



## PENGEMBANGAN *VIDEO BASED LEARNING* BERBASIS OBJEK SEJARAH DI INDRAGIRI HULU DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA SMAN 1 BATANG CENAKU

### *DEVELOPMENT OF HISTORICAL OBJECT-BASED BASED LEARNING VIDEO IN INDRAGIRI HULU IN HISTORY LEARNING STUDENTS OF SMAN 1 BATANG CENAKU*

Anggi Afrilianti<sup>1✉</sup>, Bunari<sup>2</sup>, Suroyo<sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup> ✉ Universitas Riau

E-mail: [anggi.afrilianti1403@student.unri.ac.id](mailto:anggi.afrilianti1403@student.unri.ac.id) ✉, [bunari@lecturer.unri.ac.id](mailto:bunari@lecturer.unri.ac.id), [suroyo11002@lecturer.unri.ac.id](mailto:suroyo11002@lecturer.unri.ac.id)

Diterima: 17 Oktober 2022

| Direvisi: 6 Desember 2022

| Diterbitkan: 7 Desember 2022

#### ARTICLE INFO

#### ABSTRACT

##### **Keywords:**

*Historical Object,  
History Learning,  
Video-Based Learning.*

*The development of video-based learning is carried out so that students do not feel bored while learning history and can more easily absorb or understand the material from the method. This improves the learning of local history in Indragiri Hulu which has teaching and noble historical values. The purpose of this research is to carry out innovation in the development of video-based learning media. This new learning media developed is expected to be able to support the increasing local historical knowledge of the students of SMA N 1 Batang Cenaku, especially in class X Social Sciences. The type of research used is research and development (R&D). The research sample amounted to 59 students who were students of class X SMAN 1 Batang Cenaku. The results showed that video-based learning based on historical objects in Indragiri Hulu in history learning was declared "very feasible" to be used.*

##### **Kata Kunci:**

*Objek Sejarah,  
Pembelajaran Sejarah,  
Video Based Learning.*

Pengembangan *Video based learning* dilakukan agar siswa tidak merasa bosan pada pembelajaran sejarah dan dapat lebih mudah meresap atau memahami materi dari metode tersebut, dan meningkatkan belajar sejarah lokal yang ada di Indragiri Hulu yang memiliki pengajaran, dan nilai-nilai luhur sejarah. Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran ini di kembangkan diharapkan mampu mendukung meningkatkan pengetahuan sejarah lokal para siswa SMA N 1 Batang Cenaku khususnya di kelas X IPS. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sampel penelitian berjumlah 59 siswa yang merupakan siswa/i kelas X SMAN 1 Batang Cenaku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video based learning berbasis objek sejarah di Indargiri Hulu dalam pembelajaran sejarah dinyatakan "sangat layak" untuk digunakan.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam setiap individu dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang

berkualitas. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun

negara. Dalam Pasal 1 Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi."

Pelaksanaan proses pembelajaran, diperlukan metode dan alat pembelajaran untuk menentukan hasil dari proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian Pratiwi dan Meilani (2018) media pembelajaran mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Pada zaman revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat. Purnamasari (2015) mengemukakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (TIK) semakin pesat, hal ini dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berbasis teknologi dan komunikasi (TIK) dengan berbagai macam gadget bermunculan, seperti komputer, laptop, i-pad, smartphone, dan lain-lain. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini yaitu handphone atau biasa disebut dengan smartphone. Hampir seluruh masyarakat mempunyai handphone sebagai alat komunikasi. Dengan menggunakan smartphone yang canggih, hampir semua masyarakat sering

menggunakan smartphone untuk menonton video di youtube. Ada begitu banyak video yang dapat ditonton oleh pengguna youtube, salah satunya adalah video pembelajaran.

Media pembelajaran video merupakan salah satu cara menarik perhatian siswa untuk belajar. Menurut Anindyawati (2012) guru perlu mengembangkan pembelajaran dengan cara memanfaatkan media video atau dengan media lainnya agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dan sikap siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan hasil penelitian Purnamasari (2015) bahwa pengembangan media video dapat mendukung keefektifan proses pembelajaran di kelas. Selain itu penggunaan media video juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Rina Cahyani, 2016). Jadi dengan adanya video dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi siswa, serta keefektifan dalam proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran sejarah, pendidik hanya menggunakan buku dan LKS saja tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis audio, video ataupun audiovisual sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam penafsiran materi pelajaran sejarah.

Kesulitan ini disebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa dikarenakan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja yaitu menjelaskan materi, tanya jawab, lalu memberikan latihan soal, hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik, malas, serta bosan dalam

mengikuti pembelajaran dikelas (Arifin, 2012). Hal ini sejalan dengan penelitian Novembli (2015) yang menyatakan bahwa metode yang digunakan guru pada saat menyampaikan pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode ceramah, dan sebagai sumber belajar guru menggunakan buku paket, buku pegangan siswa, dan buku pegangan guru. Berdasarkan penelitian (Misyanto, 2016), faktor penyebab kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran sejarah yaitu faktor internal meliputi kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran dikarenakan tidak ada daya tarik bagi siswa dalam proses pembelajaran dan siswa tidak menyukai pelajaran sejarah, dan faktor eksternal meliputi metode mengajar guru yang membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi serta kurangnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, memilih metode pembelajaran yang tepat merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Kualitas pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh komponen-komponen pendidikan yaitu antara lain pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana serta lingkungan. Pendidik merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran sejarah karena pendidik berinteraksi langsung dengan peserta didik. Pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pendidik juga dituntut memiliki kreativitas dalam

pengembangan desain pembelajaran dan mengimplementasikannya. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran melalui *video based learning*.

*Video based learning* sebagai salah satu media yang tepat digunakan di era milenial sekarang ini, karena tiga alasan : Dapat memotivasi peserta didik dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan tanpa mengenal waktu dan ruang, Peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi dari video , Memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi. Sedangkan *Video based learning* memberikan tiga stimulus penting dalam pembelajaran, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran yang mengembangkan emosi dapat dihasilkan dengan berbagai pengaruh dalam perkembangan intelektual untuk memproses hasil pengetahuan dan pengalaman yang telah diketahui melalui video, sehingga perilaku yang dihasilkan dari video dapat mempengaruhi pengetahuan dalam interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya (Robet, 2013). Media video memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, seperti yang telah dikemukakan oleh (Kustandi & Bambang, 2012), bahwa kelebihan dari video based learning, diantaranya : peserta didik akan mudah menangkap materi, terdapat pengalaman nyata tanpa membutuhkan ilustrasi yang abstrak, peserta didik tidak merasa jenuh dalam menerima materi karena pembawaan isi yang berupa audio dan visual. Adapun kekurangannya yaitu : pemutaran video membutuhkan peralatan elektronik bisa berupa komputer, LCD dan lain-lain (Cecep Kustadi dkk, 2012).

Peneliti akan mengembangkan media video based learning menjadi hal yang lebih menarik lagi dengan menyajikan video dan gambar yang tersaji dalam bentuk video pembelajaran, selain itu juga peneliti akan menambahkan suara, musik. Video pembelajaran yang akan dibuat dengan materi objek sejarah di Indragiri Hulu. Materi objek sejarah merupakan materi sejarah lokal, materi ini termasuk kedalam pelajaran SMA wajib semester genap kelas X IPS masuk pada materi zaman kerajaan-kerajaan islam di Indonesia, kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih di tekankan pada pendekatan scientific atau berpikir ilmiah. Pendekatan scientific meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan materi pembelajaran.

Proses mengamati dalam pembelajaran sejarah biasanya dilakukan dengan cara mengunjungi objek-objek sejarah, akan tetapi untuk mengunjungi objek-objek sejarah tersebut memerlukan persiapan yang cukup lama, dan biaya serta tenaga yang relatif banyak dikeluarkan. Belajar sejarah pada hakikatnya adalah mempelajari peristiwa-peristiwa pada masa lampau (Umamah, 2014). Langkah terbaik mempelajari sejarah adalah dengan menghadirkan peristiwa sejarah dihadapan peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengambil makna dan manfaat setelah mempelajarinya, namun hal ini sangat tidak mungkin dilakukan karena peristiwa sejarah bersifat sekali terjadi dan tidak terulang lagi. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti akan membuat *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu yang akan menjadi alternatif bagi pengajar dan siswa untuk

mudah mengetahui sejarah dari objek-objek tersebut, objek yang akan dijadikan materi dalam *video based learning* adalah istana kerajaan Indragiri, tugu 5 januari, kompleks makam raja Indragiri. Untuk itu diperlukan informasi yang lebih dalam tentang objek sejarah di Indragiri Hulu untuk menumbuhkan pengetahuan sejarah lokal dan memunculkan kreativitas siswa dengan cara modern sehingga siswa mampu menggali kearifan lokal masyarakat Indragiri Hulu. Hal inilah yang menarik peneliti untuk meneliti kearifan objek sejarah lokal di Indragiri Hulu.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis ingin mengembangkan Video based learning agar siswa tidak merasa bosan pada pembelajaran sejarah dan dapat lebih mudah meresap atau memahami materi dari metode tersebut, serta meningkatkan minat belajar sejarah lokal yang ada di Indragiri Hulu yang memiliki pengajaran, dan nilai-nilai luhur sejarah. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Pengembangan Video based learning Berbasis Objek Sejarah di Indragiri Hulu Dalam Pembelajaran Sejarah Siswa SMA N 1 Batang Cenaku”. Alasan pemilihan SMA 1 Batang Cenaku karena sekolah ini dianggap memiliki instrumen pendukung yang tepat dalam melaksanakan penelitian ini seperti fasilitas yang memadai serta kemampuan peserta didik yang dianggap unggul ketimbang sekolah lainnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran ini dikembangkan diharapkan mampu mendukung meningkatkan pengetahuan sejarah

lokal para siswa SMA N 1 Batang Cenaku khususnya di kelas X IPS.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah: *Pertama*, mengetahui pengembangan Video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu pada siswa SMA N 1 Batang Cenaku. *Kedua*, mengetahui penerapan video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu pada siswa di SMA N 1 Batang Cenaku. *Ketiga*, untuk mengetahui kelayakan media video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah SMA N 1 Batang Cenaku.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Populasi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa/i kelas X SMAN 1 Batang Cenaku berjumlah 141 orang. Dari perhitungan menggunakan rumus slovin, maka didapatkan hasil sample berjumlah 59 siswa.

Pengembangan media *video based learning* berbasis nilai-nilai makam raja Indragiri Hulu menggunakan beberapa instrument pengumpulan data, diantaranya observasi, wawancara, penyebaran angket, dan dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap Pengembangan *Video Based Learning***

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA N 1 Batang cenaku. Penelitian ini merupakan penelitian

pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode ADDIE. Tahapan model ADDIE yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut :

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum mengembangkan produk pada tahap ini akan ditemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dan kemudian akan dirumuskan cara pemecahannya. lalu peneliti melakukan observasi pada objek sejarah yang ada di Indragiri Hulu sebagai bahan yang akan digunakan didalam video pembelajaran dimana peneliti mengobservasi istana Indragiri, tugu 5 Januari, dan kompleks makam raja-raja Indragiri Hulu yang akan dijadikan sebagai bahan video.

Selain itu, peneliti juga mengobservasi sekolah SMA N 1 Batang Cenaku, untuk menentukan penunjang belajar apa yang menjadi kebutuhan para siswa. Permasalahan yang diidentifikasi oleh peneliti adalah rasa bosan para siswa kelas X SMA N 1 Batang Cenaku dalam proses pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran serta masih kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang pembelajaran siswa di dalam kelas. Oleh sebab itu, peneliti memilih pembelajaran menggunakan video agar menciptakan suasana pembelajaran yang baru didalam

kelas dan dapat meningkatkan minat belajar siswa agar tidak merasa bosan dengan pembelajaran sejarah.

Video pembelajaran berbasis objek sejarah yang ada di Indragiri Hulu perlu dikembangkan sebagai solusi media pembelajaran yang lebih inovatif dan praktis dapat digunakan dimana saja dan kapan saja agar siswa mengetahui sejarah lokal apa saja yang ada di daerah Indragiri Hulu. Penggunaan video pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar lebih mandiri. Video pembelajaran ini dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik, serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Sebelum produk video pembelajaran dihasilkan, ada tahapan penting yang dilaksanakan dalam proses pembuatan video pembelajaran ini, proses tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan Storyboard
- b. Pengumpulan Objek Rancangan, dilakukan dalam beberapa tahap yaitu pembuatan teks, pengumpulan teks materi yang akan disampaikan, pengambilan gambar, dan pengumpulan suara.

Produk dari penelitian ini bersifat usability, yang artinya mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya. Perangkat lunak (*software*) yang biasa digunakan untuk memutar/menjalankan video ini adalah melalui link google drive.

Perangkat lunak ini mudah didapatkan dan sudah banyak digunakan oleh masyarakat luas, khususnya siswa. Hal ini dikarenakan google drive dapat mengakses segala perangkat tidak hanya lewat desktop saja, kita juga bisa mengakses google drive lewat iPhone, iPad, dan Android. Dengan begitu akan semakin mudah kita mengakses video dari google drive dimana saja dan kapan saja dan dari google drive ini link video juga bisa kita download dengan mudah. Selain google drive masih ada banyak perangkat lunak lain yang dapat digunakan untuk memutar/menjalankan video pembelajaran ini, diantaranya yaitu GOM Player, Winamp, Jet Audio, CyberLink Power DVD, dan masih banyak program lainnya.

Untuk memperjelas isi video pembelajaran objek sejarah di Indragiri Hulu, berikut peneliti sajikan gambar tampilan (*screen picture*) dari awal sampai dengan akhir dari video ini.

### a. Pembukaan



**Gambar 1.** Gambar Pembukaan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

### b. Gambar objek sejarah Istana Indragiri



**Gambar 2.** Istana Indragiri  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

c. Gambar objek sejarah tugu 5 januari



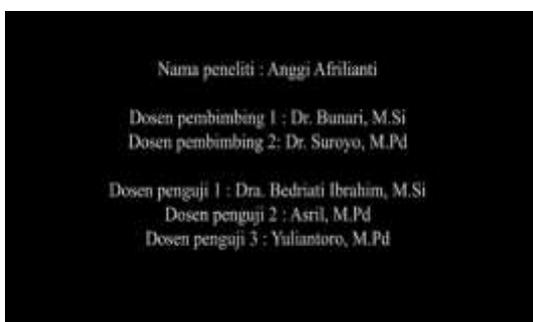
**Gambar 3.** Tugu 5 Januari  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

d. Gambar objek sejarah kompleks makam raja-raja Indragiri Hulu Pada gambar ini merupakan tampilan awal pembahasan materi tentang sejarah kompleks makam raja-raja Indragiri Hulu



**Gambar 4.** Kompleks Makam Raja Indragiri Hulu  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

e. Penutup



**Gambar 5.** Penutup  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 201

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengambilan gambar video di beberapa objek sejarah yang akan dijadikan sebuah video pembelajaran yaitu istana Indragiri, tugu 5 januari, dan kompleks makam raja-raja Indragiri Hulu. Pengambilan video dilakukan oleh peneliti selama sehari-hari dikarenakan jarak objek sejarah yang akan diteliti cukup jauh dari jarak satu objek sejarah ke satu objek sejarah lainnya. Selain itu peneliti juga mengumpulkan sumber-sumber yang terkait agar narasi yang disampaikan relevan. Setelah melakukan pengambilan video di beberapa tempat objek sejarah yang akan dijadikan bahan video pembelajaran, peneliti mengolah hasil pengambilan video tersebut di aplikasi pengeditan video yaitu aplikasi Adobe Premiere, melakukan pemotongan adegan yang tidak diperlukan atau tidak relevan jika dimasukkan ke dalam video pembelajaran. Setelah pengeditan adegan selesai, maka langkah selanjutnya adalah memasukkan unsur-unsur seperti rekaman suara (narasi) yang dimasukkan untuk menjelaskan setiap adegan-adegan atau tempat-tempat yang terdapat didalam video.

Narasi yang disampaikan di dalam video bukan sekedar narasi yang peneliti sampaikan. Namun berdasarkan dari sumber-sumber terpercaya yang peneliti dapatkan dari sumber internet maupun dari sumber buku, untuk narasi istana Indragiri peneliti mengambil sedikit sumber dari buku Kerajaan Indragiri Hulu yang ditulis oleh Hasan Junus, Zuarman, Drs. Fakhri. Dan untuk narasi Tugu 5 Januari peneliti mengambil sedikit sumber dari buku Tugu

Tungku Sejarangan yang ditulis oleh Susilowadi, SE., MH. Setelah memasukkan narasi ke dalam video, selanjutnya memasukkan teks (*subtitle*) ke dalam video agar video pembelajaran lebih jelas tidak hanya mendengarkan dari narasi saja tetapi juga bisa dibaca oleh siswa. Subtitle ini harus disinkronkan dengan pengucapan dalam narasi agar tidak terjadi kesalahan atau membingungkan. Setelah memasukkan subtitle kedalam video, peneliti juga memasukkan unsur musik atau Backsound untuk mengiringi video pembelajaran agar terlihat lebih menarik video pembelajaran yang peneliti buat. Backsound ditambahkan kedalam video dan disesuaikan dengan setiap adegan-adegan yang ada di dalam video pembelajaran. Backsound yang digunakan mengandung unsur no copyright agar tidak melanggar unsur hak cipta.

Setelah semua proses dilakukan pada tahap pembuatan produk yang diawali pengambilan video di setiap lokasi yaitu istana Indragiri, Tugu 5 Januari, dan kompleks makam raja-raja Indragiri Hulu, memasukkan narasi kedalam video serta menambahkan subtitle dan backsound. Setelah setiap proses itu selesai yang dilakukan langkah selanjutnya adalah menyatukan timeline video yang berisikan potongan-potongan video, gambar, narasi, subtitle, backsound menjadi satu potongan video utuh. Hasil penyatuan inilah yang menjadi produk akhir dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berbentuk video, yakni video based learning yang didalam video hasil pengembangan ini berisikan

materi atau konten objek sejarah yang ada di Indragiri Hulu.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan uji coba video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu sekaligus melakukan penilaian dengan memberikan validasi angket kepada para ahli dan juga pengguna. Uji coba pertama sekaligus validasi media dilakukan oleh ahli media yakni ibu Dr. Dewi Nasien, ST., M.Sc. secara online via WhatsApp pada hari Kamis tanggal 26 Mei 2022. Bukan hanya memberikan penilaian saja, akan tetapi di dalam angket validasi yang diberikan, ahli media yakni ibu Dr. Dewi Nasien, ST., M.Sc juga memberikan pendapat serta saran untuk perbaikan produk, yaitu menambahkan subtitle pada video pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli media, kesimpulan yang diberikan mengenai pengembangan video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu pada pembelajaran sejarah di nilai dari aspek media nya adalah "Layak untuk diuji coba lapangan dengan saran".

Selanjutnya peneliti melakukan validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi yakni Bapak Piki Setri Pernantah, M.Pd pada hari Minggu tanggal 29 Mei 2022 yang dilakukan secara online via WhatsApp. Bukan hanya memberikan penilaian saja, akan tetapi di dalam angket validasi yang diberikan, ahli materi juga memberikan saran perbaikan, yaitu menambahkan Subtitle pada video pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi, kesimpulan

yang diberikan mengenai pengembangan video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu pada pembelajaran sejarah di nilai dari aspek materi nya adalah “Layak untuk diuji coba lapangan dengan saran”.

Kemudian peneliti melanjutkan dengan melakukan validasi bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa yaitu ibu Dr. Charlina, M.Hum pada hari Senin tanggal 30 Mei 2022 pukul 14.00 yang dilakukan secara via WhatsApp. Bukan hanya memberikan penilaian saja, akan tetapi di dalam angket validasi yang diberikan, ahli bahasa juga memberikan saran perbaikan, yaitu perhatikan unsur ungkapan, kalimat didalam video yang perlu diperhatikan pada video pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli bahasa, kesimpulan yang diberikan mengenai pengembangan video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu pada pembelajaran sejarah di nilai dari aspek bahasa nya adalah “Layak untuk diuji coba lapangan dengan saran”.

Validasi terakhir adalah validasi oleh pengguna yaitu siswa kelas X SMA N 1 Batang Cenaku yang berjumlah 59. Validasi dilakukan secara bertahap pada hari Rabu tanggal 8 Juni 2022 yang dilakukan secara langsung di kelas masing-masing. Dalam validasi kali ini hanya beberapa siswa yang memberikan saran ataupun kritik nya di dalam lembar validasi. Sedangkan kesimpulan terbanyak yang diberikan adalah “Layak untuk digunakan tanpa saran”.

##### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis data kualitas video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam

pembelajaran sejarah. analisis data yang dilakukan diperoleh dari data hasil penilaian validasi kualitas video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu oleh para ahli.

a. Analisis perhitungan kualitas *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu menurut ahli media.

Berdasarkan hasil penilaian akhir dari ahli media maka diperoleh jumlah skor 60 maka nilai jumlah skor dari validasi media termasuk ke dalam kategori “sangat layak”.

b. Analisis perhitungan kualitas *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu menurut ahli materi.

Berdasarkan hasil penilaian akhir dari ahli materi maka diperoleh jumlah skor 59. Sehingga bila dilihat dari tabel diatas termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

c. Analisis perhitungan kualitas *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu menurut ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian akhir dari ahli materi maka diperoleh jumlah skor 61. Sehingga bila dilihat dari tabel diatas termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

d. Analisis Data Penilaian Siswa

Pada tahap analisis penilaian siswa, cara yang digunakan berbeda dengan tahap analisis untuk para ahli dikarenakan jumlah subjek. Dalam validasi para ahli, satu individu menilai satu aspek. Namun bila penilaian yang dilakukan oleh siswa, jumlah sampel yang telah dipilih yang dalam penelitian ini berjumlah 59 orang

siswa menilai satu aspek. Oleh karena itulah analisis data dilakukan dengan mengambil penapat/panilaian terbanyak yaitu “Sangat Layak”.

e. Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini setelah melalui 5 tahap yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi serta telah melewati uji coba juga validasi oleh para ahli dan juga siswa sebagai pengguna uji coba adalah video based learning berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam pembelajaran siswa SMA N 1 Batang Cenaku. Yang berisikan materi-materi, dan pembahasan (evaluasi).

**Penerapan Video based learning Berbasis Objek Sejarah di Indargiri Hulu dalam Pembelajaran Sejarah**

SMA N 1 Batang Cenaku melakukan penerapan media video pembelajaran baru-baru saja digunakan dan itupun hanya sesekali dan tidak semua mata pelajaran disekolah. Pada umumnya video pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu dalam proses penyampaian pembelajaran misalkan ketika dalam pembelajaran sejarah ada materi yang menjelaskan mengenai suatu bangunan atau objek sejarah maka dengan menggunakan video tersebut peserta didik akan mengetahui bagaimana bentuk dari bangunan objek sejarah tersebut tanpa harus pergi berkunjung ke objek sejarah tersebut, hal ini akan lebih memudahkan dalam proses pembelajaran. Penerapan video pembelajaran dulu dan sekarang sudah jauh berbeda, dulu menggunakan CD penerapan

video pembelajaran harus membeli kaset dari tv pendidikan, sekarang sudah mengalami perubahan atau peningkatan dengan menggunakan proyektor untuk menampilkan video pembelajaran dikelas, sehingga guru lebih mudah menerapkan video pembelajaran dikelas. fasilitas yang ada di SMA N 1 Batang Cenaku yaitu proyektor *In Focus* kemudian ada audio, ada audio yang memang udah terpasang dikelas atau yang *mobile*, jika peserta didik membutuhkan bisa langsung mengambil di ruang IPA, IPS, sudah ada, kemudian disini juga ada fasilitas wifi fasilitas pendukung. Adapun langkah kegiatan peneliti melakukan penerapan pembelajaran menggunakan *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri hulu dalam pembelajaran sejarah, sebagai berikut :

1. Kegiatan pendahuluan
  - a. Peneliti mempersiapkan secara fisik dan psikis siswa untuk mengikuti pembelajaran yang diawali dengan doa, mengecek presensi kehadiran siswa, kebersihan lingkungan kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar yang digunakan.
  - b. Peneliti memberikan motivasi ke siswa agar lebih fokus dan semangat mengikuti jam pembelajaran. peneliti menjelaskan cakupan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Kegiatan inti
  - a. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok.
  - b. Peneliti menyampaikan topik pembelajaran yang dibahas sambil mengajukan pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal siswa terkait materi

- pembelajaran yakni: sebutkan objek sejarah yang ada di Indragiri Hulu?
- c. Peneliti menjelaskan pokok kegiatan yang harus dilakukan, dan mengarahkan siswa berkumpul sesuai kelompoknya masing-masing.
  - d. Setelah siswa berada di masing-masing kelompok diberi waktu untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan untuk saling didiskusikan.
  - e. Siswa merumuskan hipotesis atau jawaban sementara dari masing-masing kelompok dan menginterpretasikan hasil serta saling menanggapi, peneliti mendampingi diskusi siswa dan berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan tersebut.
  - f. Setelah itu peneliti menayangkan *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu kepada siswa, dan meminta siswa untuk memperhatikan video tersebut karena nantinya peneliti akan memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok mengenai materi yang ada di video pembelajaran.
  - g. Setelah video selesai diputar peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, begitupun sebaliknya siswa ada juga yang bertanya kepada peneliti.
3. Kegiatan penutup
    - a. peneliti menyampaikan simpulan dan pembenaran dari jawaban-jawaban serta penjelasan-penjelasan kepada siswa.
    - b. Sebelum mengakhiri pembelajaran peneliti meminta siswa untuk mengisi lembar angket validasi untuk kelayakan *video based learning* berbasis objek

sejarah di Indragiri Hulu untuk dijadikan sebuah video pembelajaran.

- c. Peneliti dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.

### Kelayakan *Video based learning* Berbasis Objek Sejarah di Indragiri Hulu

Kelayakan *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dapat diketahui melalui tahap validasi oleh ahli dan penilaian oleh peserta didik sebagai pengguna. Berdasarkan tabel konversi skor akrual menjadi kategori kualitatif sebagai berikut :

Skor	Rumus	Kategori	Kategori
5	$X > 4,2$	4,21 - 5,00	Sangat Layak
4	$3,4 < X \leq 4,2$	3,41 - 4,20	Layak
3	$2,6 < X \leq 3,4$	2,61 - 3,40	Cukup Layak
2	$1,8 < X \leq 2,6$	1,81 - 2,6	Kurang Layak
1	$X \leq 1,8$	1 - 1,80	Sangat Kurang Layak

**Tabel 1.** Konversi skor akrual

Dengan melihat rata-rata skor yang diperoleh didapat hasil kelayakan pada masing-masing tahap penilaian secara keseluruhan yang dapat dilihat dari tabel berikut :

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Media	60	4,61	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Materi	59	4,53	Sangat Layak
3	Penilaian Ahli Bahasa	61	4,69	Sangat Layak
4	Penilaian Siswa	3.282	4,27	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>				<b>Sangat Layak</b>

**Tabel 2.** Penilaian Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Soal, dan Siswa

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam pembelajaran sejarah “sangat layak” untuk tahap penilaian ahli media dengan rata-rata skor 4,61, ahli materi dengan skor rata-rata 4,53 dengan kategori “sangat layak”, dan ahli bahasa dengan rata-rata skor 4,69 dengan kategori “sangat layak”, sedangkan untuk penilaian oleh siswa sebagai pengguna didapatkan keseluruhan data dengan kategori “sangat layak”. Dari seluruh data diatas maka dapat disimpulkan bahwa *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam pembelajaran sejarah “sangat layak” digunakan sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran untuk siswa kelas X SMAN 1 Batang Cenaku.

### **Kajian Media Akhir**

Media akhir dari penelitian ini adalah adalah *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam pembelajaran sejarah kelas X SMA. *Video based learning* ini berisi materi tentang istana Indragiri, tugu 5 januari, dan kompleks makam raja-raja Indragiri Hulu. Tampilan dari produk akhir penelitian ini juga dibuat menarik dengan tampilan video dengan diiringi *background* sehingga tidak membosankan untuk dilihat oleh pengguna.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: *Pertama*, pengembangan *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam pembelajaran sejarah ini menggunakan model

ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). *Kedua*, dalam penerapan *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam pembelajaran sejarah menggunakan 3 kegiatan yaitu pertama kegiatan pembukaan, kedua kegiatan inti, dan terakhir kegiatan penutup.

*Ketiga*, hasil dari validasi *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam pembelajaran sejarah oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata hasil 4,53 dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa dengan skor rata-rata 4,69 dengan kategori “sangat layak”, ahli media dengan skor rata-rata 4,61 dengan kategori “sangat layak”, dan penilaian oleh siswa dengan rata-rata skor secara keseluruhan 4,27 dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan keseluruhan dari penilaian diatas, maka *video based learning* berbasis objek sejarah di Indragiri Hulu dalam pembelajaran sejarah dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

### **Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam penelitian ini berupa: *Pertama*, media yang dihasilkan masih termasuk pada pengembangan tingkat pemula. *Kedua*, media yang dikembangkan masih terbatas pada materi sejarah kelas X SMA. *Ketiga*, penentuan kelayakan produk pada penelitian ini masih hanya terbatas pada aspek materi, bahasa, dan media saja. *Keempat*, uji coba implementasi produk hanya dilakukan di 1 sekolah saja yaitu SMAN 1 Batang Cenaku.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anindyawati, L. (2012). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 6, (6),
- Arifin, Z. (2012). *Model Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Cahyani, R. (2016). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Biosfer pada Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak Tahun Pelajaran 2015/2016. *GeoEco*. 2 (2). 198-207.
- Kustandi, C., & Bambang, S. (2012). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Misyanto. (2016). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik V Pada Mata Pelajaran Matematika. Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Elektronik*, 15 (2),144-150.
- Pratiwi, Inesa Tri M., & Rini Intansari Meiliani. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Manper: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3 (2). <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Purnamasari, A. (2015). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan *Wondershare Quiz Creator* Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*. 3 (2). 1-9.
- Robet. (2013). Pembuatan Materi Belajar Dengan Pendekatan Video-Based Learning. *Jurnal Tim*, 2 (2).
- Umamah, N. (2014). Kurikulum 2013 dan Kendala yang dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah. *Prosiding Seminar Nasional*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (t.thn.).