

PENGEMBANGAN MEDIA FILM DOKUMENTER BERBANTUAN APLIKASI INSHOT PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI PRA SEJARAH DI NUSANTARA

Putri Ramadhani¹, Zulfa,² Liza Husnita,³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat

²Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat

³Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat

e-mail : 1Ramadhanip282@gmail.com, 2zulfaeva75@gmail.com,

3lizahusnita1977@upgrisba.ac.id

ABSTRACT

In the History subject for class x at SMAN 16 Padang, the use of available learning media is very limited during the learning process. Students' interest in what they are learning is low and this results in students becoming bored while studying and looking for other activities. Students are less involved in the teaching and learning process. Therefore, there is a need for interesting learning media, to make it easier for students in the learning process. One type of learning media that is considered to be able to overcome several obstacles in the learning process is documentary film learning media. The aim of this research is to develop documentary film learning media for Class X history subjects at SMAN 16 Padang that is valid and practical. This research uses the Research and Development (R & D) research and development method with the ADDIE development model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Research subjects to measure the validity of test media with media validators. The media validators involved are 1 media expert and 1 material expert. The research subjects for testing the practicality of documentary film learning media in history subjects using the Inshot application were class X students at SMAN 16 Padang, totaling 35 student responses and 1 teacher response as a test subject. Data collection techniques are in the form of observation and questionnaires, while the data collection instrument is a validity questionnaire. The data analysis technique uses a Likert scale. The results of this research show that the validity value of the media is an average of 97.5 in the "Very Valid" category, while the validity of the material is an average of 87.5 in the "Very Valid" category and the teacher's practicality assessment is an average of 87.5 in the category "Very Practical" while the students' practicality assessment was an average of 82.28 in the "Very Practical" category.

Keywords: Documentary Film, Development, ADDIE, Inshot

ABSTRAK

Pada mata Pelajaran Sejarah kelas X di SMAN 16 Padang penggunaan media pembelajaran yang tersedia sangatlah terbatas pada saat proses pembelajaran. Minat siswa terhadap apa yang dipelajari rendah dan mengakibatkan ketika belajar siswa menjadi bosan dan mencari aktivitas lain . Siswa kurang terlibat dalam proses belajar mengajar . Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang menarik , untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran . Salah satu jenis

media pembelajaran yang dianggap dapat mengatasi dari beberapa kendala dalam proses pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran film dokumenter . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran film dokumenter pada mata pelajaran sejarah Kelas X di SMAN 16 Padang yang valid dan praktis . Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Reseach and Development (R & D) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu Analysis , Design , Development , Implementation , dan Evaluation . Subjek penelitian untuk mengukur validitas media ujicoba kepada validator media . Validator media yang terlibat adalah 1 ahli media dan 1 ahli materi . Subjek penelitian untuk uji kepraktisan media pembelajaran film dokumenter pada mata pelajaran sejarah menggunakan aplikasi inshot adalah siswa kelas X di SMAN 16 Padang yang berjumlah 35 orang respon siswa dan 1 orang respon guru sebagai subjek uji coba . Teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket , sedangkan instrumen pengumpulan data berupa angket validitas. Teknik analisis data menggunakan skala Likert. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai validitas media dengan rata - rata 97,5 dengan kategori " Sangat Valid " sedangkan validitas materi dengan rata - rata 87,5 dengan kategori " Sangat Valid" dan penilaian praktikalitas guru dengan rata - rata 87,5 dengan kategori " Sangat Praktis " sedangkan penilaian praktikalitas siswa dengan rata - rata 82,28 dengan kategori " Sangat Praktis " .

Kata Kunci: Film Dokumenter,Pengembangan,ADDIE,Inshot

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan wahana pengembangan ilmu pengetahuan untuk menuju bangsa yang berkualitas di era globalisasi ini. Pendidikan di zaman era globalisasi mengalami perkembangan yang cukup pesat semua informasi seputar pendidikan bisa diakses dan diperoleh dengan cepat menggunakan handphone pintar yang telah dilengkapi dengan berbagai fitur di dalamnya. Di era globalisasi ini,perkembangan serta penggunaan teknologi khususnya di bidang Pendidikan di era 4.0 sangat jauh berbeda dengan abad 20. Pendidikan 4.0 Merupakan Pendidikan Yang

Dipengaruhi oleh Revolusi industry 4.0 Dengan Bercirikan Pendidikan Lebih Memanfaatkan Teknologi Digital (*Cyber System*) Dalam Proses Pembelajaran. Menurut (Surani 2019:458) Dengan Penggunaan Teknologi Tersebut Memungkinkan Proses Pembelajaran Berlangsung Tidak Terbatas Ruang Dan waktu, Dengan Arti Proses Pembelajaran Tidak Hanya Diruang kelas Dan Pada Saat Pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa banyak perubahan dalam cara manusia belajar dan mengajar. Media pembelajaran tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk

mencapai tujuan Pendidikan. peranan media bisa juga tidak terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Diantaranya media yang di gunakan adalah media film documenter.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SMAN 16 Padang, 12 Febuari 2024, penulis melakukan wawancara dengan guru sejarah , Berdasarkan wawancara tersebut, beliau menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok dalam proses pembelajaran sejarah dan terkadang menggunakan kuis berbantuan aplikasi Powton. Kendala lain yang ditemukan adalah penggunaan media pembelajaran yang tersedia sangatlah terbatas pada saat proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan seperti media gambar,berpatokan pada buku,dan sesekali menggunakan powerpoint. Penggunaan media ini mengakibatkan tampilan yang kurang menarik dan monoton, Oleh sebab itu siswa Kurang fokus serta terlihat minat siswa terhadap apa yang di pelajarnya rendah mengakibatkan kurangnya konsentrasi saat belajar. akibatnya ketika belajar,siswa menjadi bosan. Permasalahan lain yang

ditemukan adalah siswa kurang terlibat dalam proses belajar mengajar.

Hal ini Terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah dijelaskan,siswa tidak memberikan respon,dan siswa juga jarang bertanya tentang pembelajaran yang tidak dipahami. Disebabkan factor yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut maka di perlukan suatu inovasi yang dapat menjawab pertanyaan pada mata pelajaran sejarah di SMAN 16 padang, salah satunya media yang dapat meningkatkan minat siswa serta melibatkan siswa secara aktif dalam mempelajari sejarah. Berdasarkan permasalahan yang terjadi saat ini diharapkan penggunaan media dapat meningkatkan kecintaan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Dari permasalahan yang dialami diatas penulis tertarik melakukan penelitian di sman 16 padang tentang”Pengembangan Media Film Dokumenter Berbantuan Aplikasi Inshot Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pra Sejarah Di Nusantara”

tujuan penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Film Dokumenter yang interaktif dan

menarik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi Pra Sejarah Di Nusantara Pada Pembelajaran Sejarah SMAN 16 Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan, yang biasa disebut dengan istilah R&D (*Research and Development*), adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji tingkat efektivitasnya (Sugiyono, 2019). Penelitian dan pengembangan tidak hanya berkaitan dengan menciptakan produk yang akan diuji di lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan juga merupakan suatu proses yang melibatkan langkah-langkah untuk mengembangkan atau meningkatkan produk yang sudah ada sebelumnya. Endang Mulyatiningsih menyatakan bahwa tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah untuk menciptakan media baru melalui proses pengembangan. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, perangkat pembelajaran, kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain

sebagainya. Setiap produk yang dikembangkan memerlukan prosedur penelitian yang berbeda untuk dapat berhasil. Dalam kajian ini dipaparkan model pengembangan media pembelajaran ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, Implementation and Evaluations* (Branch, 2010). Alasan pemilihan model ADDIE adalah karena langkah-langkah dalam model ADDIE lebih singkat dan komprehensif. Meskipun penulis memilih model yang lebih singkat, namun tetap memperhatikan kelengkapan dari model pengembangan yang dipilih. Model ini dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) untuk merancang media pembelajaran. Model ADDIE melibatkan lima tahap pengembangan yang mencakup: (selanjutnya dijelaskan secara terpisah sesuai dengan tahapan masing-masing).

1. *Analysis* (Analisis) dilakukan untuk memahami kebutuhan dan persyaratan. Ini mencakup mengidentifikasi masalah, menentukan produk yang sesuai dengan tujuan yang dituju, serta merencanakan konsep produk yang akan dikembangkan.

2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mengubah desain menjadi bentuk nyata atau prototype.
4. *Implementation*, implementasi melibatkan uji coba produk sebagai langkah konkret untuk mengaplikasikan produk yang sedang dikembangkan.
5. *Evaluation*, merupakan proses penilaian untuk mengevaluasi keberhasilan produk yang telah dibuat serta memastikan apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pengembangan media film dokumenter berbantuan aplikasi inshot pada mata pelajaran sejarah materi pra sejarah di nusantara kelas x di sman 16 padang. yang dilaksanakan oleh penulis diharapkan akan memperoleh hasil akhir yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menambah minat peserta didik dalam belajar sejarah khususnya materi pra Sejarah di Nusantara.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran film dokumenter berbantuan aplikasi inshot pada materi pra sejarah. Tahap-tahap yang peneliti gunakan dalam pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini peneliti membatasi tahap penelitian hanya sampai tahap development, yaitu tahap akhir berupa revisi setelah dilakukan validasi tanpa adanya kegiatan implementation dan evaluation (penilaian). Proses pengembangan peneliti terlebih dahulu merancang media film dokumenter dalam proses perancangan menyiapkan materi-materi pendukung seperti potongan-potongan video dari berbagai sumber, aplikasi inshot dan modul untuk menunjang pembuatan media film dokumenter yang akan dikembangkan, selanjutnya dalam tahapan desain dilakukan penyusunan naskah media film dokumenter yang merupakan rancangan awal atau gambaran awal

dari media video dokumenter yang disesuaikan dengan proses pembelajaran. Pengembangan media video dokumenter menggunakan kinerja aplikasi inshot dan di bantu oleh browser gogle dan platfom youtube Komponen media film dokumenter ini terdiri dari video, suara, teks, dan animasi.

Tahapan mengukur kelayakan serta kepraktisan produk media video dokumenter ini, telah dilakukan validasi dan uji coba yang melibatkan berbagai pihak, dengan hasil yang dicapai yakni produk media film dokumenter merupakan produk yang sangat valid dan sangat praktis berdasarkan penelitian tim ahli, siswa, dan guru pengampu mata pelajaran menggunakan skor penilaian skala model likert. Model skala ini digunakan untuk menguji valid dan praktisnya produk penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data dari responden. Tahap validasi oleh ahli media pembelajaran diperoleh kualifikasi sangat valid yang terdiri dari penilaian pada aspek pembelajaran, dan aspek tampilan. Aspek pembelajaran terdiri dari kesesuaian video dengan materi pembelajaran, penggunaan bahasa dan kesesuaian gambar dengan materi. Aspek

tampilan terdiri dari tampilan/desain yang menarik, penggunaan animasi, pemilihan ukuran huruf yang digunakan, pemilihan jenis huruf yang digunakan, kejelasan audio, kejelasan suara narator, dan kejelasan suara aktor dalam video pembelajaran. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media.

Tahap validasi selanjutnya yaitu validasi isi/materi oleh ahli isi/materi dan diperoleh kualifikasi yang baik. Aspek yang dilihat yaitu pada aspek pembelajaran seperti kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam Modul, kesesuaian materi dengan sumber pembelajaran, uraian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan film, kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan, kesesuaian tayangan film dokumenter dengan karakteristik peserta didik, film pembelajaran memiliki penanaman sifat toleransi peserta didik terhadap perbedaan disekitarnya, film pembelajaran mudah dipahami oleh siswa secara mandiri. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data berupa saran dan

komentar digunakan untuk merevisi produk media film dokumenter.

Berdasarkan pada data hasil uji kepraktisan media film dokumenter, produk tersebut dikatakan sangat praktis. Hal tersebut dikarenakan pada uji kepraktisan yang dilakukan 2 tahapan yaitu, uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi sangat baik dan tanggapan guru mata Pelajaran sejarah berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hafiz (2013:34) bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika (1) praktisi menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori "baik". Pada uji kelompok besar, media film dokumenter mendapat respon positif dari siswa. Siswa menilai bahwa produk video dokumenter yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan rasa ingin tau siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, serta dapat menanamkan sikap toleransi siswa terkait pendidikan sejarah yang termuat dalam video.

Hal ini didukung oleh pendapat Jusniar dkk (2014:40) bahwa "Media

pembelajaran dikatakan memenuhi kriteria kepraktisan jika 50% dari siswa memberikan respon positif terhadap beberapa aspek yang ditanyakan dalam lembar respon siswa". Uji kepraktisan kemudian dinilai oleh guru Mata Pelajaran sejarah. Aspek penilaian yang dinilai guru mata pelajaran yaitu keterkaitan isi materi, kesesuaian animasi dengan materi, kesesuaian antara materi dengan tayangan media, kualitas teks yang termuat dalam film, kesesuaian bahasa dalam media, kejelasan pesan/materi yang termuat dalam dalam film, kemudahan menggunakan media film dalam proses pembelajaran, kejelasan suara yang termuat dalam film, Daya tarik dan visualisasi film,. Hasil tanggapan guru mata pelajaran sejarah berada pada kaulifikasi sangat baik

Keterbatasan dari penelitian pengembangan media film dokumenter yang dikembangkan yaitu sebatas mengetahui respon dan kebermanfaatan produk media film dokumenter yang dilihat dari bobot validasi dan kepraktisan dari setiap uji coba dan peneliti tidak mengukur tingkat efektivitas produk media film dokumenter. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah

dilakukan oleh peneliti produk media film dokumenter dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Dengan tercapainya media film dokumenter yang valid dan praktis, tentunya hal ini dapat menjadi sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga memberikan pengaruh baik bagi peserta didik maupun guru. Keberhasilan ini didukung oleh pendapat Hamalik (Arsyad, 2016: 19) mengemukakan bahwa: Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Komponen-komponen pembelajaran yang sangat menentukan pemanfaatan media film dokumenter dalam pembelajaran sejarah khususnya pada materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Pra-Aksara. karakteristik peserta didik yang cocok dengan media film dokumenter misalnya mampu mengoperasikan *handphone*, karakteristik guru yang harus mengetahui dan menjelaskan penggunaan media, kondisi pembelajaran yang menunjang

penggunaan media film dokumenter. Sejalan dengan pendapat Arief dkk (Hasmiani 2016: 25) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran guru harus melihat tujuan yang dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu.

Kelebihan media film dokumenter dibandingkan media pembelajaran lainnya yaitu dapat memecahkan salah satu masalah dalam proses pembelajaran salah satunya pembelajaran daring dimana siswa dan guru melakukan proses pembelajaran secara online. Secara khusus, media ini memudahkan siswa dalam belajar mandiri untuk membentuk ranah sikap terkait pendidikan sejarah karena menampilkan secara jelas materi yang diajarkan. Penggunaan media film dokumenter membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar karena tidak sepenuhnya lagi memerlukan bimbingan dari guru, mereka dapat belajar secara mandiri. Pada Mata Pelajaran sejarah yang mengimplementasikan pendidikan sejarah sangat memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya

menggunakan media cetak, tetapi juga memerlukan visualisasi urutan kejadian sejarah terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa setiap aspek yang dinilai pada lembar validasi memperoleh nilai validasi valid. Hal ini menunjukkan bahwa film dokumenter yang dikembangkan valid. Berdasarkan hasil angket validasi, diperoleh beberapa komentar untuk perbaikan film, film dokumenter tersebut direvisi sesuai saran dan komentar para ahli. Adapun kekurangan media film dokumenter ini yaitu film harus diakses secara online, sehingga apabila siswa terkendala pada jaringan maka sulit untuk mengakses film tersebut. Selain itu, besarnya kapasitas yang dimiliki film tersebut membutuhkan banyak ruang penyimpanan apabila siswa ingin mengunduh film. Peneliti dalam mengembangkan media film ini mengalami beberapa kendala, namun kendala-kendala dari awal proses pengembangan hingga selesainya produk film dokumenter dapat terselesaikan sehingga dihasilkan sebuah media film dokumenter pada Mata Pelajaran

sejarah kelas X yang sudah teruji kualitasnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Media pembelajaran film dokumenter berbantuan aplikasi inshot pada materi pra Sejarah di nusantara menggunakan model pengembangan ADDIE dapat dikembangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin , Z. Razaqi . R. S. , & Puspitasari , Y. (2021) . Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Videografi Siswa Kelas XI Jurusan Desain *Holistic Science* .
<https://jurnal.larisma.or.id/index.php/HS/article/view/22>
- Akbar , M. R .. Ningtyas , S. , Aziz , F. , Rini , F. , Putra , I. , & MULTIMEDIA : Teori Dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan . Books.Google.Com
<https://Books.Google.Com/Books?HI-En&lr=&ld=155EAAAQBAJ> & Oi - Fnd & Pg = PA7 & Dq = % 22rini + Novita %

- 22 & Ots - Fldsvlp . c7t & Sig =
M9vwua4e1
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnidah, Citra & Andromeda. 2019. *The Development of Multicultural Education Model Through the Application of Local Content Curriculum in South Sulawesi*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research. vol.372
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Anam, A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Channel Youtube Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Suhu Pada Materi Suhu Dan Kalor repository radenintan.ac.id .
<http://repository.radenintan.ac.id/7590/1/SKRIPSI.pdf>
- Andarsyah, R., & Fadilla, R. (2020). Aplikasi Lelang Online Geographic Information System (Webgis) Intelligence PT .
- Pegadaian (Persero) Menggunakan Metode Research and Development (R & D) .
Jurnal Teknik Informatika .
<https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/informatika/article/view/868>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, L., & ... (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and*
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3205>
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi klasifikasi media dalam pembelajaran .
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 1 (1), 1-11.
- Husnita, L. (2023a). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Husnita, L. (2023b). *Metodologi penelitian bidang pendidikan*.
- Husnita, L. (2024a). *Inovasi Pendidikan Gagasan dan Konsep*.
- Husnita, L. (2024b). *Teknologi media pembelajaran*.
- Husnita, L. (2024c). *Teori belajar dan pembelajaran*.