



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
MENGUNAKAN VIDEO DOKUMENTER DENGAN SUBTEMA
“PERTEMPURAN PALAGAN AMBARAWA” DI KELAS XI SMA N 1
AMBARAWA**

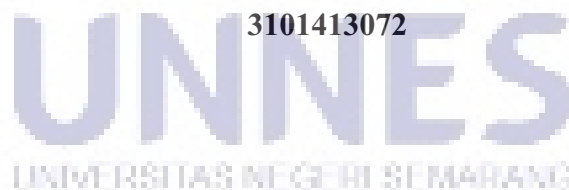
SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Angga Pradana

3101413072



JURUSAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : *Senin*

Tanggal : *10 Mei 2017*

Mengetahui:

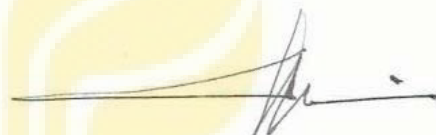
Dosen pembimbing I



Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd.

NIP.195809201985031003

Dosen Pembimbing II



Atno, S.Pd., M.Pd


NIP. 198512012015041002

UNNES

Mengetahui,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.

NIP. 196406051989011001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas
Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari:

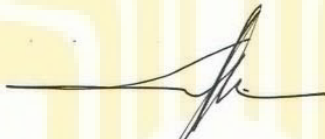
Tanggal:

Penguji I



Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd
NIP. 198607242012121002

Penguji II



Atno, S.Pd., M.Pd
NIP. 198512012015041002

Penguji III



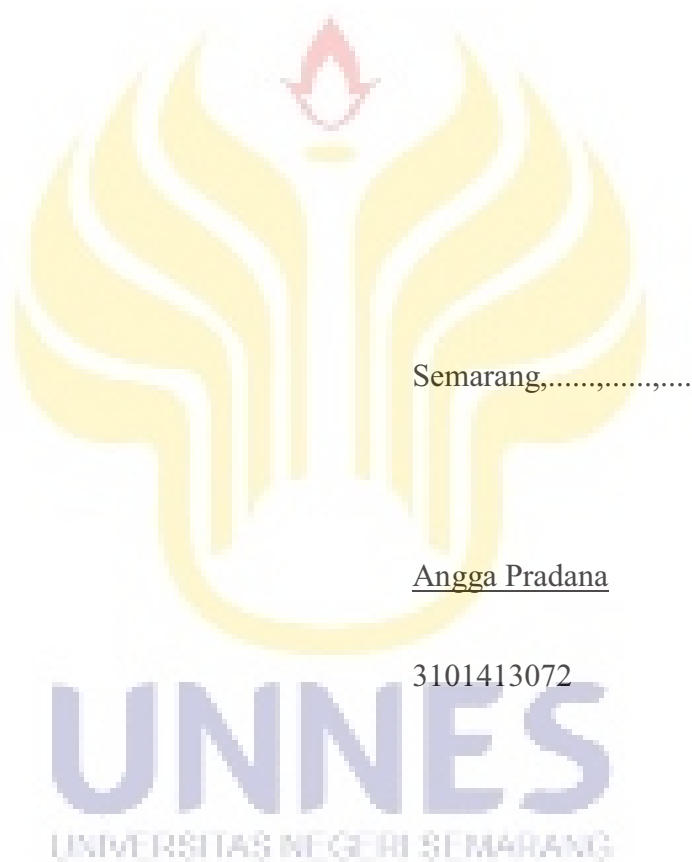
Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd
NIP.195809201985031003

UNNES
Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Sukses adalah hak anda, saya dan kita semua.
- Jika seseorang itu mampu, yakinlah dirimu juga mampu.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Kedua orang tua tercinta, ibu Winarni, bapak Fajar Suryono, kakak Fery Yuda Hermawan, beserta keluarga yang telah memberi doa untuk selama ini.
- Untuk dosen-dosen yang memberikan bekal ilmu dan pengalaman yang bermanfaat.
- Orang terspecial, sahabat, patner hidup yang senantiasa memberikan doa, semangat dan doronganya Haibati Daroyani, Heru Tribowo, Awan Ardiyanto.
- Teman-teman Komunitas Ilmu Sosial untuk Seni (KISS) yang selalu memberi dorongan dan motivasi.
- Teman-teman RUCTION yang selalu memberikan motivasi.
- Teman-teman kontrakan KMY yang selalu menjadi inspirasi.
- Semua teman-teman pendidikan sejarah 2013 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih.
- Almaterku, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Video Dokumenter dengan Subtema Pertempuran Palagan Ambarawa di Kelas XI SMA N 1 Ambarawa” ini dapat diselesaikan. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesulitan dan hambatan, namun berkat bantuan dari Allah SWT dan berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan segalanya.
2. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Moh Solekhatul Mustofa, M.A Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang memberikan motivasi penulis.
4. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd Ketua Jurusan Sejarah yang memberikan motivasi dan inspirasi penulis.
5. Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd., pembimbing I yang tidak lelah memberikan bimbingan, petunjuk, nasehat, dan arahan bagi penulis agar menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Atno, S.Pd., M.Pd., pembimbing II yang tidak lelah juga memberikan arahan, bimbingan, petunjuk dan motivasi yang membangun bagi penulis agar menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd dan Andy Suryadi, S.Pd, M.Pd selaku dosen validasi ahli media yang telah memberikan banyak saran dan petunjuk yang membangun dalam proses validasi media pengembangan bahan ajar.

8. Mufrikati S.Pd. dan Ani Olivia S.Pd. selaku Guru sejarah SMA N 1 Ambarawa yang telah memberikan banyak saran dan petunjuk yang membangun dalam proses validasi materi pengembangan bahan ajar.
9. Semua pihak yang telah membantu dengan ikhlas, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.



SARI

Pradana, Angga. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Video Dokumenter Dengan Subtema Pertempuran Palagan Ambarawa Di Kelas Xi SMA N 1 Ambarawa. Skripsi Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd, Atno, S.Pd.,M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Pertempuran Palagan Ambarawa

Pengembangan bahan ajar sejarah berbentuk video adalah bahan ajar dibuat untuk mengatasi minimnya bahan ajar untuk kelas XI dan sebagai pelengkap ataupun pendamping materi sejarah. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan media pembelajaran yang selama ini digunakan di SMA N 1 Ambarawa dan analisis kebutuhan bahan ajar. (2) menghasilkan pengembangan media pembelajaran sejarah Pertempuran Palagan Ambarawa (3) mengetahui kelayakan media berbentuk video yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development*. Sumber data pada penelitian ini ialah guru, siswa, proses pembelajaran, dokumen dan angket. Uji objektivitas data yaitu triangulasi metode, triangulasi sumber dan validitas. Teknik analisi data dalam penelitian ini adalah deskriptip kualitatif untuk tahap pendahuluan, teknik analisa kuantitatif untuk tahap pengembangan dan tahap evaluasi menggunakan teknik analisa kuantitatif menggunakan skala likert.

Media pembelajaran yang selama digunakan di kelas yaitu power point dan video. Video yang digunakan selama ini adalah video yang tidak mempunyai alur cerita, dari video yang hanya berisi foto dan tulisan diiringi musik dikembangkan menjadi video mempunyai gambar gerak yang sesuai dengan materi, dan antara gambar dan suara yang keluar juga sesuai. Pengembangan media pembelajaran video dokumenter melalui enam tahap yaitu judul, pembuatan naskah, pengambilan gambar, proses editing, validasi dan revisi validasi. Tingkat kelayakan dari ahli media menunjukkan rata-rata 82,78% (kategori sangat baik), ahli materi rata-rata 87,5% (kategori sangat baik). Kelas XI IPS I mendapat angka respon sebesar 87,2% (kategori sangat baik) dan untuk kelas XI MIPA IV mendapat angka respon sebesar 81,6% (kategori baik).

Saran, terdapat salah satu part dalam video yang memiliki kualitas suara yang kurang baik yaitu pada durasi 12.00-12.50, sebaiknya guru menaikkan volume di part tersebut agar suara terdengar dengan jelas.

ABSTRACT

Pradana, Angga. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Video Dokumenter Dengan Subtema Pertempuran Palagan Ambarawa Di Kelas Xi Sma N 1 Ambarawa*. Final Project, Department of History Education, Faculty of Social Science, Semarang State University. Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd, Atno, S.Pd.,M.Pd. as the advisors.

Keywords: Development, tutorial video, battle of *Palagan Ambarawa*

The development of history teaching materials in the form of a video is a teaching material created to overcome the lack of teaching materials for class XI and as the complement and the companion of historical materials. The objectives of this research are (1) to describe the learning media that used in SMA N 1 Ambarawa and the analysis of requirement teaching material. (2) to develop the learning media of *Palagan Ambarawa* battle history. (3) to know the feasibility of media in the form of video which is developed in this research. The method used in this research is Research and Development. The data sources in this study are teachers, students, learning process, documents and questionnaires. Data objectivity test used are triangulation method, source triangulation and validity. The technique of data analysis in this research is qualitative descriptive for preliminary, quantitative analysis technique for development stage and for the evaluation stage it is using *likert* scale quantitative analysis technique.

The learning media that have been used in the classroom are power point and video. The video used so far is a video that has no storyline, from videos which contain only photos and text followed by music, it was developed into motion picture videos that match to the learning material, and between the outgoing images and sounds are also match. The development of documentary video learning media is done through six stages: title, script making, image taking, editing process, validation and revision of validation. The feasibility level from the media experts showed the average of 82.78% (its rated as very good category), material experts averaged 87.5% (rated as very good category). Class XI IPS I got a response rate of 87.2% (very good category) and for class XI MIPA IV got a response rate of 81.6% (rated as good category). Suggestion, the duration of this video is quite long. It is expected to the students to write down the important things in the video so they will not forget about the information which is served inside the video.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hakikat Pembelajaran.....	7
2.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	12
2.3 Karakteristik Materi Pertempuran Palagan Ambarawa.....	21
2.4 Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Pendekatan Penelitian.....	25
3.2 Fokus Penelitian.....	25
3.3 Langkah-langkah Penelitian.....	25
3.4 Sumber Data.....	28
3.4.1 Informan.....	28
3.4.2 Proses Pembelajaran.....	29
3.4.3 Dokumen.....	29

3.5 Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5.1 Wawancara.....	30
3.5.2 Observasi.....	31
3.5.3 Studi Dokumen.....	32
3.5.4 Angket.....	32
3.6 Uji Objektivitas Data.....	33
3.6.1 Triangulasi Metode.....	33
3.6.2 Triangulasi Sumber.....	33
3.6.3 Uji Validitas.....	34
3.7 Teknik Analisi Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Lokasi Penelitian.....	41
4.2 Hasil Penelitian.....	49
4.2.1 Bahan ajar yang selama ini digunakan.....	49
4.2.2 Pengembangan bahan ajar yang sesuai kebutuhan.....	53
4.2.3 Kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.....	60
4.3 Pembahasan.....	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media.....	38
Tabel 3.2 Rentang Presentase	40
dan Data Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Peran Video Dalam Pembelajaran.....	60
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Kualitas Tampilan.....	60
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Format Tampilan.....	61
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Pengaplikasian Pembelajaran.....	61
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Secara Keseluruhan.....	61
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Keempat Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Untuk Aspek Kesesuaian Materi.....	63
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Untuk Aspek Pengaplikasian Pembelajaran.....	63
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Keseluruhan.....	63
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Kedua Ahli Materi.....	64
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Peran Video Dalam Pembelajaran.....	65
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Kualitas Tampilan.....	65
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Format Tampilan.....	65
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Pengaplikasian Pembelajaran.....	66

Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Secara Keseluruhan.....	66
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Keempat Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Untuk Aspek Kesesuaian Materi.....	67
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Untuk Aspek Pengaplikasian Pembelajaran.....	67
Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Untuk Aspek Keseluruhan.....	68
Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Kedua Ahli Materi.....	68



DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berfikir.....	24
3.1 Tahapan-tahapan penelitian pengembangan menurut Sugiyono.....	26
3.2 Komponen dalam Analisis Data Interaktif.....	37
4.1 Screen Shot Proses Editing	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat ijin penelitian di SMA N I Ambarawa.....	83
Lampiran 2. Surat selesai penelitian di SMA N I Ambarawa.....	84
Lampiran 3. SK.....	85
Lampiran 4. Angket analisis kebutuhan sumber belajar.....	86
Lampiran 5. Lembar Hasil Observasi Kelas.....	91
Lampiran 6. Hasil Validasi dari Tim Ahli Media I.....	94
Lampiran 7. Hasil Validasi dari tim ahli materi I.....	99
Lampiran 8. Validasi Ahli Media Akhir	105
Lampiran 9. Validasi ahli materi akhir.....	111
Lampiran 10. Lembar Keterangan ahli materi dan media.....	117
Lampiran 11. Angket Respon Siswa.....	121
Lampiran 12. Silabus Sejarah Indonesia Kelas XI.....	123
Lampiran 13. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	135
Lampiran 14. Lampiran Materi Pertempuran Palagan Ambarawa.....	141
Lampiran 15. Pedoman wawancara.....	144
Lampiran 16. Rubrik Instrumen.....	148
Lampiran 17. Tabel Revisi Video Pembelajaran.....	154
Lampiran 18. Deskripsi video awal dan akhir.....	156
Lampiran 19. Rekap Respon Siswa.....	162
Lampiran 20. Narasi Video.....	165
Lampiran 21. Dokumentasi.....	168

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia karena adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Gagne (1977: 3), “belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari pertumbuhan”. Sedangkan Gage dan Berliner (1983: 252) menyatakan bahwa “belajar merupakan proses suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman”. Seseorang akan selalu mendapatkan suatu hal yang baru dan itu menandakan bahwa dia telah mengalami proses belajar. Mengalami perubahan tingkah laku baik dalam kebiasaan, kecakapan, satu dalam tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dalam proses pembelajaran banyak permasalahan yang ditemukan, salah satunya adalah minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah, pelajaran sejarah masih termasuk mata pelajaran yang menjenuhkan dan tidak menarik minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari gejala-gejala yang ditunjukkan siswa dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Sejarah berlangsung. Saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran sejarah berlangsung beberapa siswa menunjukkan kejenuhan dan ketidak tertarikan terhadap materi yang dijelaskan, gejala-gejala yang ditunjukkan siswa seperti: (1) siswa hanya diam tidak merespon; (2) siswa selalu mengobrol dengan teman nya; (3) siswa mencoret-coret buku; (4)

siswa mengganggu temannya dengan melempar kertas; (5) siswa mengerjakan tugas mata pelajaran lain.

Dari gejala yang ditunjukkan siswa di kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipasi siswa dalam mata pelajaran sejarah sangat rendah. Selain itu siswa pun memiliki pemahaman yang rendah terhadap mata pelajaran sejarah, gejala-gejala yang dibuktikan seperti: (1) ketidaktahuan siswa ketika diminta untuk menjelaskan ulang materi; (2) ketidaktahuan ketika guru bertanya. Dari bukti di lapangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang rendah terhadap mata pelajaran sejarah.

Untuk menyalurkan terwujudnya pembelajaran yang mengajak siswa berfikir kreatif, maka diperlukan adanya suatu inovasi salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Wayan (2007: 3), “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Sedangkan Jaya (2010: 27) menyebutkan bahwa “media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyaluran ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut”. Berdasarkan pengertian diatas, media memiliki fungsi sebagai pembawa sekaligus penyampai informasi kepada siswa sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan siswa dalam belajar terlebih dahulu jika tidak adanya penyaringan informasi dan pemanfaatan informasi untuk membantu

perkembangan belajar siswa. Gejala yang timbul dari akibat perkembangan teknologi dan informasi membawa siswa lebih menyukai tayangan di televisi atau video dari pada belajar, membaca buku dan lebih hafal cerita di video dari pada penjelasan materi pelajaran di sekolah.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan suatu inovasi dalam pembelajarannya untuk mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas, membutuhkan pendekatan kreatif yang diarahkan sebagai pendekatan yang mampu mengembangkan kreativitas, dan pemikiran kreatif untuk menjadikan sejarah menjadi mata pelajaran menarik dan dibutuhkan oleh siswa. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar sejarah, salah satunya menggunakan media video sebagai perantara penyampaian materi kepada siswa. Menurut Arsyad (2009: 172) “informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan melalui *overhead projektor*, dan dapat di dengar suaranya, dilihat gerakanya (video atau animasi)”. Daryanto (2010: 87) menambahkan bahwa “video menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa di samping suara yang menyertainya sehingga merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video”. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, media video dirasa tepat karena media tersebut merupakan media yang berupa rekaman pada pita *Magnetik*

CD melalui kamera video. Media video yang lebih mengutamakan objek yang bergerak, berwarna, bersuara, dan di dukung oleh efek suara maupun visual dapat membantu dalam menjelaskan berbagai kegiatan yang telah dilakukan. Sehingga memudahkan mencapai maksud dan tujuan yang ingin disampaikan. Dengan menggunakan video dokumenter ini memerlukan suatu kegiatan yang dapat memahaminya, dengan tidak terlepas dari kurikulum yang berlaku para siswa akan lebih tertatik apabila di dalam pembelajaran mereka tidak hanya mendengar tetapi juga dapat merasakan maksud dan tujuan dan pembelajaran tersebut. Dalam menggunakan video sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan oleh para pengajar sejarah SMA N 1 Ambarawa dengan alasan keterbatasan produksi media tersebut. Dengan uraian data diatas peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkan pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan video dokumenter untuk memaksimalkan proses pembelajaran di dalam kelas.

Pertempuran palagan ambarawa akan menjadi subtema dalam pengembangan video dokumenter penelitian ini disebabkan karena lokasi dari SMA N 1 Ambarawa yang tidak jauh dari tempat kejadian perkara pertempuran. Dengan mengungkap sejarah lokal dapat meningkatkan wawasan dari masing-masing individu untuk lebih mengenal suatu daerah, dan mengembangkan kecintaan sejarah terutama pada sejarah lingkungannya. Dengan mengetahui pentingnya pertempuran palagan ambarawa diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan rasa kecintaan pada peninggalan peristiwa yang banyak mengandung sejarah. Sehingga sejarah kota di masa lalu diharapkan tetap terjaga dari kepunahan seiring berkembangnya zaman. Peneliti mengambil kelas XI SMA N 1 Ambarawa

sebagai objek penelitian karena dalam penyajian pembelajaran sejarah masih terlalu banyak menggunakan metode ceramah yang kurang bervariasi sehingga membuat kurangnya minat siswa untuk mempelajari sejarah. Dengan video dokumenter dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dalam penelitian ini dapat diangkat permasalahan yaitu:

1. Bagaimanakah media pembelajaran sejarah pada materi Pertempuran Palagan Ambarawa yang selama ini digunakan pada kelas XI SMA N 1 Ambarawa?
2. Bagaimanakah media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas XI SMA N 1 Ambarawa pada materi Pertempuran Palagan Ambarawa yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran pada materi Pertempuran Palagan Ambarawa di kelas XI SMA N 1 Ambarawa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan bagaimana model media pembelajaran yang selama ini dilakukan dalam pembelajaran Pertempuran Palagan Ambarawa di kelas XI SMA N 1 Ambarawa.

2. Menghasilkan dan menganalisis pengembangan media pembelajaran Sejarah dengan subtema “Pertempuran Palagan Ambarawa” yang sesuai dengan kebutuhan di kelas XI SMA N 1 Ambarawa.
3. Mengetahui dan menganalisis kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran Sejarah dengan subtema “Pertempuran Palagan Ambarawa” di kelas XI SMA N 1 Ambarawa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Untuk mengembangkan penelitian-penelitian menggunakan media pembelajaran Video Dokumenter.
2. Untuk pijakan penelitian-penelitian yang menggunakan media belajar dalam mengembangkan pembelajaran Sejarah.
3. Memberikan referensi dalam mengembangkan pembelajaran Sejarah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Dapat memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Memberikan pengetahuan pada siswa tentang pencarian fakta sejarah disesuaikan dengan perkembangan pola pikir siswa.
3. Memberikan masukan kepada para guru Sejarah tentang Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah menggunakan Video Dokumenter.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Pembelajaran

Menurut Gagne (1997: 3) “pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal”. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Pembelajaran

mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang cukup lama dan karena adanya usaha.

2.1.1 Komponen Pembelajaran

Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman temannya, tutor, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain. Pengajaran adalah suatu sistem artinya keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Komponen merupakan bagian dari suatu sistem yang memiliki peran dalam keseluruhan berlangsungnya suatu proses untuk mencapai tujuan sistem. Jadi, komponen pembelajaran adalah bagian-bagian dari sistem proses pendidikan yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.

Adapun komponen-komponen pembelajaran meliputi:

1. Kurikulum

Kurikulum adalah sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan. Pengertian kurikulum secara luas tidak hanya berupa mata pelajaran atau bidang studi dan kegiatan-kegiatan belajar siswa saja, tetapi juga segala sesuatu yang berpengaruh terhadap pembentukan pribadi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Misalnya fasilitas kampus, lingkungan yang aman, suasana keakraban dalam proses belajar mengajar, media dan sumber-sumber belajar yang memadai. Kurikulum yang diterapkan di SMA N I Ambarawa adalah kurikulum 2013.

2. Guru

Guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Guru merupakan satu diantara pembentuk-pembentuk utama siswa. Peranan guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Siswa

Siswa adalah orang yang memerlukan ilmu pengetahuan yang membutuhkan bimbingan dan arahan untuk mengembangkannya potensi diri

secara konsisten melalui proses pendidikan dan pembelajaran, sehingga tercapai tujuan yang optimal.

4. Metode

Maksud dari metode pembelajaran yaitu sebuah upaya yang bisa dilakukan dalam membantu proses belajar supaya bisa berjalan lebih baik. Untuk fungsinya sendiri adalah untuk memperlancar dan memudahkan proses belajar, membantu pengajar dalam menjelaskan materi kepada peserta didik dan membantu peserta didik untuk menjadi lebih berani, aktif dan juga mandiri.

5. Materi

Materi juga merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Materi harus dirancang sedemikian rupa, sehingga cocok untuk mencapai tujuan dengan memperhatikan komponen-komponen yang lain, terutama komponen anak didik yang merupakan sentral. Pemilihan materi harus benar-benar dapat memberikan kecakapan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.

6. Media

Jadi media ini menjadi perantara antara si pengantar pesan dengan si penerima pesan. Adapun bentuknya bisa berupa *software* ataupun *hardware* sebagai alat bantu belajar.

7. Evaluasi

Evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari suatu hal. Ada pendapat lain yang mengatakan bahwa evaluasi adalah

kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar.

Dalam hal ini pembelajaran kontekstual diperlukan guna mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Nurhadi (2005: 5) berpendapat bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya upaya membuat belajar lebih mudah, sederhana, bermakna dan menyenangkan agar siswa mudah menerima ide, gagasan, mudah memahami permasalahan dan pengetahuan serta mengkonstruksi sendiri pengetahuan barunya secara aktif, kreatif dan produktif.

Pada kenyataannya siswa saat ini cenderung lebih menghabiskan waktunya untuk menonton televisi daripada belajar. Dengan berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk berinovasi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menangkap materi pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

2.2 Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1994) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan si pelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Sedangkan Teda (2001) mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran”. Jadi dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran berdasarkan pendapat para ahli diatas maka media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi sehingga bagi yang memanfaatkan dapat memahami apa yang sedang dipelajari. Berdasarkan pengertian di atas, media memiliki fungsi sebagai pembawa sekaligus penyampai informasi kepada siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan siswa dalam belajar terlebih apabila tidak adanya penyaringan informasi dan pemanfaatan informasi.

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip menentukan jenis media dengan tepat sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan, menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan siswa, menyajikan media dengan tepat yang harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, tempat dan situasi yang tepat sehingga mengetahui saat yang tepat bagaimana media tersebut digunakan.

Bertolak dari fungsi dan prinsip penggunaan media maka diharapkan media yang digunakan dapat memberikan peranan seperti yang disebutkan Soedarno, dkk (2007: 62) media pembelajaran memiliki peranan penting diantaranya adalah sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang disampaikan guru, media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya; media sebagai bahan konkrit berisi bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok. Berdasarkan penjelasan di atas media yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar mengambil peranan penting demi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan membawa siswa ke dalam suasana belajar yang menarik.

Dapat kita lihat banyak sekali sumber belajar pada zaman yang sudah modern ini. Selain dari guru atau instruktur, kita juga telah belajar dari bahan atau material seperti misalnya buku, radio, majalah, video bingkai, dengan atau tanpa bantuan alat-alat seperti proyektor. Bahan dan alat yang kita kenal dengan istilah software dan hardware itu adalah media pendidikan.

2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2011: 10-12), secara rinci fungsi media dalam proses pembelajaran diantaranya adalah menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, *slide*, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang peristiwa sejarah, mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.

Adapun fungsi dari media di antaranya adalah memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik, membangkitkan motivasi dan merangsang anak bahwa belajar itu menyenangkan.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard (1983) mengusulkan “sembilan kriteria untuk menilainya. Kriteria pertamanya ada biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu” (Ouda Teda Ena, 2001).

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses

pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu.

2.2.2 Jenis Media

Syarifudin dalam jurnal pendidikan yang berjudul ‘kedudukan media pendidikan dalam proses belajar mengajar’ menyebutkan media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

1. Alat-alat audio seperti: radio, *tape*, *recorder*;
2. Alat-alat visual seperti: peta, globe, diagram, grafik, poster, *slide*, museum dan komputer;
3. Alat-alat audio visual seperti: video, tv, video, dan *vcd*;
4. Sumber-sumber masyarakat, seperti: penduduk, sejarah, jenis kehidupan, kepercayaan, industri, perdagangan, dan pemerintahan, kebudayaan, dan politik;
5. Barang-barang cetakan, seperti: buku, surat kabar, majalah, brosur, dan bulletin;
6. Kumpulan benda-benda, seperti: potongan kaca, kayu, besi, daun daunan, benih dan bibit.

Sedangkan Soedarno, dkk (2007: 54-55) memaparkan media berdasarkan jenisnya diantaranya adalah:

1. Media Auditif, merupakan media yang hanya mengandalkan kemampuan audio (suara) saja seperti radio, *tape recorder*, dan piringan hitam. Adapun kelebihan media Auditif yaitu harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV, sifatnya mudah untuk dipindahkan, dapat digunakan

bersama-sama dengan alat perekam radio sehingga dapat diulang atau diputar kembali, dan dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya. Adapun kekurangan media auditif yaitu memerlukan suatu pemusatan pengertian pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus, media audio yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual, karena abstrak tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan perbendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat

2. Media visual, merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan seperti *video-strip* (video rangkai), *slide*, gambar, lukisan, dan cetakan. Adapun kelebihan dari media visual yaitu dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam, dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, media visual memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya, dapat menanamkan konsep yang benar, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Adapun kekurangan dari media visual yaitu media visual hanya berbentuk tulisan tidak dapat didengar sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan, media ini hanya dapat

memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita, biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus menyetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

3. Media audio-visual, merupakan media yang menyajikan unsur suara dan unsur gambar secara bersama-sama seperti video dokumenter, TV, dan film. Adapun kelebihan media audio-visual yaitu dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya, menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang, keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar, guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut jika diperlukan. Adapun kekurangan media audio visual yaitu memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks, perhatian penonton sulit dikuasai karena partisipasi mereka jarang dipraktikkan, media audio visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena media audio visual cenderung tetap di tempat.

Dari berbagai jenis media tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Dalam penelitian ini jenis media audio-visual video dipilih untuk menjadi media pembelajaran karena media audio-visual dapat menggambarkan peristiwa sejarah masa lampau dengan jelas, dalam waktu singkat dan dapat diputar sesuai kebutuhan. Daryanto (2010: 86) “video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok”.

Arsyad berpendapat (2009: 172) bahwa” informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan *overhead projektor*, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi)”. Daryanto (2010: 87) menambahkan bahwa “video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan yang ditayangkan video”. Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan pemahaman bahwa video adalah merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya hakekat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara.

Di dalam penelitian ini, penulis akan menerapkan model pembelajaran menggunakan media video dokumenter. Media presentasi yang paling canggih adalah media yang dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi yaitu gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan. Media itu adalah gambar hidup (video) dan televisi / video. Video disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Video merupakan media yang menyajikan pesan audio, visual dan gerak. Oleh karenanya, video memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya. Video di kategorikan dalam beberapa jenis, diantaranya adalah video dokumenter, video

cerita pendek, video cerita panjang, video perusahaan (*company profile*), iklan televisi, program televisi, video klip, dan video pembelajaran.

Untuk lebih mengenal karakteristik video yang akan menjadi objek penelitian ini, maka peneliti paparkan beberapa kelebihan dan kekurangan video menurut Riyana (2008:6). Kelebihan media video seperti:

1. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa;
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses;
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
4. Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan;
5. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Video dapat menggambarkan secara konkret tentang bagaimana proses peristiwa masa silam yang pernah terjadi, dapat pula menunjukkan bagaimana karakter tokoh-tokoh dalam sejarah melalui video tersebut. Sehingga siswa akan lebih mudah untuk mengambil nilai kehidupan dari peristiwa sejarah, yang merupakan salah satu tujuan utama dari pembelajaran sejarah. Penggunaan sarana audio visual dapat menunjang semangat, minat, dan vitalitas terhadap situasi-situasi pembelajaran dan menjadikan sejarah sebagai pembelajaran yang hidup.

Video dapat menarik perhatian, meningkatkan minat dan motivasi, dan menawarkan suatu pengalaman autentik yang memuaskan berdasarkan dramatisasi dan daya tarik emosional. Dengan menggunakan video atau film dapat melampaui batasan waktu dan tempat. Membawa masa lalu, masa

sekarang, dan masa yang akan datang hadir dalam pembelajaran di kelas. Selain itu dapat memperjelas realitas dengan membuat pengalaman tentang dunia luar menjadi pengalaman pribadi yang dirasakan siswa. Sehingga memberikan pemahaman yang lebih besar tentang hubungan dan konsep abstrak termasuk dalam pelajaran sejarah.

2.2.3 Peran Video dalam Media Pembelajaran

Tujuan pemanfaatan media secara umum adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Beragam media dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diinginkan. Atribut media adalah karakteristik spesifik yang dimiliki oleh sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran tertentu. Media video memiliki atribut sebagai media gambar bergerak atau *motion pictures*. Media ini memiliki kemampuan dalam menampilkan unsur suara (*audio*) dan gambar (*visual*). Daryanto (2010: 87) menambahkan bahwa “video menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa di samping suara yang menyertainya sehingga merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video”. Perkembangan teknologi digital yang terjadi saat ini telah memungkinkan pengguna media video melihat tayangan video dimana saja. Hal ini disebabkan program video dapat diintegrasikan ke dalam perangkat keras atau hardware yang bersifat portable.

Media video telah menjadi bagian dari perangkat komputer baik desktop maupun laptop. Perkembangan mutakhir dari media video sebagai perangkat digital adalah kemampuannya dalam menayangkan gambar dan suara secara simultan dengan tingkat kejelasan yang tinggi. Hal ini dikenal dengan istilah gambar dan suara dalam format high definition. Perkembangan yang pesat dari teknologi video, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, telah memberikan keunggulan tersendiri bagi media ini untuk digunakan sebagai medium pembelajaran.

Video telah lama digunakan sebagai media pembelajaran. Apabila dirancang dengan baik, media ini akan berperan efektif untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada siswa. Banyak keunggulan program video yang dapat digali agar dapat memberikan keuntungan yang optimal bagi para penggunanya. Penggunaan program video biasanya bertujuan untuk mencapai keperluan yang spesifik yang meliputi memberi informasi, membelajarkan, membujuk, menghibur.

2.3 Karakteristik Materi Pertempuran Palagan Ambarawa

Monumen Palagan Ambarawa ini merupakan salah satu bangunan sebagai simbol untuk mengenang pertempuran yang terjadi di Ambarawa pada tanggal 12 Desember – 15 Desember 1945. Monumen Palagan Ambarawa didirikan pada tahun 1973 yang telah diresmikan oleh Presiden Soeharto pada tanggal 15 Desember 1974. Di Palagan Ambarawa juga terdapat museum tempat untuk mengabadikan sejarah. Berbagai peninggalan alat tempur peninggalan tentara

Jepang dan tentara Belanda juga terdapat di Museum Palagan Ambarawa. Selain itu di museum terdapat seragam tentara yang dipakai tentara Belanda maupun Jepang pada saat itu, senjata-senjata baik milik tentara Jepang, Belanda, maupun Indonesia, helm baja, bom molotov yang digunakan oleh tentara Indonesia, bambu runcing dan benda-benda bersejarah lainnya.

Melihat perjalanan sejarah Indonesia dimasa lalu tidak akan pernah berhenti untuk mengupasnya. Banyak perjuangan yang dilakukan Indonesia dalam mempertahankan NKRI. Salah satunya adalah pertempuran yang terjadi di Ambarawa yang sering disebut pertempuran Palagan Ambarawa. Perlawanan mengakibatkan banyak pertumpahan darah demi bertahanya NKRI. Maka dari itu sebagai generasi penerus siswa diajarkan untuk mengingat jasa para pahlawan agar terbentuknya jiwa nasionalisme dan tetap harus meneruskan perjuangan bangsa.

Berawal pada tanggal 20 Oktober 1945, tentara Sekutu di bawah pimpinan Brigadir Bethell mendarat di Semarang dengan maksud mengurus tawanan pertempuran dan tentara Jepang yang berada di Jawa Tengah. Kedatangan Sekutu ini diboncengi oleh NICA. Kedatangan Sekutu ini awalnya disambut baik, bahkan Gubernur Jawa Tengah Mr. Wongsonegoro menyepakati akan menyediakan bahan makanan dan keperluan lain bagi kelancaran tugas Sekutu, Sekutu berjanji tidak akan mengganggu kedaulatan Republik Indonesia.

Ketika pasukan Sekutu dan NICA telah sampai di Ambarawa dan Magelang untuk membebaskan para tawanan tentara Belanda, para tawanan tersebut malah dipersenjatai sehingga menimbulkan kemarahan pihak Indonesia.

Insiden bersenjata timbul di kota Magelang, hingga terjadi pertempuran. Di Magelang, tentara Sekutu bertindak sebagai penguasa yang mencoba melucuti Tentara Keamanan Rakyat dan membuat kekacauan. Tentara Keamanan Rakyat Resimen Magelang pimpinan Letkol. M. Sarbini membalas tindakan tersebut dengan mengepung tentara Sekutu dari segala penjuru. Namun mereka selamat dari kehancuran berkat campur tangan Presiden Soekarno yang berhasil menenangkan suasana. Kemudian pasukan Sekutu secara diam-diam meninggalkan Kota Magelang menuju ke benteng Ambarawa. Akibat peristiwa tersebut, Resimen Kedu Tengah dibawah pimpinan Letkol. M. Sarbini segera mengadakan pengejaran terhadap mereka. Gerakan mundur tentara Sekutu tertahan di Desa Jambu karena dihadang oleh pasukan Angkatan Muda di bawah pimpinan Oni Sastrodihardjo yang diperkuat oleh pasukan gabungan dari Ambarawa, Suruh dan Surakarta.

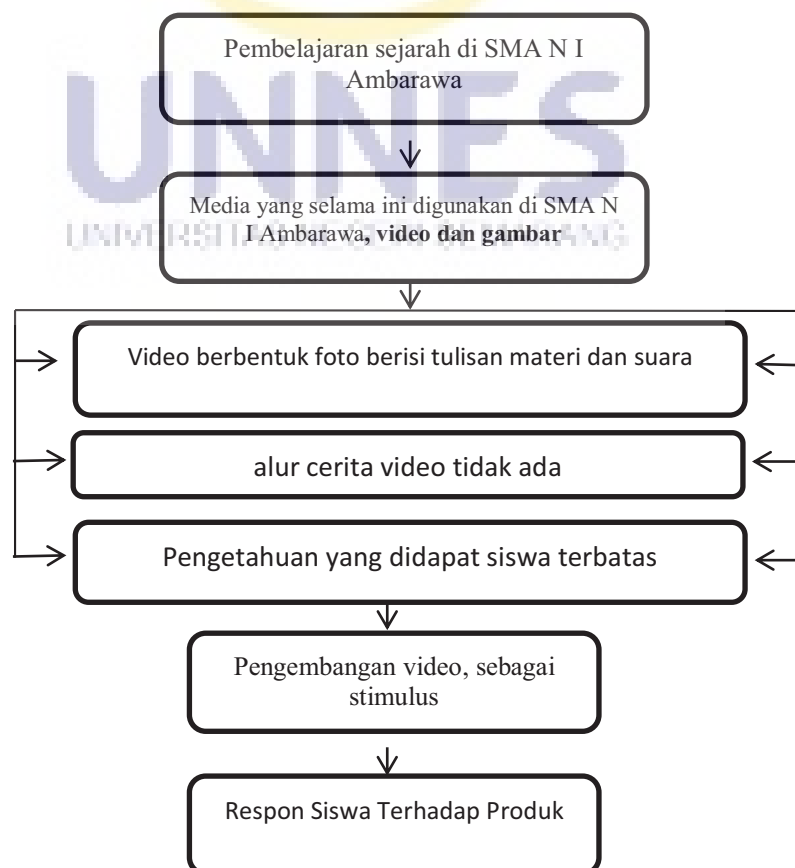
Pada tanggal 11 Desember 1945, Kol. Soedirman mengadakan rapat dengan para Komandan Sektor TKR dan Laskar. Pada tanggal 12 Desember 1945 jam 04.30 pagi, serangan mulai dilancarkan. Pembukaan serangan dimulai dari tembakan mitraliur, kemudian disusul oleh penembak-penembak karaben. Pertempuran berkobar di Ambarawa. Satu setengah jam kemudian, jalan raya Semarang-Ambarawa dikuasai oleh kesatuan-kesatuan TKR. Kol. Soedirman langsung memimpin pasukannya yang menggunakan taktik gelar Supit Urang, atau pengepungan rangkap dari kedua sisi sehingga musuh benar-benar terkurung. Suplai dan komunikasi dengan pasukan induknya diputus sama sekali. Setelah bertempur selama 4 hari, pada tanggal 15 Desember 1945 pertempuran berakhir

dan Indonesia berhasil merebut Ambarawa dan Sekutu dibuat mundur ke Semarang.

2.4. Kerangka Berfikir

Guru sangat berperan dalam keberhasilan belajar siswa. Guru yang mampu menggunakan media secara optimal akan menunjang hasil belajar siswa yang ingin dicapai. Media pembelajaran Video dokumenter merupakan media pembelajaran yang diterapkan dengan cara siswa akan diajak melihat video tentang peristiwa sejarah yang bersangkutan dengan materi dengan menggunakan video, maka dapat menarik perhatian dan pemahaman siswa. Pemahaman siswa akan maksimal apabila siswa menerima materi tidak hanya dari pendengaran tetapi juga dari penglihatan sehingga hasil yang diperoleh dapat meningkat. Dengan demikian pemanfaatan media Video dokumenter berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMA N 1 Ambarawa. Kerangka pikir dapat diterangkan gambar berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pembahasan yang disajikan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran sejarah pada materi Pertempuran Palagan Ambarawa yang selama ini digunakan di kelas XI SMA N 1 Ambarawa.

Pembelajaran sejarah di SMA N 1 Ambarawa di kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Indonesia selama ini menggunakan media power point dan video. Video tersebut hanya seperti gambar yang diberi materi. Video yang biasa diperlihatkan kepada siswa adalah video yang berisi hanya tulisan dan diberi musik, dan antara gambar dan suara tidak cocok atau tidak nyambung dan tidak mempunyai alur cerita. Peneliti juga menemukan sarana dan prasarana (LCD, proyektor, dan *sound system*) untuk pembelajaran di dalam kelas.

2. Pengembangan media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kebutuhan pada materi sejarah Pertempuran Palagan Ambarawa pada kelas XI SMA N 1 Ambarawa.

Pengembangan video ini yaitu dari video yang tidak ada sistematika materi menjadi video yang mempunyai sistematika materi alur ceritanya. Selanjutnya video juga dikembangkan dari videonya yang tidak sesuai dengan materi pada suaranya menjadi video yang sesuai dengan

materi pada suaranya. Dari media yang hanya gambar berisi tulisan dikembangkan menjadi video mempunyai gambar bergerak yang sesuai dengan materi, dan antara video dan suara yang keluar juga sesuai.

3. Kelayakan media pembelajaran sejarah yang dikembangkan dalam penelitian ini pada materi sejarah Pertempuran Palagan Ambarawa.

Hasil dari kelayakan siswa di dalam kelas yaitu, peneliti mengambil dua kelas untuk melihat respon siswa yaitu kelas XI IPS I dan XI MIPA IV. Untuk hitungan secara jelasnya bisa dilihat di lampiran. Kelas XI IPS I mendapat angka respon sebesar 87,2% (Termasuk dalam Kategori Sangat Baik) dan untuk kelas XI MIPA IV mendapat angka respon sebesar 81,6% (Termasuk dalam Kategori Baik). Dapat disimpulkan bahwa video yang dikembangkan mendapat persepsi yang positif dari siswa dan telah layak digunakan di lapangan tanpa revisi.

Penilaian validasi dari segi ahli media mencapai persentase sangat memuaskan. Hasil penilaian video sudah melalui revisi beberapa tahap dan validasi tim ahli media, ahli materi serta ahli validasi. Hasil validasi dari ahli media sebagai berikut, untuk hasil validasi media adalah sebesar 82,78% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi untuk materi adalah sebesar 87,5% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan peneliti, ada beberapa hal yang disarankan antara lain:

1. Dalam memproduksi video membutuhkan biaya operasional yang cukup tinggi, sebaiknya mempersiapkan segala sesuatu dengan lebih detail lagi .
2. Terdapat salah satu part dalam video yang memiliki kualitas suara yang kurang baik yaitu pada durasi 12.00-12.50, sebaiknya guru menaikkan volume di part tersebut agar suara terdengar dengan jelas.
3. Guru sebaiknya memberikan beberapa soal terlebih dahulu yang berkaitan dengan materi pada video sebelum siswa menyaksikan, sehingga siswa dapat memperhatikan dengan benar-benar untuk mencari jawaban soal yang ada di video yang ditayangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*, Ed. 1. Jakarta: Rajawali Pers
- Anni Chatarina, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes press
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Edisi revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta
- Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media
- Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat film Paduan*, Yogyakarta.
- Ena, Ouda teda. 2001. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Indonesia Language And Culture Intensive Course Universitas Sanata Dharma
- Gagne, Robert M. 1977. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.(terjemah.sunandar)
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*, Cetakan ke-7. Bandung: Citra Aditya
- Hasminindar. 2008. Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran Sejarah Melalui Teknik Role Play . Jurnal Penelitian vol 9. Hal 5
- Heru, Agus. 2014. *Palagan Ambarawa Menumbuhkan Kepercayaan Pada Kekuatan Sendiri*. Bandung: Dinas Sejarah Angkatan Darat
- Hubbard, Peter et al. 1983. *A Training Course for TEFL*, Oxford University Press: Oxford
- Lexy, J, Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Nurhadi. 2004. *Pembelajaran kontekstual*. Malang : Penerbit Universitas Negeri Malang
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Riyanto, yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Refrensi Bagi Guru/ Pendidikan Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Jaya, roisu. 2010. *Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran di SMA 02 Malang*. (Universitas Islam Negeri Maulana Mak Ibrahim : Skripsi, 2010)
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 2009a. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 2010b. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 2012c. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Soedarno, dkk .2007. *Pendidikan Ilmu Sosial*. Semarang: UPT Unnes Press
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syarifudin. Kedudukan media pendidikan dalam proses belajar mengajar. *Jurnal kependidikan*. Hal 18
- Wayan, Santyasa I .2007. ‘ *Landasan Konsptual Media Pembelajaran*’ makalah disajikan dalam workshop Media Pembeajaranbagi Guru-guru SMA Negeri Banjar Angkatan Pada tanggal 10 januari.