

PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL MOVIE MAKER* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SMA N 1 TUMIJAJAR

Dora Arcella, Maskun dan Suparman Arif

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947, faximile (0721) 704 624

e-mail: raraarcella@yahoo.co.id

Hp. 082177846568

The purpose of this research is to know how the development of instructional media audiovisual *Movie Maker* for history learning in SMA N 1 Tumijajar 2014-2015 school year. This research used Research and Development method. The result of development media audiovisual *Movie Maker* has two point, there are development on the picture and development on the duration. Researcher added more interesting pictures. Interesting pictures made by using move picture. Moreover, development on the duration. So, for history learning the duration of media audiovisual movie maker minimal are 20 minutes.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan media *audiovisual Movie Maker* untuk pembelajaran sejarah di SMA N 1 Tumijajar tahun pelajaran 2014-2015. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang peneliti gunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Hasil pengembangan media *audiovisual Movie Maker* terdapat dua point yaitu pengembangan pada gambar dan pengembangan pada durasi. Peneliti menambahkan gambar yang lebih menarik. Gambar yang menarik dibuat dengan menggunakan gambar bergerak. Selain itu terdapat pengembangan pada durasi. Sehingga untuk pembelajaran sejarah durasi minimal media *audiovisual Movie Maker* yaitu 20 menit.

Kata kunci: media, movie maker, pembelajaran sejarah

PENDAHULUAN

Terbatasnya kemampuan siswa dalam menerima materi yang disebabkan oleh besarnya ruang kelas sehingga tidak semua siswa mampu menerima materi yang disampaikan dengan baik. Terbatasnya kemampuan siswa memvisualisasikan seorang tokoh dan letak wilayah suatu peristiwa. Dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap analisis kebutuhan siswa tersebut maka dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mengandung unsur audio dan visual. Melihat potensi yang ada di SMA N 1 Tumijajar didukung dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai seperti adanya komputer yang berjumlah 30, wifi dengan jaringan yang baik dengan rata-rata kecepatan internet 1,9 Mbps, dan program-program pembuatan video seperti *macromedia flash*. Tetapi sayangnya, sarana tersebut kurang dimanfaatkan secara optimal untuk membuat media pembelajaran yang mengandung unsur audio dan visual.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan didukung oleh metode pembelajaran yang tepat akan membuat kegiatan belajar lebih efektif. Pembelajaran yang efektif akan mengoptimalkan daya serap siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dalam penggunaan media pembelajaran, media *audiovisual* dapat digunakan oleh guru dalam mengemas materi pembelajaran menjadi menarik. Menurut Ahmad Rohani, media audiovisual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Ahmad Rohani, 1997:27). Media pembelajaran *audiovisual* dapat berbentuk gambar atau video-video yang dapat menunjang materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya media *audiovisual*, maka guru dapat menggunakan program-program seperti *Movie Maker* yang pada saat ini belum

banyak digunakan oleh kebanyakan guru dengan menggabungkannya dengan materi pelajaran menjadi satu kesatuan materi pembelajaran yang lebih inovatif. Disisi lain pun kreatifitas guru akan lebih berkembang dalam hal mendesain materi pembelajaran.

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan dan lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta (2002: 473), bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai. Untuk melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran diperlukan prosedur pengembangan. Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembang agar sampai ke produk yang dispesifikasikan. Prosedur pengembangan media meliputi beberapa tahap, yaitu perencanaan atau penyusunan rancangan media, produksi media, dan evaluasi media.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 94) Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain. Media *audiovisual* adalah alat yang dapat menghasilkan suara dan dapat menghasilkan gambar, seperti film dan televisi (Maskun, 1998:46).

Menurut Ahmad Rohani, media audiovisual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Ahmad Rohani, 1997:27).

Media *audiovisual* bertujuan untuk meningkatkan efektifitas metode mengajar, misalnya penggunaan alat bantu visual untuk memperjelas proses pembelajaran, di samping itu alat bantu mengajar dan metode belajarnya akan membentuk metode mengajar baru yang sangat vital (Sudjarwo, 1988:56). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* mempunyai keunggulan yang mampu mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dibandingkan dengan bentuk media lain. Hal ini disebabkan karena media *audiovisual* mempunyai fungsi ganda jika dimanfaatkan secara optimal maka dapat menampilkan gambar dan suara. Tidak menutup kemungkinan pula bahwa media *audiovisual* dapat menampilkan video atau film dengan desain yang menarik.

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, namun tidak semua media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam proses belajar. Dalam menggunakan media pembelajaran, sebaiknya media tersebut dapat merangsang berbagai indera siswa. Beberapa ahli mengemukakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan merangsang indera pandang dan indera dengar maka hasilnya akan lebih optimal jika dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan menggunakan indera pandang saja atau indera dengar saja.

Media *audiovisual* adalah alat yang dapat menghasilkan suara dan dapat menghasilkan gambar, seperti film dan televisi (Maskun, 1998:46).

Menurut Ahmad Rohani, film adalah salah satu jenis media *audiovisual*. Dibanding dengan media yang lain film mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang jelas dan tidak mudah dilupakan karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu.

2. Dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada proses atau peristiwa tertentu.
3. Dengan teknik *slow-motion* dapat mengikuti suatu gerakan atau aktivitas yang berlangsung cepat.
4. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
5. Dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi dan mengembangkan problema.

Menurut pendapat di atas dapat dipahami bahwa penggunaan media *audiovisual* memiliki keunggulan dalam membuat materi pelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan. Dengan media *audiovisual*, materi dapat digabungkan dengan animasi, video, atau gambar yang berhubungan dengan materi sehingga materi yang sudah dikemas menjadi lebih menarik. Menurut Ahmad Rohani, media *audiovisual* merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Ahmad Rohani, 1997:27).

Media *audiovisual* bertujuan untuk meningkatkan efektifitas metode mengajar, misalnya penggunaan alat bantu visual untuk memperjelas proses pembelajaran, di samping itu alat bantu mengajar dan metode belajarnya akan membentuk metode mengajar baru yang sangat vital (Sudjarwo, 1988:56).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* mempunyai keunggulan yang mampu mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dibandingkan dengan bentuk media lain. Hal ini disebabkan karena media *audiovisual* mempunyai fungsi ganda jika dimanfaatkan secara optimal maka dapat menampilkan gambar dan suara. Tidak menutup kemungkinan pula bahwa media *audiovisual* dapat menampilkan video atau film dengan desain yang menarik.

Dalam media *audiovisual* terdapat syarat-syarat penting untuk memilih gambar dan mengisi suara atau narasi. Syarat-syarat penting dalam memilih gambar yang akan dimasukkan ke dalam media yaitu:

1. Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail. Dalam hal ini, gambar dipilih yaitu gambar yang mempunyai resolusi besar sehingga gambar tidak pecah ketika akan *diedit* atau ditampilkan.
 2. Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
 3. Gambar harus benar atau autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
 4. Gambar harus sederhana, hal ini bertujuan agar gambar tidak menyulitkan siswa.
 5. Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.
- (Sadiman Arief, 2012:29)

Sedangkan dalam pengisian suara harus diperhatikan hal-hal berikut:

1. Bahasa
Bahasa yang digunakan adalah bahasa percakapan, jika menggunakan istilah yang sulit, istilah tersebut perlu di beri penjelasan.
2. Musik
Fungsi musik yang utama adalah menciptakan suasana, sehingga musik disesuaikan dengan suasana.
3. Keterbatasan Daya Konsentrasi
Daya konsentrasi orang dewasa berkisar antara 25 sampai dengan 45 menit. Sedangkan anak-anak hanya 15 sampai dengan 25 menit, sehingga pembuatan video tidak boleh terlalu panjang.

Windows Movie Maker adalah sebuah aplikasi *freeware* yang dibuat oleh *Microsoft*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat aplikasi video yang cukup berkualitas dengan penyertaan beberapa

efek yang terdapat pada aplikasi tersebut. File-file photo, musik, maupun video dapat diinsert ke dalam time line yang selanjutnya dapat diolah menjadi sebuah video yang dapat ditonton melalui VCD maupun DVD.

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa fitur-fitur yang dimiliki oleh *Windows Movie Maker* sangat beragam, didalam *Windows Movie Maker* tersebut guru dapat menyertakan beberapa efek seperti musik, gambar dan video dan mengkombinasikannya dengan materi yang aka disajikan. Selain itu, materi yang sudah dibuat dalam bentuk video dapat disimpan dengan *flasdisk* atau kaset CD sehingga memudahkan siswa untuk mengaksesnya kembali. Pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Atas (SMA) termasuk SMA N 1 Tumijajar.

Mengingat pentingnya mata pelajaran sejarah yang dapat memupuk rasa nasionalisme siswa maka jam belajar untuk mata pelajaran sejarah pun bertambah. Terdapat beberapa konsep dari para ahli mengenai pembelajaran yaitu menurut I Gde Widja menyatakan bahwa “pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini” (I Gde Widja, 1989:23). “Pembelajaran sejarah mengembangkan kemampuan anak untuk memformulasikan penilaian yang objektif, mempertimbangkan setiap bukti yang penuh kehati-hatian dan menganalisis bukti-bukti tersebut secara tepat” (S.K Kochhar, 2008:32).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media *audiovisual Movie Maker* dalam kegiatan belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran inovatif, yang dapat dilihat dan didengar untuk mendorong semangat belajar siswa.

Banyaknya permasalahan yang muncul dalam penelitian ini membuat pembahasan semakin luas. Oleh sebab itu, peneliti membatasi masalah pada “pengembangan media *audiovisual Movie Maker* pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 1 Tumijajar tahun pelajaran 2014-2015”. Sesuai dengan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah mengembangkan media *audiovisual Movie Maker* pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 1 Tumijajar tahun pelajaran 2014-2015?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan langkah dan cara dalam mencari, menggali data, menganalisis, membahas dan menyimpulkan masalah dalam penelitian (Musfiqon, 2012:14). Dalam penelitian ini, metode yang peneliti gunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Borg dan Gall (dalam Nusa Putra, 2011:120-121) langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mencari potensi dan masalah dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPA SMA N 1 Tumijajar.
2. Mengumpulkan data, data-data yang dikumpulkan berupa jumlah siswa di kelas yang akan diteliti yaitu kelas XI IPA 5, dan informasi media yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Desain produk, mendesain media *audiovisual Movie Maker* yang akan digunakan.
4. Validasi desain, desain media *audiovisual Movie Maker* akan divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. dan ahli materi yaitu Bapak Ersontowi, M.Pd.

5. Uji coba pemakaian, dalam hal ini peneliti mengujicobakan media *audiovisual Movie Maker* ke kelas.
6. Revisi produk, memperbaiki media apabila ada kekurangan.
7. Uji coba produk, mengujicobakan media *Audiovisual Movie maker* ke kelas kembali.
8. Revisi desain, memperbaiki desain pada media kembali
9. Revisi produk, revisi akhir produk.

Instrumen merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, sedangkan metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan berbagai cara yaitu sebagai berikut:

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiyono, 2013:199). Sebelum membuat angket, peneliti mempersiapkan kisi-kisi terlebih dahulu.

2. Observasi

Observasi merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung data jumlah siswa kelas XI IPA SMA N 1 Tumijajar dan nilai-nilai tes siswa pada pelajaran sejarah. Data-data tersebut peneliti dapatkan selama melakukan penelitian pendahuluan.

3. Test

Teknik ini digunakan untuk mengetahui data tentang peningkatan hasil belajar sejarah siswa. Tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Margono, 2010:170). Bentuk test yang digunakan adalah tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda. Soal pilihan ganda yang akan dibuat berjumlah 10 soal.

4. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan suatu teknik mengumpulkan data-data yang telah diperoleh melalui berbagai referensi buku guna melengkapi konsep-konsep dari variabel yang telah ditentukan, serta memperkuat suatu argumentasi yang didapatkan menurut pendapat dari para ahli. Dalam setiap pembuatan sebuah video pembelajaran, maka terdapat beberapa bahan yang akan dimasukkan ke dalam program *Movie Maker* yang kemudian dirangkai dan didesain sedemikian rupa sehingga menjadi suatu video yang dapat dijadikan video pembelajaran. Adapun bahan-bahan dalam pembuatan materi *Movie Maker* yaitu sebagai berikut:

1. Materi

Materi-materi yang akan dimasukkan ke dalam pembuatan video *Movie Maker* yaitu Tumbuhnya Ruh Kebangsaan Dan Nasionalisme dan materi Perjuangan Organisasi Pergerakan, di dalam materi Tumbuhnya Ruh Kebangsaan Dan Nasionalisme tersebut membuat empat indikator pencapaian kompetensi antara lain:

- a. Menjelaskan latar belakang munculnya kebijakan politik etis.
- b. Mendeskripsikan dampak kebijakan politik etis bagi rakyat Indonesia.
- c. Menjelaskan perkembangan pers di Indonesia.
- d. Menyebutkan tokoh reformasi islam.

2. Gambar

Media *audiovisual* merupakan rangkaian gambar yang akan dijadikan suatu video. Dalam pembuatan video ini, peneliti membutuhkan sebanyak 41 gambar. Gambar yang diambil dari internet merupakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi. Misal, untuk materi politik etis maka diperlukan gambar Van Deventer, dan gambar-gambar lain yang berkaitan dengan materi politik etis.

3. Video

Video digunakan untuk memperjelas situasi pada masa pendudukan Belanda di Indonesia, dan peneliti memasukkan video

peta pembuatan jalan Anyer-Panarukan. Media *audiovisual Movie Maker* dapat *insert* video sehingga apabila ada video asli yang berkaitan dengan materi dapat *insert* didalamnya.

4. Suara

Setelah gambar dirangkai sesuai dengan materi pembelajaran maka peneliti menarasikan video tersebut, dalam menarasikannya peneliti merangkum materi terlebih dahulu. Adapun bahan yang peneliti gunakan yaitu:

1. Buku Sejarah Indonesia kelas XI IPA, penerbit Dinas Pendidikan.
2. Buku LKS Sejarah Indonesia kelas XI IPA, penerbit Dinas Pendidikan.
3. Buku sekolah elektronik (BSE) Sejarah Indonesia XI IPA.

Buku-buku tersebut peneliti gunakan sebagai sumber dalam menarasikan video *Movie Maker*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Penelitian yang menggunakan teknik deskriptif kuantitatif adalah menggambarkan data yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan. Data yang diperoleh berupa angka maka cara mendeskripsikan data dapat dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif.

Tujuan dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan teknik statistika adalah untuk meringkas data agar menjadi lebih mudah dilihat dan dimengerti (Sukardi, 2008:86). Data mengenai penggunaan media *audiovisual Movie Maker* yang terkumpul melalui kuesioner yang diisi oleh siswa dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Kategori *Skala Likert*

Penilaian	Nilai
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Sumber : Sugiyono, 2013:136

Setelah data yang diperoleh dianalisis sesuai tabel 2, kemudian dijumlahkan total keseluruhan data. Setiap pernyataan apabila mendapat skor tertinggi yakni 4 maka akan diperoleh skor yang diharapkan dari tiap aspek ataupun skor yang diharapkan dari keseluruhan pernyataan. Skor yang diharapkan merupakan skor maksimal atau skor tertinggi dari tiap aspek apabila tiap pernyataan diberi skor 4. Untuk mencari skor yang diharapkan maka dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{(Skor\ tertinggi\ tiap\ butir\ instrumen) \times (jumlah\ instrumen\ tiap\ aspek) \times (jumlah\ responden)}{jumlah\ instrumen\ tiap\ aspek}$$

Sumber : Sugiyono,2013:418

Tabel 3. Skor yang diharapkan dari tiap aspek media *audiovisual*

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor yang diharapkan
1	Audio	Kualitas Suara	608
		Kesesuaian Suara Dengan Gambar	
		Penggunaan Bahasa	
		Penggunaan Musik	
2	Visual	Kesesuaian Gambar Dengan Peristiwa	608
		Kesesuaian Gambar Dengan Tokoh	
		Kesesuaian Gambar Dengan Wilayah Peristiwa	
		Format Teks	
3	Materi	Pemahaman Siswa Tentang latar belakang munculnya kebijakan politik etis.	608
		Pemahaman Siswa Tentang dampak kebijakan politik etis bagi rakyat Indonesia.	
		Pemahaman Siswa tentang perkembangan politik pers di Indonesia.	
		Pemahaman siswa tentang tokoh reformasi islam	

Sumber: Data olah peneliti

Data yang diperoleh setelah dianalisis kemudian diolah dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 1996: 244), atau dapat dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$Persentase = \frac{Skor\ yang\ diobservasi}{Skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

Sumber : Suharsimi Arikunto, 1996: 244

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media *audiovisual* dapat menggunakan tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel skala interpretasi kelayakan

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76 – 100 %	Layak
56 – 75 %	Cukup layak
40 – 55 %	Kurang layak
0 – 39 %	Tidak layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (1996: 244)

Pada tabel 4 di atas disebutkan pencapaian persentase interpretasi skor kelayakan media *audiovisual Movie Maker*. Kriteria interpretasi skor efektivitas tersebut di atas digunakan sebagai acuan penilaian terhadap kelayakan media *audiovisual Movie Maker* sebagai media pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI IPA SMA Tumijajar Tahun pelajaran 2014-2015. Interpretasi antara 0-39% dikatakan media *audiovisual Movie Maker* tidak layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Interpretasi 40-55% dikatakan media *audiovisual Movie Maker* kurang layak untuk dijadikan media pembelajaran

sehingga perlu diperbaiki agar cukup layak untuk dijadikan sebuah media pembelajaran. Interpretasi 56-75% *media audiovisual Movie Maker* dikatakan cukup layak untuk dijadikan media pembelajaran. Interpretasi 76-100% media audiovisual dikatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 1 Tumijajar, berlokasi di Jalan Jenderal Sudirman 92 Dayamurni, Kecamatan Tumijajar, Kabupaten Tulang Bawang, Propinsi Lampung. Memiliki Nomor statistik sekolah : 301120503003. Awal perjalanan SMA Negeri 1 Tumijajar, dimulai tahun 1979 bernama SMA Makarti Mukti Tama di bawah pembinaan Departemen Transmigrasi, pada tanggal 9 Nopember 1983 di Negerikan melalui SK Mendikbud No.0473/0/1983 bernama SMA Negeri Way Abung.

Melalui SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 035/0/1997 tanggal 7 Maret 1997 tentang perubahan Nomenklatur SMA menjadi SMU serta organisasi dan tata kerja SMU Negeri 1 Tulang Bawang Udik. Pemekaran Kecamatan Tulang Bawang Udik, menjadi Kecamatan Tulang Bawang Udik dan Tumijajar.

SMU N 1 Tulang Bawang Udik berada di wilayah Kecamatan Tumijajar. Sesuai SK Kepala Dinas Pendidikan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tulang Bawang berubah menjadi SMU Negeri 1 Tumijajar. Tanggal 3 Februari, sesuai SK Bupati Tulang Bawang Nomor : B/33/D.DVII/HK/TB/04 berubah menjadi SMA Negeri 1 Tumijajar. SMA N 1 Tumijajar merupakan sekolah yang mempunyai sarana dan prasarana memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar khususnya di kelas XI IPA 5.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa dalam merancang media *audiovisual Movie Maker* diperlukan kompetensi inti dan kompetensi dasar

karena pembelajaran merupakan kegiatan yang disengaja dan terstruktur, sehingga konsep pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Selain itu diperlukan gambar yang orisinal. Gambar yang orisinal dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi atau tokoh yang berkaitan lebih baik dibandingkan gambar yang tidak orisinal. Dalam perancangan media *audiovisual Movie Maker* terdapat beberapa langkah dalam membuat dan mengembangkan media *audiovisual*, yaitu potensi dan masalah yang ada di SMA N 1 yaitu adanya sarana yang dapat digunakan untuk mendukung dibuat dan dikembangkannya media *audiovisual Movie Maker*.

Sarana tersebut berupa *Wifi* sekolah, yang dapat digunakan untuk mencari bahan-bahan dari internet, LCD untuk menampilkan media *audiovisual Movie Maker* di kelas. Tetapi guru harus menyediakan *sound system* sendiri. Media *Audiovisual Movie Maker* dapat dijadikan selingan sehingga guru tidak hanya menggunakan metode ceramah dan media berupa *power point*. Setelah potensi dan masalah ditemukan, maka yang selanjutnya dilakukan adalah pengumpulan data.

1. Potensi dan masalah

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran. Peneliti melakukan

penelitian pendahuluan di SMA N 1 Tumijajar pada 20 Mei 2013 bahwa adanya keterbatasan kemampuan siswa dalam menerima materi yang disebabkan oleh besarnya ruang kelas sehingga tidak semua siswa mampu menerima materi yang disampaikan dengan baik. Terbatasnya kemampuan siswa memvisualisasikan seorang tokoh dan letak wilayah suatu peristiwa. Dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap analisis kebutuhan siswa tersebut maka dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mengandung unsur audio dan visual. dan dapat diketahui bahwa sarana pembelajaran di SMA N 1 Tumijajar cukup lengkap sehingga dapat menggunakan media *Audiovisual Movie Maker*.

2. Pengumpulan Data

Sebelum melakukan desain produk maka dilakukan pengumpulan data. Data-data yang diperlukan dalam merancang dan membuat media *Audiovisual Movie Maker* seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi, jumlah siswa, dan buku-buku pembelajaran penunjang dalam membuat media *Audiovisual Movie Maker*. Materi yang akan dibuat sebagai media *audiovisual Movie Maker* yaitu materi Tumbuhnya Ruh Kebangsaan Dan Nasionalisme dan materi Perjuangan Organisasi Pergerakan Kebangsaan. Jumlah siswa yang akan menjadi objek penelitian yaitu kelas XI IPA 5 sebanyak 38 siswa.

3. Desain produk

Terdapat beberapa langkah dalam desain produk berupa media *Audiovisual Movie Maker*, adapun langkah-langkah pembuatannya yaitu sebagai berikut:

a. Merangkum Materi

Pada tahap pembuatan media hal pertama yang dilakukan adalah merangkum materi yang akan dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan, ini bertujuan agar memudahkan dalam perancangan media pada materi yang akan

disampaikan. Materi yang dirangkum yaitu materi Tumbuhnya Ruh Kebangsaan Dan Nasionalisme dan Perjuangan Organisasi Pergerakan Kebangsaan dari buku sekolah Sejarah Indonesia.

b. Mengumpulkan Gambar

Mengumpulkan gambar merupakan tahap kedua dalam pembuatan media *Audiovisual Movie Maker*. Dalam pengumpulan gambar ini, peneliti mencari dan mengumpulkan gambar yang berhubungan dengan materi dari internet. Dalam mengumpulkan gambar ini tentunya dicari gambar yang sesuai dengan masanya (jaman dulu).

c. Pembuatan Narasi

Dalam pembuatan narasi, peneliti hanya membacakan materi yang ada di buku. Tentunya tidak semua materi dibacakan tetapi rangkuman dari materi Tumbuhnya Ruh Kebangsaan Dan Nasionalisme yang akan ditampilkan media *Audiovisual Movie Maker* pada pertemuan pertama dan Perjuangan Organisasi Pergerakan Kebangsaan yang akan ditampilkan media *Audiovisual Movie Maker* pada pertemuan kedua, sehingga gambar yang ditampilkan di dalam media memiliki penjelasan.

d. Pengisian Suara Dan Pemilihan Musik

Dalam pengisian suara, peneliti merekam suara melalui *Handphone* yang kemudian dipindahkan ke laptop untuk dimasukkan ke dalam media *Audiovisual Movie Maker*. Merekam suara melalui *Handhone* akan menghasilkan suara yang lebih besar dibandingkan merekam suara langsung dari *Windows Movie Maker*., sedangkan dalam pemilihan musik, peneliti memilih musik yang dapat menggugah semangat seperti musik sifatnya *rock* atau *beat*, peneliti juga menambahkan lagu kebangsaan untuk menciptakan rasa nasionalisme.

4. Validasi Desain

Tahap pengujian media *Audiovisual Movie Maker* dilakukan sesuai dengan

rancangan pengembangan media pembelajaran yang digunakan seperti yang telah dipaparkan pada bab III. Pengujian media dilakukan oleh uji ahli media dan uji ahli materi. Untuk uji ahli media yaitu Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., dan untuk ahli materi yaitu Bapak Ersontowi, M.Pd.

1. Hasil Pengujian Oleh Ahli Media

Penilaian dari ahli media ini bertujuan untuk memperbaiki tampilan media pembelajaran yang telah peneliti buat. Ahli media yaitu Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. memberikan beberapa saran untuk perbaikan media yang telah peneliti buat yaitu sebagai berikut:

- a. Penambahan tujuan pembelajaran
- b. Penyesuaian gambar
- c. Durasi media

2. Hasil Pengujian Oleh Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi yaitu Bapak Ersontowi, M.Pd. bertujuan untuk memperbaiki isi materi dari media pembelajaran yang telah peneliti buat. Terdapat beberapa saran dari ahli materi untuk perbaikan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Penambahan Materi
- b. Penambahan Indikator Pencapaian Kompetensi
- c. Pemberian Penjelasan Pada Istilah Asing.
- d. Pemberian Kesimpulan

5. Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba pemakaian, peneliti mengujicobakan media *audiovisual Movie Maker* kepada siswa SMA N 1 Tumijajar Kelas XI IPA 5. Pertemuan pertama, 15 November 2014, peneliti menampilkan media *audiovisual Movie Maker* yang berisi tentang materi Tumbuhnya Ruh Kebangsaan dan Nasionalisme. Kemudian peneliti membagikan kuesioner kepada siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada 38 siswa, maka peneliti menjabarkan

perolehan data kelayakan berdasarkan pengisian kuesioner, maka di bawah ini akan dijabarkan perolehan data kelayakan untuk tiap aspek-aspek media *audiovisual Movie Maker*.

Tabel 6. Presentase kelayakan media *audiovisual Movie Maker*

No	Aspek Penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Jumlah
1	Audio	319	608	52,49%
2	Visual	392	608	64,47%
3	Materi	291	608	47,86%
Jumlah		1002	1824	54,93%

Sumber: Data olah peneliti

Berdasarkan tabel 6 di atas, rata-rata total penilaian kuesioner dari siswa dengan media *audiovisual Movie Maker* ini sebesar 54,93%. Sesuai dengan skala persentase pada tabel 5, hasil tersebut masuk dalam kategori kurang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini terletak pada materi, siswa kurang memahami materi yang hanya berisi narasi tetapi gambar-gambar yang ditampilkan kurang mendukung materi tersebut, sehingga media *audiovisual* perlu diperbaiki dan ditambah gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

6. Revisi Produk

Dari presentase aspek-aspek media *audiovisual Movie Maker* dapat dilihat bahwa aspek materi mendapat presentase rendah dibandingkan dengan aspek *audio* dan *visual*. Maka dari itu perlu diperbaiki media *audiovisual Movie Maker* pada aspek materi. Untuk pertemuan kedua media *audiovisual Movie Maker* akan menampilkan materi perjuangan pergerakan organisasi kebangsaan.

Sehingga perlu mencari lebih banyak lagi gambar-gambar yang berkaitan dengan materi tersebut agar siswa dapat memahami materi yang ditampilkan oleh media *audiovisual Movie Maker*.

7. Uji Coba Produk

Pertemuan kedua, 22 November 2014, peneliti menampilkan media *audiovisual Movie Maker* yang berisi tentang materi Pergerakan Nasional Indonesia. Peneliti membagikan kuesioner kepada siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada 38 siswa, maka peneliti menjabarkan perolehan data kelayakan berdasarkan pengisian kuesioner, maka dibawah ini akan dijabarkan perolehan data kelayakan untuk tiap aspek-aspek media *audiovisual Movie Maker*.

Tabel 7. Presentase kelayakan media *audiovisual Movie Maker*

No	Aspek Penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Jumlah
1	Audio	453	608	74,50%
2	Visual	471	608	77,46%
3	Materi	483	608	79,44%
Jumlah		1407	1824	77,13%

Sumber: Data olah peneliti

Berdasarkan tabel 7 diatas, rata-rata total penilaian kuesioner dari siswa dengan media *audiovisual Movie Maker* ini sebesar 77,13%. Diketahui bahwa aspek materi mengalami peningkatan.

8. Revisi Desain

Revisi desain bertujuan untuk memperbaiki apabila ada kekurangan pada media *audiovisual Movie Maker*, tetapi setelah media *audiovisual movie maker* diuji cobakan kepada siswa dua kali maka tidak ada lagi yang perlu diperbaiki sehingga baik materi Tumbuhnya Ruh Kebangsaan dan Nasionalisme maupun materi Perjuangan Organisasi Pergerakan.

9. Hasil Akhir Produk

Hasil akhir produk yaitu durasi media *audiovisual Movie Maker* materi Perjuangan Organisasi Pergerakan berdurasi 20 menit. Sesuai dengan skala

persentase pada tabel 5, hasil tersebut masuk dalam kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa dalam merancang media *audiovisual Movie Maker* diperlukan kompetensi inti dan kompetensi dasar karena pembelajaran merupakan kegiatan yang disengaja dan terstruktur. Sehingga konsep pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Selain itu diperlukan gambar yang orisinal.

Gambar yang orisinal dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi atau tokoh yang berkaitan lebih baik dibandingkan gambar yang tidak orisinal. Dalam perancangan media *Audiovisual Movie Maker* terdapat beberapa langkah dalam membuat dan mengembangkan media *audiovisual*, yaitu potensi dan masalah yang ada di SMA N 1 yaitu adanya sarana yang dapat digunakan untuk mendukung dibuat dan dikembangkannya media *audiovisual Movie Maker*.

Sarana tersebut berupa *Wifi* sekolah, yang dapat digunakan untuk mencari bahan-bahan dari internet, LCD untuk menampilkan media *audiovisual Movie Maker* dikelas. Tetapi guru harus menyediakan *sound system* sendiri.

Media *Audiovisual Movie Maker* dapat dijadikan selingan sehingga guru tidak hanya menggunakan metode ceramah dan media berupa *power point*. Setelah potensi dan masalah ditemukan, maka yang selanjutnya dilakukan adalah pengumpulan data. Pengumpulan data seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan buku pembelajaran akan membuat isi materi media *audiovisual Movie Maker* sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar.

Untuk desain produk dilakukan dua tahap, tahap pertama *editing* gambar menggunakan *Ulead Video Studio*, *editing* menggunakan program tersebut akan menghasilkan video yang berdurasi 5-10 detik. Setelah *diedit*, video berdurasi

pendek tersebut dimasukkan ke dalam *Windows Movie Maker* dan digabungkan dengan gambar-gambar yang lain sesuai dengan materi. Media yang sudah dibuat kemudian ditunjukkan kepada ahli media dan ahli materi.

Dari ahli media terdapat beberapa saran untuk perbaikan media, saran-saran tersebut antara lain penambahan tujuan pembelajaran dan penyesuaian gambar dengan zaman dulu, kemudian saran-saran dari ahli materi antara lain penambahan materi, penambahan durasi video, penambahan indikator pencapaian kompetensi, pemberian penjelasan untuk istilah asing, pemberian kesimpulan di akhir video, pengubahan gambar yang kurang sesuai dengan keadaan dulu, dan pemberian musik atau instrumen sebagai pembangkit semangat siswa.

Uji coba pemakaian produk dilakukan di Kelas XI IPA 5, jumlah siswa Kelas XI IPA 5 adalah 38. Pertemuan pertama 15 November 2014, pada uji coba pemakaian ini peneliti melihat antusias siswa yang tinggi terhadap media yang ditampilkan.

Dalam hal ini, materi perlu diperbaiki sebab terdapat materi yang berisi narasi tetapi gambar-gambar yang berkaitan dengan materi tersebut masih kurang sehingga pemahaman materi mendapat presentase yang paling rendah diantara aspek-aspek yang lain. Sehingga perlu dilakukan penambahan materi dan gambar yang digunakan dibuat menjadi gambar bergerak sehingga lebih menarik.

Uji coba produk dilakukan di kelas yang sama yaitu Kelas XI IPA 5. Pertemuan kedua pada 22 November 2014 dengan materi Perjuangan Pergerakan kebangsaan. Untuk media pembelajaran kedua tidak ada kekurangan di dalam media tersebut. Hasil akhir produk kedua media *audiovisual Movie Maker* baik

materi Pergerakan Nasional Indonesia berdurasi 20 menit.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *audiovisual Movie Maker* terdapat dua point yaitu pengembangan pada gambar dan pengembangan pada durasi. Menurut Amir Hamzah, bahwa penampilan gambar pada media *audiovisual Movie Maker* harus sesuai dengan topik yang sedang dipelajari ternyata tidak cukup sehingga peneliti menambahkan gambar yang lebih menarik.

Gambar yang menarik dibuat dengan menggunakan gambar bergerak. Selain itu terdapat pengembangan pada durasi, berdasarkan pendapat Amir Hamzah bahwa durasi media pembelajaran berkisar antara 15-25 menit, tetapi setelah peneliti melakukan uji coba pemakaian hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa durasi 15 menit tidak cukup.

Untuk pembelajaran sejarah durasi minimal media *audiovisual Movie Maker* yaitu 20 menit. Terdapat beberapa tahap dalam mengembangkan media *audiovisual Movie Maker* seperti melihat potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, hasil akhir produk. Hasil dari desain produk, foto-foto yang akan dijadikan media *audiovisual Movie Maker* harus orisinal. Selain gambar-gambar yang dijadikan sebagai media *audiovisual Movie Maker* harus orisinal, durasi media juga minimal 20 menit.

Penggunaan media *audiovisual Movie Maker* pada pembelajaran sejarah siswa dikatakan layak untuk dikembangkan, hal ini berdasarkan revisi produk melalui ahli media dan ahli materi.

Dari revisi tersebut terdapat beberapa kekurangan media *audiovisual Movie Maker* yang telah diperbaiki seperti penambahan tujuan pembelajaran, penambahan materi, penambahan durasi, penambahan indikator pencapaian kompetensi, pemberian penjelasan pada istilah asing, pemberian kesimpulan, dan pemberian musik atau instrumen.

Selain melalui ahli media dan ahli materi, produk juga diujicobakan kepada siswa Kelas XI IPA 5 SMA N 1 Tumijajar tahun pelajaran 2014-2015. Perolehan data hasil kuesioner yang dibagikan ke siswa pada pertemuan pertama yaitu 54,93%. Berdasarkan tabel skala interpretasi kelayakan, 54,93% masuk ke dalam kategori kurang layak. Dari ketiga aspek media *audiovisual Movie Maker*, aspek materi yang paling rendah sehingga perlu diperbaiki. Pada pertemuan kedua, media *audiovisual Movie Maker* mendapatkan presentase sebesar 77,13%. Berdasarkan tabel skala interpretasi, 77,13% masuk ke dalam kategori layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Kochhar, S. K.. 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: Grasindo.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maskun. 1998. *Media Pendidikan*. Lampung: Universitas Lampung.

Penggunaan media pembelajaran *audiovisual Movie Maker* juga dapat digunakan sebagai selingan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru seperti media pembelajaran *power point*, sehingga media pembelajaran lebih bervariasi. media *audiovisual Movie Maker* dapat dibuat secara sederhana dengan melakukan tahapan-tahapan yang sudah dipaparkan sebelumnya. Dalam pembuatan media pembelajaran ini terdapat salah satu langkah pembuatan yang sedikit rumit yaitu ketika narasi atau pengisian suara.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media *audiovisual Movie Maker* dapat membuat siswa lebih kondusif. Selain itu, siswa juga bisa meminta media *audiovisual Movie Maker* yang sudah ditampilkan untuk dipelajai kembali di rumah. media *audiovisual Movie Maker* ini bisa disimpan di *flashdisk* atau CD, sehingga siswa dapat mempelajarinya kembali sesuai keinginan siswa dan apabila guru mengulas materi pada awal pertemuan selanjutnya, siswa mengingat materi yang sudah dipelajari.

- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Poerwadarminta, WJS. 2002. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sadiman, Arief dkk, 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Pustekom Dikbud.

Sudjarwo, S. 1988. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung.

Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.

Widja, I Gde. 1989. *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah Dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana.