

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media bersumber pada bahasa latin yaitu *medius* yang menurut harfiah bermakna “tengah,”Pengantar”. Dalam artian bahasa Arab, media merupakan penghubung atau pemberi informasi dari pengirim ke penerima informasi. Ada lagi yang menjelaskan kata “pertengahan” seperti pada kalimat “*medio* abad 19” (pertengahan abad ke-19). Ada juga yang mempergunakan kata media dengan istilah “*mediasi*”, yaitu sebagai kata yang selalu digunakan pada proses perdamaian kedua belah pihak yang bersitegang.¹ Sementara, pembelajaran adalah sesuatu guna mendorong peserta didik mendapatkan suatu pengetahuan atau ilmu baru melalui pemberian dari pendidik, sebuah bangsa tidak akan berkembang dengan baik tanpa memberikan dukungan bagi pendidik yang berkualitas.²

Media pembelajaran merupakan suatu produk yang bisa membantu proses belajar dan mempunyai fungsi untuk kejelasan makna pesan/informasi yang disampaikan, sehingga bisa mencapai arah pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran merupakan sarana untuk peningkatan kegiatan proses pembelajaran. Dengan banyaknya media pembelajaran Guru harus pintar-pintar dalam pemilihannya, dengan begitu bisa dipergunakan

¹ Arsyad A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafinda.2009) hal.3

² Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method on Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study on Grade VIII Students of MTsN ^ Tulungagung*. Journal IOP Convergence Series: Earth and Environmental Science Vol. 485,2020,1

dengan tepat.³ Eksistensi media tidak bisa dipisahkan ketika pembelajaran di dalam kelas, yang berpengaruh pada kualitas dan keberhasilan suatu pembelajaran.⁴

Menurut Gerlach dan Ely, media ketika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun situasi yang bisa membuat peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan dan wawasan, ketrampilan dan sikap.⁵ Dalam artian ini, buku teks, guru, dan lingkungan sekolah adalah media. Sedangkan menurut Criticos yang diambil oleh Daryanto, media adalah salah satu bagian dari komunikasi, yaitu sebagai penyampai pesan dari komunikator menuju komunikan.

Secara lebih khusus Menurut Azhar Arsyad mangartikan, media dalam pembelajaran lebih condong sebagai alat-alat fotografis, grafis atau elektronis guna menangkap, memproses dan menata lagi informasi visual ataupun verbal. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas bisa di maknai bahwa media merupakan semua benda ataupun komponen yang bisa di pergunakan guna penyaluran pesan dari yang mengirim ke yang menerima dan juga bisa menggairahkan otak, perasaan dan minat ketika belajar.

Menurut Heinich media pembelajaran merupakan perantara yang membawa pesan maupun informasi mempunyai maksud intruksional atau mengandung tujuan pengajaran antara sumber dan penerima.⁶ Komunikasi dalam proses pendidikan terjadi dikarenakan adanya rencana maupun tujuan yang diinginkan sesuai dengan tujuan pendidikan. Yudi Munadi, juga

³ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran...* , 8-9

⁴ Musfiqom, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : PT, Prestasi Pustakarya, 20120, 33

⁵ Ibid. H3

⁶ Ibid. H6

menyatakan sumber-sumber belajar selain guru dapat juga disebut penyalur pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai “Media pembelajaran”.⁷

Media pembelajaran merupakan sarana penyampai informasi pembelajaran berkaitan pada model pembelajaran langsung yaitu dengan proses guru mempunyai peran sebagai pemberi informasi/pesan dan pada hal ini guru sebaiknya menggunakan beberapa media belajar yang cocok dengan kondisi siswa. peserta didik memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu yang mempunyai tujuan pesan yang disebarkan kepada peserta didik bisa dengan mudah memahaminya.⁸ Media pembelajaran berupa fisik ataupun teknis pada proses pembelajaran bisa membantu pendidik agar mempermudah dalam menyampaikan suatu informasi pembelajaran terhadap siswa agar memudahkan pemahaman dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan.⁹

Pendapat selaras juga disampaikan oleh Asosiasi Edukasi dan Teknologi Komunikasi atau disingkat (AECT), yang berpendapat bahwa media merupakan perwujudan dari penghubung antara komunikator dengan komunikan yang berfungsi sebagai jalur perpindahan atau pergerakan ide atau gagasan dari komunikator pada komunikan. Hidup manusia tidak terlepas dari pola kebudayaan dimana individu tersebut dilahirkan dan tinggal.¹⁰

⁷ Munadi, Y. *Media Pembelajaran* (Jakarta : GP Press Group, 2013)

⁸ Cahya Alim Wijaya, Jeffry Handhika, Sulistiyaning Kartikawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Pengendali Kecepatan dan Soft Starting Motor Listrik Berbasis Arduino Pada Mata Kuliah Penggunaan dan Pengaturan Motor, Jupiter* (Jurnal Pendidikan Teknologi Elektro), Vol. 2, No. 2, 2017

⁹ Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*, CBIS Journal, Vol. 3 No. 2, 2015

¹⁰ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Rice Planning Ritual Using Mantra by Caruban Community Madiun", *Journal of Linguistics* Vol.1. 2012. 46

Berdasarkan pendapat teori Menurut Heinich media pembelajaran merupakan sebuah penghubung penyampai pesan/informasi yang mempunyai tujuan intruksional atau memuat makna pengajaran antara sumber dan penerima, sehingga pembelajaran bisa maksimal dan mendapatkan hasil belajar efektif. Maka dari itu peserta didik dalam proses pembelajarannya sangat memerlukan sebuah media pendukung.

2. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif membutuhkan pertimbangan dan perencanaan yang matang, maka dari itu perlu kesesuaian dengan materi pembelajaran dan karakter siswa di sekolah. Mengenai hal-hal yang harus diutamakan ketika pemilihan media pembelajaran yang tepat menurut Rasimin dkk antara lain :

- a. *Acces*, maksudnya media yang dibutuhkan bisa tersedia, mudah dan bisa dimanfaatkan oleh peserta didik
- b. *Cost*, maksudnya biaya dalam proses pembuatannya terjangkau
- c. *Technology*, maksudnya apakah media teknologinya tersedia dan mudah dalam menggunakannya
- d. *Interactivity*, maksudnya media yang akan digunakan bisa memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas dengan begitu siswa akan berperan (aktif) baik secara fisik, intelektual dan mental
- e. *Organization*, maksudnya pimpinan sekolah menyetujui dan mendukung media pembelajaran tersebut

- f. *Novelty*, maksudnya media yang dibuat ada unsur kebaruan, sehingga media tersebut bisa menarik minat peserta didik dalam belajar.¹¹

Kriteria pemilihan media haruslah dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan cara mengingat potensi dan sifat-sifat khasnya media yang bersangkutan.

Prof. Ely ketika kuliahnya di fakultas pascasarjana IKIP Malang pada tahun 1982 mengemukakan bahwa pertimbangan memilih suatu media sebaiknya tidak keluar dari konteksnya bahwa media tersebut adalah suatu komponen dari komposisi intruksional secara keseluruhannya, dengan begitu meskipun arah dan isinya sudah dilihat, faktor-faktor yang lainnya seperti strategi pembelajaran, karakteristik siswa, organisasi belajar, pengalokasian sumber dan waktu, juga petunjuk pemberian nilai juga sangat perlu dipertimbangkan.

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu:

1. Kesesuaian dengan tujuan

Perlu perhatikan pembelajaran apa saja yang akan dicapai ketika dalam proses pembelajaran, selanjutnya bisa disimpulkan media mana saja yang sesuai dengan tujuan tersebut.

2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran

¹¹ Rasimin, dkk., *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta : Trust Media Publishing, 2012), hal, 163-165

Yaitu bahan atau kajian apa yang diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauh mana keadaan yang harus dicapai, dengan begitu kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai dengan penyampai bahan tersebut.

3. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau peserta didik

Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik peserta didik atau pendidik. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang dipergunakan.

4. Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media ini harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme pendidik terhadap suatu media yang dianggap paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya.

5. Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik

Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis peserta didik, bahwa peserta didik belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar peserta didik.

6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan

Bagaimana baiknya sebuah media apabila tidak didukung oleh fasilitas waktu yang tersedia maka kurang efektif.¹²

Selain hal-hal di atas ada beberapa anggapan mengenai manfaat media pembelajaran. karakter media ketika proses pembelajaran merupakan bagian

¹² Nurhasnawaty, *Media Pembelajaran*, (Pekanbaru: Pusaka Riau, 2011), hal. 54

yang sangat menentukan efektifitas efisiensi pencapaian arah dari pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Penyampai pesan pembelajaran yang bisa mencapai standart.
2. Proses pembelajaran bisa semakin menarik
3. Pembelajaran menjadi semakin interaktif dengan menggunakan teori belajar.
4. Waktu kegiatan pembelajaran bisa dipersingkat.
5. Kualitas pembelajaran bisa ditingkatkan
6. Sikap menyukai siswa pada materi pembelajaran serta kegiatan pembelajaran lebih meningkat
7. Proses pembelajaran bisa berlangsung kapanpun dan di manapun diperlukan.
8. Peran pendidik mengalami perubahan kearah positif.

Jadi, pentingnya media dalam pembelajaran harus dikembangkan karena media pembelajaran mempunyai karakter yang dapat menjadi cerminan generasi saat ini¹³ dan fungsi sebagai alat bantu proses belajar mengajar dan bisa memperjelas materi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

3. Peran Media dalam kondisi covid-19

Dalam kondisi pandemi Covid-19 ini menyebabkan pergantian yang sangat luar biasa, termasuk pada ranah pendidikan. Seolah semua tingkatan pendidikan memaksakan perubahan untuk beradaptasi secara tiba-tiba untuk

¹³ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Promoting Cultural Site by Improving English language Ability: An English Specific Purpose Tourism ASEAN TEFL.", Vol, 4 No 2, Th 2019, Hal.101

melaksanakan pembelajaran dari rumah melalui media online. Hal tersebut tentu tidaklah mudah, dikarena belum sepenuhnya siap. Problematika dalam ranah pendidikan yaitu tidak sinkronnya kegiatan pembelajaran, baik standar maupun bobot pencapaian pembelajaran yang diinginkan. Berbagai pengembangan baik media pembelajaran dan aplikasi pembelajaran berlomba-lomba dibentuk. Hal tersebut tentu dirasa sangat membebani oleh pendidik maupun peserta didik. Khususnya bagi pendidik, dituntut lebih inovatif ketika penyampaian pesan dengan media pembelajaran. Apalagi belum meluasnya penguasaan teknologi dalam pemanfaatan media pembelajaran, seperti gadget, laptop, dan lain sebagainya.¹⁴

Dalam pembelajaran tatap muka berlangsung guru berpera sebagai perantara dalam penyampai materi, media bisa berupa orang ataupun benda sekitar, sedangkan dalam online, guru terkendala dalam menyampaikan materi dan hanya bergantung dengan media yang mudah diakses siswa. bagi guru yang terbiasa melakukan aktivitas pembelajaran secara langsung di dalam kelas akan merasakan dampak yang sangat besar. Lingkungan keluarga yang mendukung dapat membuat komunikasi yang baik dalam pembiasaan pendidikan.¹⁵

Media film pendek merupakan inovasi pembelajaran daring di masa Covid-19, hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pastinya tidak bisa diterapkan dalam kondisi seperti ini, apalagi dengan materi sejarah. Siswa pastinya akan susah untuk menangkap materi. Media film pendek menjadi solusi agar pembelajaran sejarah menjadi

¹⁴ Miarso, Y, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (jakarta: rajawali, 2004), 78

¹⁵ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Using Local Drama in Writing and Speaking": EFL, Learners Creative Expression. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 2016, hal 53.

lebih aktif dan efektif, dengan menggunakan metode film pendek siswa bisa menangkap materi dengan mudah. Siswa bisa melihat, mendengarkan isi video yang sudah disajikan dan nantinya bisa menyimpulkan apa isi yang ada didalam materi yang disajikan dalam bentuk video tersebut.

Peran media dalam pendidikan dimasa covid-19 diantaranya sebagai berikut:

1. media pembelajaran sebagai alat penambah wawasan,
2. media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi guna mencari tahu pengetahuan yang mmbantu peserta didik,
3. media pembelajaran menjadi fasilitas peserta didik dalam mengemukakan argumen,
4. media pembelajaran bisa meningkatkan kualitas pembelajaran,
5. media pembelajaran digunakan sebagai alat pendukung untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam situasi dan kondisi pandemi Covid-19 pada saat ini. Teknologi memberi kemudahan pada akses terhadap pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh. Banyak macam platform disiapkan dengan tujuan memudahkan kegiatan pembelajaran jarak jauh (Daring), diantaranya memudahkan guru dalam kegiatan penilaian pada peserta didik biarpun tidak dilakukan dengan tatap muka langsung, dengan menggunakan bermacam-macam platform seperti, google document sebagai media ketika ada wadah diskusi online, melakukan submit ujian melalui google form, juga pemberian kuis dengan menggunakan website ataupun aplikasi lain.

Teknologi dalam penerapannya juga sangat mendukung peserta didik dalam mendapatkan materi-materi pembelajaran yang mungkin tidak didapatkan ketika kegiatan pembelajaran daring berlangsung, maka dengan mengakses beberapa website juga aplikasi seperti, wolframalpha.com, edutafsi.com, inspigo, slide share, dan lain sebagainya. Selain itu teknologi juga sangat berdampak dalam menumbuhkan inovasi pendidik ataupun peserta didik, pendidik sendiri bisa berinovasi dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dengan menggunakan semua situs media sosial seperti YouTube , Facebook, Instagram dan lainnya. Sama juga dengan pendidik, peserta didik bisa menggunakan semua laman media sosial dalam melengkapi tugas yang diberikan. Dalam hal ini teknologi dapat memberikan manfaat dalam menunjang keberhasilan pembelajaran daring di tengah pandemi seperti saat ini.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran dimasa covid-19 sangatlah membantu terutama dalam materi peninggalan sejarah. Dengan menggunakan media seperti video ataupun media lain akan Menumbuhkan semangat rasa menyukai terhadap sejarah.

Berdasarkan hal tersebut melihat situasi dan kondisi pada masa pandemi Covid-19 guru dan murid harus cerdas dalam pemanfaatan media pembelajaran yang harus digunakan supaya tidak ketinggalan materi. Oleh sebab itu, para pendidik harus punya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.¹⁶

¹⁶ Baca nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara, 2008), 65

Bisa disimpulkan bahwa Pengertian, pemilihan dan peran media pembelajaran yang ditentukan harus sesuai dengan realita dari keadaan sekolah dan karakter dari peserta didik untuk mendukung pemahaman peserta didik agar pembelajaran di dalam kelas bisa efektif.

B. Karakteristik Materi / Pelajaran Sejarah

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang khas. Sama juga halnya dengan materi sejarah. Adapun karakteristik dari materi sejarah yaitu sebagai berikut: Sejarah sendiri sangat berkaitan dengan masa lampau. Masa lampau berisi peristiwa, dan semua tentang sejarah hanya akan terjadi sekali. Jadi pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang sudah terjadi. Sementara materi pokok pembelajaran sejarah merupakan produk masa kini berdasarkan sumber-sumber sejarah yang ada. Karena itu dalam pembelajaran sejarah harus lebih cermat, kritis, berdasarkan sumber-sumber dan tidak memihak menurut kehendak sendiri dan kehendak pihak-pihak tertentu.

1. Sejarah bersifat kronologis. Oleh karena itu dalam mengorganisasikan materi pokok pembelajaran sejarah haruslah didasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah.
2. Sejarah ada tiga unsur penting, yakni manusia, ruang dan waktu. Dengan demikian dalam mengembangkan pembelajaran sejarah harus selalu diingat siapa pelaku peristiwa sejarah, di mana dan kapan. Perspektif waktu merupakan dimensi yang sangat penting dalam sejarah. Sekalipun sejarah itu erat kaitannya dengan waktu lampau, tetapi waktu lampau itu terus berkesinambungan. Sehingga persepektif waktu dalam sejarah, ada waktu lampau, kini dan yang akan datang. Dalam mendesain materi pokok pembelajaran sejarah dapat dikaitkan dengan persoalan masa kini

dan masa depan. Terutama dalam menyisipkan kecakapan hidup (*life skill*), kesetaraan gender, hak azazi manusia, dan *multi culture*)

3. Sejarah ada prinsip sebab-akibat. Dalam merangkai fakta yang satu dengan fakta yang lain, dalam menjelaskan peristiwa sejarah yang satu dengan peristiwa sejarah yang lain perlu mengingat prinsip sebab-akibat, dimana peristiwa yang satu diakibatkan oleh peristiwa sejarah yang lain dan peristiwa sejarah yang satu akan menjadi sebab peristiwa sejarah berikutnya.
4. Sejarah pada hakikatnya adalah suatu peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang menyangkut berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya, agama, keyakinan, dan oleh karena dalam memahami sejarah haruslah dengan pendekatan multidimensional, sehingga dalam pengembangan materi pokok dan uraian materi pokok untuk setiap topik/pokok bahasan haruslah dilihat dari berbagai aspek.
5. Pelajaran sejarah di MTs adalah mata pelajaran yang mengkaji permasalahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau sampai masa kini, baik di Indonesia maupun di luar Indonesia. Pembelajaran sejarah di sekolah, termasuk di MTs, dilihat dari tujuan dan penggunaannya, dapat dibedakan atas sejarah empiris dan sejarah normatif. Sejarah empiris menyajikan substansi kesejarahan yang bersifat akademis (untuk tujuan yang bersifat ilmiah). Sejarah normatif menyajikan substansi kesejarahan yang dipilih menurut ukuran nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan yang bersifat normatif, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Berkait dengan itu pelajaran sejarah di

sekolah paling tidak mengandung dua misi, yakni; (1), untuk pendidikan intelektual dan (2), pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas, jatidiri, nasionalisme dan identitas bangsa.

Pemilihan materi juga perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari materi tersebut, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, durasi penyampaian materi. Untuk dapat menentukan materi yang baik guna pembelajaran maka perlu untuk mengenali karakter dari materi terlebih dahulu agar penggunaan media dan penyampaian materi bisa searah.

Dalam pemilihan materi peneliti memilih materi sejarah tersebut karena peneliti ingin menjelaskan pentingnya materi peninggalan sejarah Hindu-Budha di Indonesia agar para peserta didik mengetahui pentingnya merawat peninggalan sejarah tersebut. Dalam isi materi nantinya akan dijelaskan materi mengenai Peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia

Bisa disimpulkan bahwa pemilihan materi pembelajaran juga diperlukan beberapa pertimbangan agar dalam proses pembelajaran bisa berjalan secara maksimal. Pada penelitian ini hal yang dipertimbangkan yaitu konteks penggunaan materi dan sasaran didik. Konteks dari materi ini digunakan untuk mengembangkan pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sasaran didik pada penelitian ini merupakan siswa kelas VII A dan VII B di MTs Aswaja sehingga materi pembelajaran yang dikembangkan perlu diperhatikan agar sesuai dengan kondisi pembelajaran.

C. Karakteristik Video Sejarah

Video merupakan media visual yang menggabungkan penggunaan suara baik musik maupun narasi. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi

untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. karakteristik Dalam video pembelajaran sejarah yaitu:

1. Menjelaskan sejarah peninggalan nasional

Sejarah peninggalan hindu-budha Nasional adalah sejarah sejarah yang menjelaskan peninggalan yang ada di Indonesia yang mempunyai dampak besar pada seluruh wilayah didalam negara tersebut. Dalam penyajian dalam video peneliti menjelaskan berdasarkan materi peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia yang mencakup Bangunan, Arca, relief, prasasti, dan kitab.

2. Menjelaskan sejarah peninggalan lokal

Sejarah lokal merupakan sejarah dari suatu “tempat”, suatu locality yang batasannya diatur oleh para sejarawan dalam suatu perjanjian, batasan geografisnya sudah menjadi sebuah suku atau bangsa yang menjadi tempat tinggalnya bisa mencakup suatu desa kota maupun provinsi. Dalam pembuatan video, peneliti mengambil sejarah peninggalan Hindu-Budha di Tulungagung yang mencakup candi-candi peninggalan Hindu-Budha.

3. Menumbuhkan kepedulian terhadap peninggalan sejarah nasional dan lokal

Setelah guru menjelaskan peninggalan sejarah nasional guru juga menyisipkan pengenalan terhadap peninggalan sejarah lokal. Agar mengangkat sejarah lokal di peserta didik. Pemanfaatan sejarah nasional dan lokal ini di anggap efektif membentuk kesadaran sejarah peserta didik dan bahkan masyarakat karena sejarah nasional dan lokal merupakan media atau sarana sebagai pembentuk identitas bangsa

melalui kesadaran sejarah, serta sebagai acuan tepat bagi pendidik untuk memperkenalkan peserta didik tentang sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitar mereka dengan menyajikan peninggalan-peninggalan sejarah sebagai wujud budaya. Dengan memanfaatkan peninggalan sejarah disekitar kita dapat lebih menumbuhkan kesadaran sejarah yang berujung kepada timbulnya rasa cinta tanah air serta mengokohkan identitas Indonesia sebagai bangsa yang besar dan bangsa yang tidak akan pernah melupakan sejarahnya.

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.¹⁷

Media Film pendek Pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media audio motion visual (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya.

Karakteristik media film pendek pembelajaran menurut Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan film

¹⁷ Anissatul Mufarokah, Strategi Belajar Mengajar (Yogyakarta: TERAS,2009), h. 104.

pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik Film pendek pembelajaran yaitu:

1) Clarity of Message

(kejelasan pesan) Dengan media film pendek siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

2) Stand Alone (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media film pendek menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media film pendek.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang bagus

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi bagus tetapi support untuk setiap spech sistem komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Film pendek pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang biar dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Bisa disimpulkan bahwa penelitian media pembelajaran harus melalui beberapa pertimbangan agar ketika pelaksanaan pembelajaran bisa efektif dan lancar. Pada penelitian ini hal yang dipertimbangkan yaitu konteks penggunaan media dan sasaran didik. Konteks dari media ini diguakan untuk mengembangkan pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap media pembelajaran. Sasaran didik pada penelitian ini merupakan siswa kelas VII MTs sehingga media pembelajaran yang dikembangkan perlu diperhatikan agar sesuai.

D. Model Pengembangan

Penelitian ialah aktivitas ilmiah dalam penerimaan suatu ilmu yang benar pada suatu permasalahan. Pengetahuan yang didapatkan oleh peneliti bisa berupa, konsep, generalisasi, fakta dan teori. Pengetahuan memberi kemungkinan

manusia guna meningkatkan kemampuan dalam menjabarkan, menjelaskan dan mengontrol fenomena disekitar.¹⁸

Borg and Gall mengartikan tentang penelitian dan pengembangan (*Research and Development R & D*), yaitu model yang akan diteliti, dibuatkan dengan pengembangan serta untuk memperbaiki produk dalam proses pelaksanaan suatu pembelajaran. Selanjutnya Borg and Gall mengatakan: “*One way to bridge the gap between research and practice in education is to Research & Development*”. Penelitian dan pengembangan (R & D) berupa *longitudinal* (bentuk skala). Dalam menganalisis keperluan sehingga bisa dibuatkan suatu produk yang berupa hipotesis selalu menggunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Selanjutnya dalam poses uji produk yang bersifat hipotesis tertentu, dengan menggunakan pratikum. Ketika suatu produk sudah diuji, maka produk tersebut sudah bisa disalurkan ke yang lain. Dalam pengujian produk akan bereksperimen, sehingga disebut penelitian terapan (*Applied research*).¹⁹

Langkah-langkah pengembangan model menurut Borg dan Gall yaitu :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan, ini bisa dilakukan, misalnya melalui pengamatan kelas untuk melihat kondisi

¹⁸ Khalifah Mustami, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: AynatPublish,2013) hal 2-3

¹⁹ Sugiyono, *Metode Pendekatakn Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung :Alfabeta,2012) hal,9-11

jelas lapangan. Kajian pustaka dan termasuk literatur pendukung terkait sangat diperlukan sebagai landasan melakukan pengembangan.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ini, mencakup kegiatan dan aktivitas yaitu merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil. Hal yang sangat urgen dalam tahapan ini adalah merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan. Tujuan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi yang kukuh untuk mengembangkan program produk, sehingga program atau produk yang diujicobakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

3. Pengembangan format produk awal

Tujuan ini berupa pengembangan format produk awal, atau draft awal, yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, handbooks, dan alat evaluasi. Format pengembangan program yang dimaksud apakah berupa bahan cetak, seperti modul dan bahan ajar teks, urutan proses prosedur dalam rancangan sistem pembelajaran, yang dilengkapi video.

4. Uji lapangan awal

Tahap berikutnya yaitu melakukan uji coba awal yang melibatkan beberapa subjek dan subjek dan data hasil wawancara, observasi dan angket validasi dikumpulkan dan dianalisis. Hasil analisis dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk revisi.

5. Revisi produk awal

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan oleh validator. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih pada evaluasi terhadap produk.

6. Uji coba skala kecil

Langkah ini merupakan uji coba produk dengan memberikan instrumen angket kepada peserta didik yang terbatas, sebelum uji lapangan skala besar.

7. Revisi produk tahap II

Revisi produk yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok kecil ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan program atau produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

8. Uji coba lapangan

Uji lapangan dilakukan setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih dan memadai maka diperlukan uji coba lapangan. Hasil analisis ini kemudian menjadi bahan untuk keperluan revisi produk berikutnya atau revisi.

9. Penyempurnaan produk akhir

Revisi produk akhir dilakukan setelah uji lapangan, dalam skala besar selanjutnya hasilnya dipakai untuk melakukan revisi produk akhir. Revisi produk akhir yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang luas. Hasilnya akan memberi masukan yang sangat berharga untuk revisi produk. Revisi produk akhir inilah

yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid .

10. Deminasi dan implementasi

Langkah akhir kegiatan penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall ini adalah deminasi dan implementasi ini, yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur atau produk) kepada para pengguna.

E. Blueprint/ Kerangka Pembuatan Produk

Blueprint dalam penelitian ini merupakan dasar dari proses pembuatkn film pendek yang meliputi tahapan-tahapan sehingga produk tesebut bisa jadi 100%. Dalam penelitian ini, pengembangan media berbasis film pendek dilakukan agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sejarah. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Menurut Sugiyono kerangka merupakan sintesa tentang pedoman yang disusun dalam proses pembuatan produk.²⁰ Berikut uraian kerangka pembuatan media/Blueprint yang ditetapkan dalam media ini.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal 60



Gambar 2.1

Bagan blueprint/Kerangka Media Film Pendek

Pada gambar diatas menjelaskan kegiatan awal yaitu pengambilan data peninggalan sejarah nasional dan lokal, dilanjutkan dengan pembuatan narasi, penyusunan video, dan memasukkan backsound video. media film pendek nantinya akan dihasilkan berupa kebutuhan media pembelajaran yang menarik dan bisa menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran. Film pendek

F. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan referensi dalam penelitian peneliti mengambil 3 judul dari penelitian terdahulu yang mana ada kesamaan dengan tema yang diangkat dalam penelitian ini, yakni:

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	N Maria Cecilia, I Made Teguh dan Dewa Kd Tastra,	“Pengembangan Media Film Pendek Bermuatan Nilai Karakter Bahasa Indonesia Kelas VII SMPN 3 Banjar”, Vol 5, No. 2 Th 2016. ²¹	Hasil pengkajian dalam penggunaan film pendek bisa dikatakan efektif untuk peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia kelas VIII	Pengembangan media berupa film pendek	Materi berupa nilai karakter bahasa Indonesia sedangkan dalam penelitian ini materi mencakup sejarah yaitu peninggalan Hindu-Budha yang ada diIndonesia.
2	Santi Puspita dan Caraka Putra Bhakti,	“Pengembangan dan Konseling Film Pendek untuk Meningkatkan Kesiapan Karir (Uji Coba Produk pada Siswa kelas VIII F SMPN 3 Godean),	Terdapat kenaikan kesiapan karir siswa setelah diberikan treatment, sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa pengembangan	Pengembangan media film pendek	Pengembangan media film pendek berupa bimbingan dan konseling untuk peningkatan kesiapan karir, sedangkan dalam penelitian ini

²¹ N. Maria Cicilia dkk., *Pengembangan Film Pendek Bermuatan Nilai-Nilai Sosial pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja*, e-journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, vol.3 no.1 th.2015

		Yogyakarta, 2019. ²²	media bimbingan dan konseling film pendek secara fektif bisa meningkatkan kesiapan karir pada peserta didik		film pendek untuk mengetahui dampak dari pengembangan produk ini.
3	Erlina Kurniawati	Pengembangan Media Film Pendek Bahasa Jawa Bermuatan Budaya Jawa untuk Keterampilan Berbicara Sesuai dengan Unggah-Ungguh Basa pada Siswa Kelas VII SMP di Blora, Semarang, 2019. ²³	Hasil penelitiannya bisa ditunjukkan bahwa siswa dan guru kelas VII di blora membutuhkan media audio video berupa film pendek bahasa Jawa	Pengembangan media berupa film pendek	Materi yang dikembangkan yaitu keterampilan berbicara sesuai dengan unggah-ungguh basa. sedangkan dalam penelitian ini materi mencakup sejarah yaitu peninggalan Hindu-Budha yang ada di Indonesia.

Dalam penelitian ini mengimplementasikan metode penelitian berupa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penganalisisan data

²² Santi Nur Puspita, *Pengembangan Media BK film pendek untuk Meningkatkan Kesiapan Karir (Uji Coba Produk pada Siswa Kelas VII F SMPN 3 Godeean*, Artikel Mahasiswa UAD, 2019

²³ Erlina Kurniawai, *Pengembangan Media Film Pendek Bahasa daerah Bermuatan Budaya Jawa untuk Keterampilan Berbicara sesuai dengan Unggah-Ungguh Basa pada Siswa Kelas VII SMP di Blora* (Semarang; Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019)

menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data berupa angket, tes dan dokumentasi. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung. Pengembangan media ini dilakukan berupa film pendek yang difokuskan pada Peninggalan-peninggalan pada masa Hindu-Budha di Indonesia.