

PENGEMBANGAN VIDEO SEJARAH KOTA JAMBI PERIODE KOLONIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL KELAS XI SMA NEGERI 9 KOTA JAMBI

Singgi Yudha Pratama*, Ulul Azmi**

Alumni Prodi Pendidikan Sejarah

Dosen Prodi pendidikan Sejarah

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada pembelajaran materi Sejarah Lokal di SMA Negeri 9 Kota Jambi. Untuk melihat respon siswa saat belajar menggunakan media Video. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 9 Kota Jambi kelas XI. Kelayakan media pembelajaran merujuk pada hasil penilaian media oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran sejarah berbasis Video pada materi Sejarah Kolonial di Kota Jambi yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria layak/valid digunakan untuk siswa SMA kelas XI. Hasil penilaian media oleh validator I diperoleh nilai 90,3 dengan kriteria kelayakan sangat Valid. Hasil penilaian materi validator II diperoleh nilai 87,5 dengan kriteria kelayakan sangat Valid. Hasil penilaian guru sejarah pada aspek media diperoleh nilai 100 dengan kriteria sangatBaik dan aspek materi diperoleh nilai 97,5 dengan kriteria sangatBaik. Hasil penilaian respon peserta didik pada uji coba pertama diperoleh persentase 81% dengan kriteria kelayakan sangatBaik, uji coba kedua 90% dengan kriteria kelayakan sangatBaik, dan uji coba ketiga diperoleh persentase 90,6% dengan kriteria kelayakan sangatBaik. **Kata Kunci: Video Pembelajaran, Aplikasi capcut, Pembelajaran Sejarah.**

Abstract

The purpose of this research is to determine the development of Video-Based Learning Media on learning Local History material at SMA Negeri 9 Jambi City. To see student responses when learning using Video media. The development model used is ADDIE which consists of 5 stages, namely the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subject of this study was a student of SMA Negeri 9 Jambi City class XI. The feasibility of learning media refers to the results of media assessments by experts on the learning media developed. Video-based history learning media on Colonial History material in Jambi City that was developed has met the criteria for eligibility / validity for use for grade XI high school students. The results of the media assessment by validator I obtained a value of 90.3 with very valid eligibility criteria. The results of the validator II material assessment obtained a value of 87.5 with very valid eligibility criteria. The results of the history teacher's assessment on the media aspect obtained a score of 100 with very Good criteria and the material aspect obtained a value of 97.5 with very Good criteria. The results of the assessment of student responses in the first trial obtained a percentage of 81% with very good eligibility criteria, the second trial 90% with very good eligibility criteria, and the third trial obtained a percentage of 90.6% with very good eligibility criteria.

Keywords: Video Learning, Capcut App, History Learning.

A. 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 (Nooe, 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 dibidang 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 menipis kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan tuntutan zaman, seperti penggunaan LCD, proyektor, laptop dalam proses pembelajaran (Chodziein, 2016; Muthmainnah, & 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 peseta 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 9 KOTA JAMBI 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 didepan kelas bagaikan bercerita dongeng sebelum tidur membuat mata siswa menjadi mengantuk dan tidak fokus dalam pembelajaran. Pertanyaan guru sejarah, yaitu hasil belajar peserta didik kelas XI 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 diatas peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran Video pada pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti perkembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan Video, guna untuk memenuhi kebutuhan peserta didik

terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sejarah, dengan judul “Pengembangan Video Sejarah Kota Jambi Periode Kolonial Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal Kelas XI SMA Negeri 9 Kota Jambi”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari tahapan pengembangan yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Penelitian pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Atas Kelas XI dalam mempelajari sejarah kolonial di kota jambi.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tentunya penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk media kelas XI dan mengetahui kelayakan Produk dengan langkah ADDIE.

Tahap Analisis

Tahap-tahap analisis yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran meliputi: (a) Analisis Kurikulum Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SMA Negeri 9 Kota Jambi. Pemaparan rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2

Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator
------------------	-----------

1.7. Menyajikan hasil analisis respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme dalam bidang politik, ekonomi, sosial-budaya, dan pendidikan dalam bentuk tulisan dan/atau media lain	Siswa Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang masuknya kolonial belanda ke Indonesia
---	--

(b) Analisis Teknologi dan Situasi Sekolah, Analisis teknologi dan situasi sekolah dilakukan melalui wawancara dengan guru sejarah untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah masih terbatas, hanya menggunakan buku teks dan di dalam kegiatan pembelajaran siswa juga belum dilibatkan secara aktif. Selain itu, kegiatan belajar mengajar sejarah disekolah sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Dari hasil analisis teknologi dan situasi sekolah ini dapat dilihat bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis selanjutnya adalah tahap desain. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi penyusunan isi media yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, penyusunan RPP uji coba, dan penyusunan instrumen penelitian.

1. Penyusunan Isi Media

Kegiatan dalam tahap ini adalah mengumpulkan buku referensi dan gambar-gambar yang relevan dengan Sejarah Kolonial di Kota Jambi bertujuan untuk mengembangkan materi dalam media.



Media terdiri dari tiga bagian: pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan berisi intro (pembuka). Bagian inti terdiri dari materi Sejarah Kolonial di Kota Jambi, latihan soal dan pembahasannya yang telah dikemas. Bagian penutup berisi tentang penutup pembelajaran.

2. Penyusunan *Storyboard*

Storyboard merupakan gambaran sketsa desain tampilan yang akan dibuat pada media. *Storyboard* terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media pembelajaran, yaitu bagian-bagian yang ditampilkan dalam media. Materi berisi beberapa pokok bahasan yaitu, masuknya bangsa belanda ke Kota Jambi, dan situs-situs yang ditinggalkan. Hasil *Storyboard* disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Storyboard

No	Visual	Audio	Durasi
1		Pembukaan.	0s
2		Catatan mengenai sejarah Menara Air Benteng Kota Jambi yang merupakan bentuk dari peninggalan bangsa belanda yang ada di Kota Jambi.	02.13 m
3		Catatan mengenai sejarah rumah batu olak	02.47 m

		kemang yang merupakan bentuk Peninggalan dari berbagai budaya yang ada di pada masa kesultanan Jambi.	
4		Sejarah mengenai klenteng hok tek yang merupakan klenteng tertua di Kota Jambi	04.27 m
5		Sejarah mengenai makam belanda (Kerkof) yang merupakan saksi bahwa bangsa belanda pernah menjajah Kota Jambi dilihat dari bentuk makam itu sendiri.	05.27 m

3. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibutuhkan selama penelitian pengembangan dilaksanakan meliputi: lembar evaluasi media untuk ahli materi, lembar evaluasi media untuk ahli media, lembar respon siswa, tes hasil belajar. Instrumen penelitian divalidasi

kepada validator instrumen penelitian sebelum digunakan pada penelitian.

Tahap Pengembangan (*Development*)

setelah pembuatan desain isi media maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan cara pembuatan media berdasarkan hasil analisis dan perancangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang dikategorikan baik setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

1. Pembuatan Media Pembelajaran

Pada bagian intro menampilkan frame awal yang berisi tampilan pembuka. Kemudian Frame Materi berisikan sub materi yang berisikan materi yang disajikan dan kegiatan pembelajaran yang disajikan secara kontekstual dan dirancang agar siswa aktif dalam proses pembelajaran. Setiap sub materi terdapat gambar yang berkaitan dengan judul.

a. Sebelum dikembangkan

1) Frame Pembuka

Pada bagian intro menampilkan *frame* awal yang berisi mentahan dari opening video.



Gambar 4.1 Pembuka

2) Frame Materi

Frame Materi berisikan sub materi yang berisikan pokok pembahasan dan gambar yang berkaitan yang disajikan.



Gambar 4.2 Tampilan Materi



Gambar 4.3 Lokasi Menara Air Benteng Kota Jambi

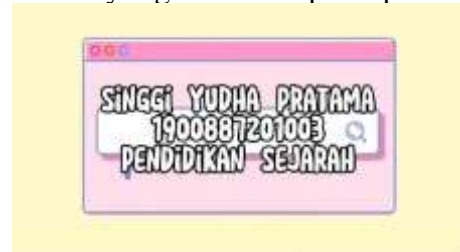


Gambar 4.4 Bentuk Rumah Batu Olak Kemang

b. Sesudah dikembangkan

1) Intro

Pada bagian intro menampilkan *frame* awal yang berisi tampilan pembuka.



Gambar 4.5 Tampilan Intro Media

2) Frame Materi

Frame Materi berisikan sub materi yang berisikan materi yang disajikan dan kegiatan pembelajaran yang disajikan secara kontekstual dan dirancang agar siswa aktif dalam proses pembelajaran. Setiap sub materi terdapat gambar yang disajikan sesuai dengan judul materi.



Gambar 4.7 Tampilan Materi



Gambar 4.8 Klenteng Hoktek Tertua Di Kota Jambi



Gambar 4.9 Makam Belanda (Kerkof)

2. Validasi Media

Media dinilai dengan menggunakan angket validasi oleh para ahli. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Adapun identitas ahli sebagai validator pada penelitian ini adalah Siti Heidy Karmela S.Si., MA. (Dosen) dan Muhammad Amin S.kom (Guru Sejarah).

a. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap 1

Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian Media yang akan di validkan oleh validator I.

Adapun komentar dan saran yang diberikan validator pertama yaitu:

- 1) Lebih spesifik antara gambar dan suara
- 2) Narasi lebih disesuaikan dengan video
- 3) Volume suara ditinggikan
- 4) Setiap gambar diberikan keterangan

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator I diperoleh skor yaitu validator I “**61,5%**” dengan kriteria “**Valid**”, tetapi masih ada revisi sesuai dengan komentar dan saran oleh validator.

b. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap II

Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian Media yang akan di validkan oleh validator I.

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator I dengan komentar “**secara keseluruhan media sudah lebih baik dari sebelumnya, media sudah boleh diuji cobakan**” diperoleh skor yaitu validator I “**90,3%**” dengan kriteria “**Sangat Valid**”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan.

c. Deskripsi Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Berikut instrumen penilaian Materi yang akan di validkan ahli materi. Adapun komentar yang diberikan oleh validator II yaitu, “dapat dilanjutkan sebagai pengetahuan awal siswa terkait dengan materi tersebut, karena sejauh muatan materi terkait tema ini hanya berkembang sebatas apa yang disampaikan oleh peneliti pada vidionya tersebut”. Berdasarkan hasil penilaian media dan komentar yang diberikan oleh validator II diperoleh skor yaitu “**76,5%**” dengan kriteria “**Valid**”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan.

d. Deskripsi penilaian oleh guru Aspek Materi

Adapun komentar yang diberikan oleh guru sejarah yaitu, video yang ditampilkan sudah sangat baik dan

selanjutnya pertanyaan yang dibuat untuk siswa agak dipermudah lagi tapi total keseluruhan sudah sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian media dan komentar yang diberikan oleh guru sejarah diperoleh skor yaitu “97,5%” dengan kriteria “Sangat Valid”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

Aspek Media

Adapun komentar yang diberikan oleh guru sejarah yaitu, video yang disampaikan sudah sangat baik dan sudah baik untuk dijadikan bahan ajar. Berdasarkan hasil penilaian media dan komentar yang diberikan oleh guru sejarah diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat Valid”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

5. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah media yang dikembangkan sudah selesai disusun dan dinyatakan sudah layak digunakan di kelas oleh para ahli media, selanjutnya media tersebut akan di uji cobakan di sekolah yang sudah ditentukan sebagai tempat penelitian. Media di uji cobakan pada siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 2. Uji coba dilapangan yaitu uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), uji coba kelompok besar (*field group*).

a. Uji Coba *One to One*

Pada tahap ini uji coba di lakukan pada 3 orang siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 9 Kota Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan melalui secara *online* via *group WhatsApp*, peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi, selama proses evaluasi peserta didik tidak mengalami hambatan. Uji coba dilakukan untuk

kepentingan perbaikan media hingga media dapat menjadi lebih baik lagi, pada tahap uji coba perorangan peserta didik dapat memutar *Video* yang sudah dikirim link nya kedalam grup. Setelah peserta didik menonton video, peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan penggunaan *Video* sebagai media pembelajaran sejarah. Berikut adalah rekap hasil uji coba lapangan perorangan yang telah dikonversi kedalam persentase :

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “80,7%” dengan kriteria “Baik”, aspek materi yaitu “82,8%” dengan kriteria “Baik”, dan aspek media yaitu “75,2%” dengan kriteria “Baik”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

b. Uji Coba *Small Group*

Pada tahap ini uji coba di lakukan pada 10 orang siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 9 Kota Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan melalui secara *online* via *group WhatsApp*, peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi, selama proses evaluasi peserta didik tidak mengalami hambatan. Uji coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan media hingga media dapat menjadi lebih baik lagi, pada tahap uji coba perorangan peserta didik dapat memutar *Video* yang sudah dikirim link nya kedalam grup. Setelah peserta didik menonton video, peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan penggunaan *Video* sebagai media pembelajaran sejarah. Berikut adalah rekap hasil uji coba lapangan

perorangan yang telah dikonversi kedalam persentase :

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “83,1%” dengan kriteria “Baik”, aspek materi yaitu “80,0%” dengan kriteria “Baik”, dan aspek media yaitu “82,4%” dengan kriteria “Baik”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

c. Uji Coba *Field Test*

Pada tahap ini uji coba di lakukan pada 40 orang siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 9 Kota Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan melalui secara *online* via *group WhatsApp*, peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi, selama proses evaluasi peserta didik tidak mengalami hambatan. Uji coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan media hingga media dapat menjadi lebih baik lagi, pada tahap uji coba perorangan peserta didik dapat memutar *Video* yang sudah dikirim link nya kedalam grup. Setelah peserta didik menonton video, peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan penggunaan *Video* sebagai media pembelajaran sejarah. Berikut adalah rekap hasil uji coba lapangan perorangan yang telah dikonversi kedalam persentase :

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “84,4%” dengan kriteria “Baik”, aspek materi yaitu “80,0%” dengan kriteria “Baik”, dan aspek media yaitu “83,2%” dengan kriteria “Baik”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media

Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

6. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini merupakan tahap penilaian untuk memberi hasil dari media yang telah di buat, evaluasi di lakukan dari awal pembuatan media dari catatan saat membuat produk, angket ahli media dan angket respon peserta didik yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah di tentukan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis Video pada materi Kolonial di Kota Jambi di SMA Negeri 9 Kota Jambi Kelas XI ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (perancangan), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (Implementasi), dan tahap *Evaluation* (evaluasi)
- Tahap *Analysis* (analisis) dilakukan dengan menganalisis analisis kurikulum, analisis teknologi dan situasi sekolah.
 - Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan pembuatan Storyboard yang terdiri dari desain utama dan materi, pembuatan *Flowchart view* dibuat bertujuan untuk mempermudah proses pengembangan dan menggabungkan komponen-komponen media yang ada, seperti menggambarkan alur media pembelajaran serta urutan penyajiannya dan Perancangan Isi materi dibuat berdasarkan analisis kurikulum serta mempersiapkan referensi dari beberapa sumber yang relevan.
 - Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan dengan pembuatan Instrumen Penilaian yaitu angket ahli materi dan ahli media, dan pembuatan Media Pembelajaran yang berisikan Intro,

Frame Judul Materi, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran, *Frame* Materi, dan *Frame* Penutup.

- d. Tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan uji coba lapangan *one to one* pada 3 siswa untuk mendapat penilaian terkait media pembelajaran, berdasarkan hasil yang didapatkan dari ketiga aspek ialah kriteria “**baik**”, uji coba *small group* mendapatkan kriteria “**baik**”, dan uji coba *field test* mendapatkan kriteria “**baik**” yang artinya “**layak**” untuk dipakai dalam belajar mengajar.
- e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 40 siswa untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Berdasarkan nilai yang diperoleh yaitu pada uji coba pertama sebesar “**81%**” dengan kriteria “**sangat baik**”, pada uji coba kedua sebesar “**90%**” dengan kriteria “**sangat baik**”, dan pada uji coba ketiga sebesar “**90,6%**” dengan kriteria “**sangat baik**”.

2. Saran

Media yang dikembangkan sudah memiliki kriteria layak digunakan berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif sumber belajar yang digunakan guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Video tetapi dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Kemendikbud. (2016). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun

2015. *Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan*, 12.

<https://naikpangkat.com> (link) Diakses sabtu, 21 Januari 2023

Nyoto, d. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 264.

<https://kenali.co.id> (link) Diakses minggu, 22 Januari 2023

Putra, E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif. Vol.1:2*, 20.

<https://disdik.jambikota.go.id> (link) Di akses minggu, 22 Januari 2023

R. Abdullah, R. (1970). *Kenang-Kenangan Jambi Nan-Betuah*. Jambi.

<https://www.kompasiana.com> (link) Diakses Jum'at, 20 Januari 2023

<https://www.haibunda.com> (link) Di akses senin, 23 Januari 2023

Sari, M. (2016). Inovasi Pembelajaran Produktif Abad 21 dengan Smartphone. 197.

Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya: Universitas Negeri Malang. Vol.7:1*, 14.

<https://www.kompasiana.com> (link) Di akses Kamis, 19 Januari 2023

Simanjuntak, D. (2013). Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendiikan Penabur. Vol.12:21*, 80.