

Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah kelas VIII SMP Negeri 4 Makassar

Development of Learning Video Media in History Subject for class VIII SMP Negeri 4 Makassar

Penulis Pertama^{1*}, Penulis Kedua², Penulis Ketiga³, Penulis Keempat⁴

^{1,2}Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Jurusan Teknologi pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

⁴Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Abstrak (Bahasa Indonesia)

DIRGANTARA, 2022, Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah kelas VIII SMP Negeri 4 Makassar. Skripsi. Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Skripsi ini dibimbing oleh ibu Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si. dan Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si.

Penelitian ini adalah penelitian Kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan, kepraktisan dan tingkat validitas pengembangan media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah kelas VIII SMP Negeri 4 Makassar. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Model ini cocok digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran sebab model ini memiliki langkah-langkah yang terperinci. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas VIII, dua orang validator yang terdiri dari ahli media dan ahli isi atau materi pelajaran sejarah. Adapun teknik pengumpulan data yaitu: dokumentasi, observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif, dan Analisis Statistik Deskriptif. Hasil penelitian ini:1) tingkat kebutuhan media video pembelajaran dalam Mata Sejarah pada kategori sangat tinggi, 2) berdasarkan analisis hasil validasi oleh ahli konten dan ahli media diperoleh data bahwa media video pembelajaran pada kategori valid untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran sejarah. 3) Hasil dari uji coba kelompok kecil, hasil uji coba kelompok besar, dan tanggapan guru mata pelajaran sejarah, diperoleh data bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan pada kategori praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran Sejarah.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Mata Pelajaran Sejarah.

Abstract (Bahasa Inggris)

DIRGANTARA, 2022, Development of Learning Video Media in History Subject for class VIII SMP Negeri 4 Makassar. Thesis. Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Makassar State University. This thesis was supervised by Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Sc. and Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Sc.

This research is qualitative research which aims to determine the level of need, practicality and level of validity of developing learning video media in the Class VIII History Subject at SMP Negeri 4 Makassar. The research and development model used is *research and development* (R&D) which is a process or steps to develop a new product or improve an existing product, which can be accounted for. This model is suitable for developing instructional video media because this model has detailed steps. The stages in this development include. The subjects in this research were 30 class VIII students, two validators consisting of media experts and content or history subject matter experts. The data collection techniques are: documentation, observation and questionnaires. The data analysis technique used is *Descriptive Qualitative Analysis and Descriptive Statistical Analysis*. The results of this research: 1) the level of need for learning video media in History is in the very high category, 2) based on analysis of validation results by content experts and media experts, data is obtained that learning video media is in the valid category for use as teaching material in the learning process in History History lesson. 3) The results of small group trials, the results of large group trials, and the responses of history subject teachers, showed that the learning video media developed in the practical category was used as teaching material in the history learning process.

Keywords: Learning Video Media, History Subject.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad, 2004:34) Dalam arti lain pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menjadikan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara Untuk mencapai tujuan pendidikan yang mulia ini, disusunlah kurikulum yang merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan metode pembelajaran.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedia biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik/fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Sadiman (2002) media "bentuk jamak dari kata medium" yang merupakan kata yang berasal dari bahasa katuin medius, yang secara harfiah berarti "tengah" "perantara" atau "pengantar". Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan "software" dan/atau alat "hardware".

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media

pembelajaran memiliki banyak manfaat seperti diuraikan (Nurdin, 2016:121) yaitu:

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membangun motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Sejarah adalah gambar tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah, meliputi ukuran waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami (Hugiono, 1992:9). Sedangkan menurut Hamid dan Madjid (2011:10) sejarah adalah bidang kajian yang memahami manusia dan tindakannya yang selalu berubah dalam ruang dan waktu sejarahnya. Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan cerita perubahan-perubahan, peristiwa atau kejadian-kejadian masa lampau yang telah diberi tafsir atau alasan yang dan dikaitkan sehingga membentuk suatu pengertian yang lengkap.

Sejarah adalah rekaman yang dibuat, diucapkan, dan diciptakan oleh manusia, termasuk tindakan dan pengalaman masa lalu (Sartono, 2007:19). Sedangkan Collingwood (2002:155) berpendapat bahwa Sejarah ialah bentuk penyelidikan tentang hal-hal dilakukan manusia pada masa lalu. Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan rekaman yang dibuat, diucapkan dan dibuat oleh manusia, termasuk tindakan dan pengalaman masa lalu dalam bentuk penyelidikan

terhadap hal-hal yang telah dilakukan manusia di masa lalu.

Selama ini pendidikan sejarah diidentikkan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas, baik strategi, metode, media maupun teknik pembelajaran lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton, dan meminimalkan partisipasi peserta didik. Guru di posisikan sebagai satu-satunya dan pokok sumber informasi, peserta didik tertinggal sebagai objek pendeita manakala guru sebagai segala sumber dan pengelola informasi hanya mengajar dengan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional. Sehingga pembelajaran sejarah di samping membosankan, juga hanya menjadi wahana pengembangan keterampilan berfikir tingkat rendah dan tidak memberi peluang kemampuan berinkuiri maupun memecahkan masalah. Memahami kenyataan umum pembelajaran sejarah di lapangan tersebut, yang menjadi penyebab utama adalah guru. Untuk itu para guru sejarah di lapangan ditantang untuk memiliki motivasi, keinginan, antusiasme dan kreatifitas mengembangkan dan meningkatkan kompetensi mengajar melalui pengayaan dan penguasaan berbagai model, media dan strategi pembelajaran sejarah. Oleh karena itu media pembelajaran yang dikembangkan diarahkan untuk menumbuhkan motivasi, minat, kreativitas melalui partisipasi aktif yang pada akhirnya mendorong tumbuhnya kemampuan yang bersifat inovatif dari para peserta didik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Heinich & Nurdin (2016:119) menjelaskan bahwa isitilah "*medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima." Menurut Briggs (2016) berpendapat bahwa "media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Misalnya: buku, film, kaset dan lain sebagainya." Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara pesan baik itu dari guru kepada siswanya atau yang lainnya sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Sadiman (2006:7) menyatakan bahwa "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Sedangkan Arsyad (2007:4) menyatakan bahwa "media adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran

Pemilihan media haruslah dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun topik yang dimediakan, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan dikemudian hari. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana (1990) yaitu:

Pertama adalah ketepatan media dengan tujuan pengajaran, Kedua dukungan terhadap isi bahan pelajaran, Ketiga kemudahan memperoleh media, Keempat keterampilan guru dalam menggunakannya, Kelima tersedia waktu untuk menggunakannya; dan Kriteria terakhir sesuai dengan taraf berfikir anak.

Berdasarkan pendapat di atas, maka yang perlu di pertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi wak yang tersedia.

ASEAN adalah singkatan dari *Association of Southeast Asian Nations* yang merupakan organisasi ekonomi dan geopolitik khusus untuk negara-negara di wilayah Asia Tenggara. Sejarah berdirinya ASEAN diawali karena beberapa kesamaan negara-negara pendirinya serta konflik yang terjadi saat itu. Adanya konflik yang terjadi di beberapa negara Asia Tenggara saat itu menjadi alasan dibentuknya ASEAN.

Proses belajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa sehingga dapat terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan bagi lingkungan masyarakat. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya dan faktor lainnya.

Pendidik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memilih metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang pesat sesuai dengan kemajuan teknologi. Berbagai ragam dan jenis media cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, kebutuhan, waktu, materi dan yang lainnya. Oleh karena itu guru diharapkan dapat memilih media yang lebih inovatif dalam memilih dan menggunakan media yang sudah dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media video pembelajaran yang dibuat dengan menarik, dan akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan dilakukan penilaian produk oleh ahli media, ahli materi guru mata pelajaran, dan tanggapan penggunaan produk oleh beberapa siswa kelas VIII, dalam hal ini siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Makassar. Media video pembelajaran ini diharapkan menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang menarik untuk siswa maupun guru.

3. METODE PENELITIAN

4.1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan menurut Seels & Richey dalam Nusa (2015:276) didefinisikan sebagai berikut:

Developmental research, as opposed to simple instructional development, has been defined as the systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes

and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness.

Berdasarkan definisi ini penelitian pengembangan sebagaimana berbeda dengan pengembangan pembelajaran sederhana, telah didefinisikan sebagai studi sistematis untuk merancang, Cara mengembangkan dan mengevaluasi program pengajaran, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitas internal.

4.2. Desain Penelitian

Melakukan analisis tugas dan konsep. Analisis tugas lebih menitik beratkan pada bagaimana pengenalan tokoh-tokoh sejarah dan peristiwa atau kejadian yang terjadi di masa lampau. Membuat pedoman pembuatan produk. Sebelum memulai mengembangkan produk, hal yang perlu adalah sebuah rancangan pedoman pembuatan produk yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi dengan pengguna dan pembimbing. Pada tahap ini pedoman pengembangan video pembelajaran ini mengacu pada RPP mata pelajaran sejarah. Merancang Media pembelajaran. Membuat gambaran dan rancangan video pembelajaran tentang sejarah untuk Siswa kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah yang akan dikembangkan. Tahapan ini meliputi pengenalan dasar tokoh-tokoh sejarah dan peristiwa yang terjadi di masa lampau dari media video pembelajaran. Mengumpulkan sumber-sumber. Tahap ini mencakup semua bahan maupun informasi yang mendasar dan dibutuhkan untuk membantu proses pengembangan. Terdapat dua jenis sumber/bahan, yakni: 1) segala yang relevan ; dan 2) segala yang relevan dengan media video pembelajaran sejarah. Membuat *storyboard* dan prototipe produk. Membuat *storyboard* yang nantinya akan dibuat menjadi prototipe yang merupakan bentuk awal

4.3. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulan data melalui Media yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada siswa, ahli media dan ahli materi/isi untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Fungsi dari angket ini untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Angket yang dibuat berupa angket identifikasi

kebutuhan siswa, angket ahli media, angket ahli isi/materi video pembelajaran interaktif, angket uji coba kelompok kecil dan angket penilaian/tanggapan guru mata pelajaran Sejarah di SMP Negeri 4 Makassar terhadap produk media video pembelajaran.

4.4. Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data telah terkumpul dari hasil penelitian. Hal ini dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data pada penelitian pengembangan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan mengolah data hasil review isi Mata Pelajaran dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara kepada para ahli media dan desain pembelajaran serta ahli isi materi pembelajaran, uji coba terbatas dan luas serta tanggapan guru Mata Pelajaran. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan:

\sum = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = F:N$$

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Data yang diperoleh selanjutnya di kategorikan dalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Pemberian makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat	Pencapaian Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0%-54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Arikunto (2010)

Apabila hasil uji validitas berada pada tingkat 75% sampai 100% atau pada kualifikasi baik sampai sangat baik maka dapat dinyatakan valid dan apabila hasil uji kepraktisan berada pada tingkat 75% sampai 100% atau pada kualifikasi baik sampai sangat baik maka dapat dinyatakan praktis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Dari hasil pengembangan bahwa tingkat kebutuhan, tingkat validitas dan tingkat keparaktisan Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas VIII SMP Negeri 4 Makassar ini dipaparkan beberapa tahapan model pengembangan hasil dari model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trolip yang menghasilkan tahap-tahapan yaitu, tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan sampai pada tahap *development* yaitu, proses produksi, validasi, dan uji coba.

Adapun hasil dari angket validasi media video pembelajaran yang terdiri dari 12 aspek penilaian adalah sebagai berikut. Pada media video pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran Mata pelajaran (CP-MP) di nilai sangat sesuai dan media video pembelajaran dengan materi yang sesuai, serta kualitas tampilan dan teks media video pembelajaran yang sangat tepat, dengan pemilihan warna dan kejelasan audio pada media video pembelajaran yang sangat sesuai dan sangat jelas. Adapun ketepatan pada tampilan antara audio dan gambar serta penggunaan fitur animasi pada media video pembelajaran dinilai tepat.

Selain itu bahasa yang digunakan pada media video pembelajaran sangat jelas mudah dipahami serta kecepatan dan tempo tampilan yang sangat sesuai. Kemudian pada kemudahan dalam pengoperasian dan ketepatan tata letak (*layout*) media video

pembelajaran dinilai sangat tepat. Berikut data hasil validasi media pembelajaran yang ditampilkan table

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian media video <i>Pembelajaran</i> dengan Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran (CP-MP)	4
2	Kesesuaian media video <i>pembelajaran</i> dengan materi	4
3	Kualitas tampilan media video <i>pembelajaran</i>	5
4	Kualitas teks media video <i>pembelajaran</i>	4
5	Kesesuaian pemilihan warna media video <i>pembelajaran</i>	5
6	Kejelasan audio media video <i>pembelajaran</i>	4
7	Ketepatan tampilan antara audio dan gambar media video <i>pembelajaran</i>	4
8	Kesesuaian penggunaan fitur animasi pada media video <i>pembelajaran</i>	4
9	Bahasa yang digunakan pada media video <i>pembelajaran</i> mudah dipahami	5
10	Kesesuaian kecepatan dan tempo tampilan media video <i>pembelajaran</i>	4
11	Kemudahan dalam pengoperasian media media video <i>pembelajaran</i>	5
12	Ketepatan <i>layout</i> atau tata letak media video <i>pembelajaran</i>	4
TOTAL		47
Presentase		78%

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Media Pembelajaran

Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran dalam penyempurnaan pengembangan media video *pembelajaran*, yaitu pada intro awal perlu dicantumkan identitas, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran Kemudian sumber harus ada di video yang berjalan dan menyesuaikan latar video sehingga sesuai dengan materi.

a) Analisis data

Persentase tingkat pencapaian berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada lampiran 4 adalah sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase :

$$\text{Presentase} = \frac{47}{12 \times 5} \times 100\% = 78\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 78%, berada pada kualifikasi sangat baik.

HASIL PENILAIAN VALIDASI

No	Hasil penilaian validasi	skor	Presentase
1	Validasi media	47	78%
2	Validasi isi atau materi	68	97%
3	Uji kelompok kecil		77%
4	Uji kelompok besar		75%
5	Tanggapan guru	49	78%

4.2. Pembahasan Penelitian

Dari hasil pengembangan tingkat kebutuhan, tingkat validitas dan tingkat keparaktisan Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas VIII SMP Negeri 4 Makassar yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan prosedur pengembangan dengan model Alessi dan Trollip (2001) melalui tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap proses pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa faktor pendukung yang menjadi latar belakang pengembangan media video *pembelajaran*, yaitu dengan melakukan observasi, diskusi kepada guru pengampu mata pelajaran dan identifikasi kebutuhan yang diisi secara *langsung* oleh peserta didik dari SMP Negeri 4 Makassar kelas VIII. Selain itu pengembangan media video *pembelajaran* juga berdasarkan pada sejumlah teori dan hasil penelitian yang mendukung sebagai landasan dalam pengembangannya.

Menentukan media yang akan digunakan membutuhkan identifikasi kebutuhan yang akan menjadi dasar dalam pengembangan media. Dimana pada tahap indentifikasi kebutuhan peserta didik menyatakan bahwa mata pelajaran ips sejarah menarik bagi peserta didik dan tergolong terkadang sedikit sulit untuk dipahami pada materi interaksi dan kondisi dalam kehidupan negara-negara ASEAN. Sedangkan pada kebutuhan sumber, peserta didik membutuhkan sumber media tambahan selain *e-book* pada materi interaksi keruangan dalam kehidupan negara-negara ASEAN.

Pada pengenalan negara-negara ASEAN, peserta didik pernah mendengar istilah video pembelajaran dan pernah menggunakan video pembelajaran. Selain itu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran, peserta didik setuju dengan perlunya ditambahkan media video pembelajaran pada materi materi interaksi dan kondisi dalam kehidupan negara-negara ASEAN yang sudah dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran, karena pembelajaran yang disajikan dalam format media video *pembelajaran* akan membantu mereka dalam memahami materi interaksi dan kondisi dalam kehidupan negara-negara ASEAN.

Berdasarkan dari identifikasi kebutuhan adapun media yang digunakan pada proses pengembangan

yaitu media video pembelajaran yang dapat mencapai capaian pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh (Herman et al., 2020, p. 2367) bahwa *“learning video are enjoyed by using the sense of sight and ses of hearing that displays motion picture and sound, so the learning video is bery appropriate in the delivery of learning material and makes the learning aatmosphere more conducive”*, yang berarti *“video pembelajaran dinikmati dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran yang menampilkan gambar bergerak dan suara, sehingga video pembelajaran ini sangat tepat dalam penyampaian materi pembelajaran dan membuat suasana belajar lebih kondusif”*.

Adapun kekurangan yang terdapat pada media video *pembelajaran*, yaitu jika digunakan pada perangkat komputer, laptop, atau *handphone* terlalu sering dapat memengaruhi kesehatan mata, karena pengaruh radiasi cahaya dari layar perangkat.

Kondisi yang dialami oleh peneliti mulai dari tahap proses awal pengembangan hingga menghasilkan sebuah media video *pembelajaran* pada mata pelajaran Sejarah dihadapkan oleh beberapa kendala, yaitu pada referensi yang kurang, sehingga tidak memungkinkan sedikitnya bahan materi pembelajaran. Namun kendala-kendala tersebut dapat diselesaikan, sehingga kualitas dan kelayakannya dapat teruji.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, makan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Tahap awal pengembangan media video *pembelajaran* dibutuhkan identifikasi kebutuhan peserta didik. Hasil identifikasi kebutuhan dan persetujuan peserta didik terhadap media video *pembelajaran* pada mata pelajaran IPS Sejarah berada pada tingkat persentase yang sangat tinggi. Sehingga dari hasil identifikasi tersebut peneliti merancang media video *pembelajaran*.
2. Validitas media video *pembelajaran* mengacu kepada hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan perolehan hasil kualifikasi sangat baik dan ahli isi atau materi pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Sehingga berdasarkan hasil validasi tersebut media video *pembelajaran* menunjukkan hasil yang valid.
3. Kepraktisan media video pada mata pelajaran

bahwa media video pembelajaran praktis dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat mempermudah dalam penjelasan secara detail mengenai mata pelajaran yang memunculkan gambar, video, animasi dan suara narator sehingga memperoleh hasil yang bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad & Asrori, Muhammad. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Alwasilah, C. 2011. *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Rosdakarya Offset
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budi Agus Riswandi, Regulasi Hukum dalam Transaksi E-Commerce: Menuju Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi, 2002, Jurnal Hukum. No. 19 Vol, 9. February
- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Farisa Tasneem, (2014), Electronic Contract and Cloud Computing, Journal of International Commercial Law and Technology (JICLT), Vol9, No.2
- Fauzan Fahrizzaman dan Apol Pribadi Subriadi, (2015), An Analysis of ECommerce Adoption for Small and Medium Enterprises in Indonesia, The 1st International Seminar on Science and Technology
- Haling, Abdul dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Huang, Xueli, and Alan Brown. “An Analysis and Classification of Problems in History.” International History and culture Journal, vol. 18, no. 1, 1999, p. 73. Gale Academic OneFile, Accessed 19 Oct. 2020.

- Junwei Fu, (2013), Freedom of Contract in the EU and China, *Journal of International Commercial Law and Technology (JICLT)*, Vol.8, No. 4.
- Marwan Al Ibrahim, Ala'edlin Abane, Hisam Tahat, (2007), The Postal Acceptance Rule in Digital Age, *Journal Of International Commercial Law and Technology*, Vol.2.
- Muhajan, Z. (2011). "Analisis Sitiran Jurnal Pada Artikel Peneliti Bbalivet Dalam Jurnal Ilmu Komunkasi". Dalam *Jurnal Perpustakaan Sejarah*. Vol. 20. No. 2: 45-43. Bogor Balai Besar Penelitian Verteriner.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 (online). <http://www.slideshare.net/mobile/wellyindrianykurniyawan/permendikbud-no-79-tahun-2014-tentang-muatan-lokal-kurikulum-2013>, (diakses 04 Februari 2019).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (online). (bnsppindonesia.org/tahun-2016/, (diakses 12 Mei 2019).
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). Proceeding Internasional Conference of Islamic Education: Reforms, Prospects and Challenges Faculty of Tarbiyah and Teaching Training The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education. *Proceeding International Conference of Islamic Education: Reforms, Prospects and Challenges Faculty of Tarbiyah and Teaching Training The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education*, 174-182.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Majid, R. A. (2019). Use of Learning Video Media on Human and Environmental Subthema. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 3(2), 72-75. <https://doi.org/10.33751/jhss.v3i2.1459>
- Tirtarahardja, Umar & La Sulo, S. L. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.