan	3	3	3	Layak	Tidak Revisi
22.	Penggunaan media pembelajaran ini mempermudah proses pembelajaran	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
23.	Penggunaan media pembelajaran ini memberikan pemahaman belajar bagi siswa	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
24.	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	3	4	3.5	Layak	Tidak Revisi
Jumlah		76	86	81	Sangat Layak	
Rata-Rata		3.1	3.5	3.3	Layak	

Keterangan

- 3,26 – 4,00 Sangat Layak
 2,51 – 3,25 Layak
 1,76 – 2,50 Kurang Layak
 1,00 – 1,75 Tidak Layak

Berdasarkan perhitungan di Tabel 2. maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai kelayakan. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” digunakan.

2) Data Kuantitatif

Berikut ini beberapa saran/komentar validator terhadap media pembelajaran ini, yaitu media sudah baik, akan tetapi akan lebih baik jika diberikan musik di awal, video sudah menarik, tapi diperhatikan lagi durasi video agar tidak membuat siswa jenuh, media pembelajaran video sejarah ini dapat membantu siswa dalam mengerti materi, kontras antara huruf dengan gambar dan video diatur lagi supaya siswa tidak sulit membaca teks, dan daftar pustaka akan lebih baik jika menggunakan buku SNI dan yang lainnya selain buku pembelajaran di sekolah. Semua hasil dari *review*, penilaian dan diskusi ahli materi dijadikan landasan untuk memperbaiki untuk menyempurnakan komponen media pembelajaran sebelum diujicobakan pada peserta didik.

Data Uji Praktikalitas Media

Uji praktikalitas dilakukan setelah media pembelajaran sejarah berbasis divalidasi oleh ahli. Uji coba dilakukan pada satu kelas X IPS 1. Tahap ini dilakukan uji praktikalitas media pembelajaran sejarah berbasis *video movie maker* untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran sejarah berbasis *video movie maker* yang telah dikembangkan. Uji praktikalitas media pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru sejarah.

Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Sejarah berbasis Video Movie Maker oleh Guru

Respon guru terhadap angket uji praktikalitas diberikan untuk mengetahui pendapat guru terhadap media pembelajaran sejarah berdasarkan aspek kepraktisan media pembelajaran sejarah dalam bentuk angket. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran sejarah praktis dan sesuai dengan pembelajaran sejarah. Uji kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan kepada guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMAN 1 Lebong. Analisis data dapat diperoleh masing-masing angket guru terhadap majalah digital Sejarah Indonesia dapat dilihat pada Tabel 3. di bawah ini.

Tabel 3.
Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Media Pembelajaran Video Movie Maker

No.	Pernyataan	Skor	Kriteria Kevalidan
1.	Kualitas suara	4	Sangat Praktis
2.	Kesesuaian suara dengan gambar	4	Sangat Praktis
3.	Penggunaan bahas	3	Praktis
4.	Penggunaan musik	4	Sangat Praktis

5.	Kesesuaian gambar dengan peristiwa	4	Sangat Praktis
6.	Kesesuaian dengan tokoh	3	Praktis
7.	Kesesuaian gambar dengan peristiwa	4	Sangat Praktis
8.	Format teks	3	Praktis
9.	Pemahaman siswa tentang teori-teori masuknya agama islam di Indonesia	4	Sangat Praktis
10.	Pemahaman siswa tentang jalur masuk dan berkembangnya agama islam di Indonesia	4	Sangat Praktis
11.	Pemahaman siswa tentang tokoh penyebaran islam di Indonesia	4	Sangat Praktis
12.	Pemahaman siswa tentang kerajaan-kerajaan islam di Indonesia	4	Sangat Praktis
Jumlah		45	Sangat
Rata-Rata		3.7	Praktis

Keterangan

3,26 – 4,00	Sangat Praktis
2,51 – 3,25	Praktis
1,76 – 2,50	Kurang Praktis
1,00 – 1,75	Tidak Praktis

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah nilai hasil uji praktikalitas guru adalah 3,7 dengan kategori “Sangat Praktis”. Ini artinya media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* yang dikembangkan sangat praktis baik dari penyajian maupun penggunaannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Sejarah berbasis Video Movie Maker oleh Siswa

Setelah media pembelajaran sejarah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan uji coba untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran bagi peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Uji coba ini dilakukan pada satu kelas, yakni kelas X IPS 1 di SMAN 1 Lebong dengan jumlah 33 orang siswa. Adapun model yang digunakan dalam uji coba ini adalah model *discovery learning*.

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker*. Proses

pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sejarah.

Data yang dideskripsikan adalah data yang diperoleh dari jawaban siswa SMAN 1 Lebong yang berisi 20 pernyataan yang diberikan terhadap 33 orang siswa, angket siswa dapat dilihat pada lampiran. Data tersebut kemudian dianalisis sehingga diperoleh skor rata-rata kelayakan media pembelajaran Sejarah Indonesia masing-masing item seperti Tabel 4..

Tabel 4.
Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Video Movie Maker* oleh Siswa

No	Pernyataan	Skor	%	Keterangan
1	Setelah menggunakan media pembelajaran ini saya menjadi lebih tertarik belajar Sejarah	33	100%	Sangat Baik
2	Saya lebih senang belajar Sejarah dengan menggunakan Media pembelajaran ini dari pada pembelajaran seperti biasa	25	76%	Baik
3	Tampilan dan isi media yang menarik membuat saya lebih mudah memahami materi	32	97%	Sangat Baik
4	Alur dalam Media pembelajaran dapat mengarahkan saya dalam mempelajari materi	33	100%	Sangat Baik
5	Saya Merasa mempelajari materi Awal Masuk dan Berkembangnya agama islam di Indonesia dengan Media pembelajaran menyenangkan	31	94%	Sangat Baik
6	Musik yang disajikan dalam media pembelajaran Membantu saya dalam berkonsentrasi sehingga membuat saya semangat belajar.	28	85%	Sangat Baik
7	Isi dalam Media pembelajaran yang disajikan dapat mengarahkan saya untuk belajar materi secara benar	33	100%	Sangat Baik
8	Saya merasa penasaran dan ingin tahu kelanjutan materi yang belum saya pelajari dalam Media pembelajaran ini.	33	100%	Sangat Baik
9	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal dalam materi Masuk dan Berkembangnya Agama Islam	29	88%	Sangat Baik

10	Saya Berusaha mengerjakan soal latihan dalam Materi pembelajaran ini dengan baik	33	100%	Sangat Baik
11	Saya mencoba untuk menyelesaikan soal dalam materi pembelajaran dengan berusaha memahami materi yang disajikan	32	97%	Sangat Baik
12	Saya ingin mempelajari materi Sejarah lainnya dengan menggunakan Media pembelajaran	29	88%	Sangat Baik
13	Media pembelajaran ini memberi saya kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuan saya	32	97%	Sangat Baik
14	Media pembelajaran ini memberi saya kesempatan untuk menguasai teknologi	24	73%	Cukup
15	Materi yang ada dalam media ini menarik	33	100%	Sangat Baik
16	Media ini mudah saya gunakan tanpa bimbingan dari guru	5	15%	Kurang
17	Dengan media ini hasil belajar saya dapat meningkat	18	55%	Kurang
18	Media pembelajaran ini membuat saya ingin meningkatkan lagi kemampuan belajar saya	33	100%	Sangat Baik
19	Media pembelajaran ini lebih bagus dibandingkan media video yang lain	23	70%	Cukup
20	Pembahasan dalam media pembelajaran ini bagus dan menyenangkan	33	100%	Sangat Baik
Jumlah		572		Sangat
Rata-Rata		28.6	85.6%	Baik/Sangat Praktis

Keterangan:

85%-100% = Sangat Praktis

75%-84% = Praktis

65%-74% = Cukup Praktis

55%-64% = Kurang Praktis

0%-54% = Tidak Praktis

Analisis hasil uji praktikalitas media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* dari 33 orang siswa secara keseluruhan dengan menggunakan skala kualitatif. Kemudian diperoleh nilai rerata kelayakan media pembelajaran sejarah sebesar 28.6. Hal ini menunjukkan media pembelajaran sejarah berbasis *video movie maker* pada materi “Awal Masuk

dan Berkembang Agama Islam di Indonesia” untuk kelas X SMA sangat praktis dan layak digunakan.

Pembahasan

Analisis Validasi Media Pembelajaran Sejarah berbasis Video Movie Maker

Secara keseluruhan hasil analisis data angket kelayakan isi/materi dan kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi sejarah/ahli materi sejarah agama Islam di Indonesia dan ahli media pembelajaran sejarah menunjukkan hasil sangat layak. Nilai kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sebagai media pembelajaran ini diukur menggunakan skala likert yang diperoleh dari pengisian angket oleh ahli materi sejarah/ahli materi agama Islam di Indonesia dan ahli media. Berdasarkan hasil analisis, hasil kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi diperoleh sebesar 3,5 yang diinterpretasikan pada kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* ditinjau dari aspek materi sejarah yang memuat unsur agama Islam di Indonesia layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X pada materi “Awal Masuk dan Berkembang Agama Islam di Indonesia”.

Hasil analisis kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* diperoleh berdasarkan hasil validasi media sebesar 3,3 yang diinterpretasikan pada kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* ditinjau dari aspek kelayakan media pembelajaran dapat digunakan peserta didik dan guru dalam pembelajaran Sejarah Indonesia sebagai salah satu alat yang dijadikan dijadikan sebagai alternatif. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sanjaya (2012), pengetahuan berkembang sangat pesat sehingga jika guru dan peserta didik hanya mengandalkan buku teks dan LKS dalam proses pembelajaran, bisa jadi materi yang dipelajari tersebut akan cepat usang. Dengan demikian, guru dituntut untuk dapat menggunakan alat yang membantu proses pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran audio, audio visual, visual, multimedia dan sebagainya. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* yang dikembangkan jika dilihat dari segi kelayakan tampilan sudah layak digunakan, dan jika dilihat dari kesesuaian dengan isi atau materi telah memenuhi kriteria media pembelajaran sejarah.

Revisi media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sudah dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Revisi

mencakup beberapa hal, seperti penambahan materi. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih banyak mengetahui informasi mengenai materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker*.

Analisis Uji Praktikalitas

Praktikalitas yang dimaksud media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* dapat memudahkan guru untuk menyampaikan atau mengajarkan materi kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif guru, terutama dalam materi mengenai “Awal Masuk dan Berkembang Agama Islam di Indonesia”. Praktikalitas media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* ini dapat dianalisis berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru yang menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker*. Rata-rata skor penilaian guru terhadap media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* yang diperoleh adalah sebesar 3,7 yang jika diinterpretasikan berada pada kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan rata-rata skor penilaian yang diperoleh dari siswa adalah sebesar 85,6% yang jika diinterpretasikan berada pada kategori “Sangat Praktis”. Artinya media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* yang dikembangkan telah memiliki kepraktisan baik dari aspek penyajian maupun penggunaannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa praktikalitas media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* berdasarkan angket respon guru dan siswa dikategorikan sangat praktis.

Praktikalitas maksudnya adalah media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sebagai alat efektif, efisien dan mudah digunakan. Praktis dalam hal ini adalah media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sebagai media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* ini dapat digunakan berulang-ulang sehingga bisa membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* ini dibuat untuk meningkatkan kesadaran peserta didik akan pentingnya belajar sejarah dan juga dapat memberikan media pembelajaran alternatif dan menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Rohani & Ahmadi (1995) mengatakan bahwa guru sebelum mengambil keputusan mengenai penentuan media pembelajaran, perlu mempertimbangkan beberapa hal, yaitu (a) Ekonomis, maksudnya apakah penggunaan media mengeluarkan biaya (b) Teknisi, yaitu guru atau pihak lain yang menggunakan suatu alat tertentu untuk dijadikan media. Adakah tersedia teknisi khusus atau guru-guru itu sendiri yang bisa mengoperasikannya. (c)

Bersifat praktis dan sederhana, yaitu mudah digunakan, mudah dilaksanakan dan tidak begitu sulit/langka. (d) Bersifat fleksibel, artinya sesuatu yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tidak bersifat kaku, tapi mudah dikembangkan, bisa dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pelajaran. (e) Relevan dengan tujuan pembelajaran dan komponen-komponen pembelajaran lainnya. (f) Dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. (g) Memiliki nilai positif bagi aktifitas pembelajaran terkhusus bagi peserta didik. (h) Sesuai dengan strategi pembelajaran yang telah dirancang atau sedang dilaksanakan.

Sebelum pembelajaran dimulai, terlebih dahulu memperkenalkan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* serta materi apa saja yang akan dijelaskan dalam media tersebut. Setelah peserta didik paham, kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan model yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

Ditinjau dari aspek penggunaan, media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* dapat digunakan karena penggunaannya tidak susah. Selain itu, materi pada media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sesuai dengan materi “Awal Masuk dan Berkembang Agama Islam di Indonesia”, sehingga tidak menimbulkan pertanyaan peserta didik mengenai materi apa yang akan dibahas dalam media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* tersebut dan siswa dapat menggunakannya secara mandiri.

Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Sejarah Indonesia telah dilaksanakan sesuai dengan tahapannya. Namun, peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan ini masih memiliki keterbatasan, yaitu (1) Dikarenakan keterbatasan penulis didalam penelitian ini penulis hanya menggunakan 3 tahap penelitian pengembangan dari metode penelitian 4D yaitu (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*) dan tidak dilanjutkan ke tahap *evaluation* (evaluasi) karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti; (2) Lokasi uji coba praktikalitas media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* ini hanya dilakukan di satu sekolah saja, yaitu SMAN 1 Lebong, jadi hasil penelitian belum bisa diadopsi untuk peserta didik dan guru yang ada di sekolah lain; (3) Materi yang diuji dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sebagai media

pembelajaran pada pembelajaran Sejarah Indonesia tidak bersifat umum, hanya mencakup materi “Awal Masuk dan Berkembang Agama Islam di Indonesia”. Oleh karena itu, hanya bisa dipakai untuk mengevaluasi materi itu saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penilaian uji validitas dari Ahli Materi Sejarah menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* merupakan sumber belajar yang layak untuk digunakan. Hasil penilaian uji validitas dari ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* merupakan sumber belajar yang layak untuk digunakan. Hal ini terlihat dari hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran sejarah, ahli media pembelajaran sejarah dan guru ahli materi Sejarah Indonesia. Dengan demikian media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sebagai sumber belajar layak digunakan untuk diujicobakan kepada peserta didik untuk melihat kepraktisannya.

Tingkat kepraktisan media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari analisis jawaban angket yang telah diberikan kepada guru mata pelajaran Sejarah Indonesia dan siswa Kelas X IPS 1 di SMAN 1 Lebong merupakan kategori sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran sejarah berbasis *Video Movie Maker* yang telah diujicobakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia terutama pada materi “Awal Masuk dan Berkembang Agama Islam di Indonesia”.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/viewFile/1784/1026>
- Chodzirin, M. (2016). Pemanfaatan Information and Communication Technology bagi Pengembangan Guru Madrasah Sub Urban. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 16(2), 309–332. <https://doi.org/10.21580/dms.2016.162.1095>
- Effendi, N., & Yusuf, M. (2006). *Sejarah Peradaban Islam di Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka.

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Lingkar Widyawiswara*, 1(4), 104–117. Retrieved from https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. Retrieved from <https://ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/download/160/121/>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293>
- Muthmainnah, Fajriana, & Siska, D. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *TECHSI - Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 65–77. <https://doi.org/10.29103/TECHSI.V9I2.214>
- Noor, H. T. (2012). Pergeseran Paradigma Global dan Pengaruhnya terhadap Dunia Pendidikan (Tinjauan Pustaka). *Majalah Ilmiah Solusi Unsika*, 10(21). Retrieved from [https://www.unsika.ac.id/sites/default/files/upload/Pergeseran Paradigma Global dan Pengaruhnya terhadap Dunia Pendidikan.pdf](https://www.unsika.ac.id/sites/default/files/upload/Pergeseran%20Paradigma%20Global%20dan%20Pengaruhnya%20terhadap%20Dunia%20Pendidikan.pdf)
- Patmawati, D., WS, R., & Halimah, M. (2018). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 308–316. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/download/7256/7576>
- Purwanta, H. (2010). *Hakekat Pendidikan Sejarah* (Makalah). Yogyakarta. Retrieved from [https://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/Jurnal Historia Vitae/vol24no1april2010/HAKEKAT PENDIDIKAN SEJARAH h puwanta.pdf](https://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/Jurnal%20Historia%20Vitae/vol24no1april2010/HAKEKAT%20PENDIDIKAN%20SEJARAH%20h%20puwanta.pdf)
- Pusponegoro, M. D., & Notosusanto, N. (2008). *Sejarah Nasional Indonesia Jidid III* (Edisi Pem). Jakarta: Balai Pustaka.
- Rochmiatun, E. (2013). Kedudukan Sejarah di Tengah Ilmu-ilmu Lain. *Tamaddun: Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam*, 13(1). Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tamaddun/article/view/147>
- Rohani, A., & Ahmadi, A. (1995). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9–17.

<https://doi.org/10.17977/sb.v7i1.4733>

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. Retrieved from <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101>