

Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Kerajaan Mataram Islam Pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Di SMAN 1 Gondanglegi

Ahmad Fathul Allam

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ahmad.20018@mhs.unesa.ac.id

Utari Dewi

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
utaridewi@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan agar menanggapi permasalahan rendahnya prestasi belajar pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Gondanglegi, terutama pada mata Pelajaran Sejarah materi Kerajaan Mataram Islam. Model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dengan subjek penelitian kelas X-8 dan X-9 sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Data dikumpulkan dengan menggunakan Teknik wawancara, angket, dan tes. Jenis data kualitatif dan kuantitatif dianalisis menggunakan skala penilaian Likert. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran materi Kerajaan Mataram Islam yang telah dikembangkan dapat dianggap layak dengan mendapat penilaian sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, ADDIE, Kerajaan Mataram Islam

ABSTRACT

This study aims to address the low learning achievement of grade X students at SMA Negeri 1 Gondanglegi, particularly in the History subject on the topic of the Mataram Islamic Kingdom. The development model used is the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) with research subjects class X-8 and X-9 as control and experimental classes. Data was collected using interview techniques, questionnaires, and tests. Qualitative and quantitative data were analyzed using the Likert scale. It can be concluded that the developed video learning material on the Mataram Islamic Kingdom is considered feasible and has received a very good rating. Therefore, it can be concluded that the use of video learning media is proven to be effective in supporting the learning process.

Keywords: Development, Learning Video, ADDIE, Islamic Mataram Kingdom

PENDAHULUAN

Era digital menghadirkan peluang luar biasa bagi dunia pendidikan. Tak terlupa, dunia pendidikan yang menjadi salah satu fokus dalam pemanfaatan ini. Pembaruan demi pembaruan terus dilakukan demi tercapainya peningkatan motivasi dalam belajar. Para pengelola Pendidikan juga telah mengupayakan terciptanya banyak inovasi dengan tujuan memperbaiki sistem pembelajaran bagi peserta didik. Upaya peningkatan kualitas pendidikan saat ini membutuhkan adanya terobosan yang baru. Melalui pengembangan kurikulum, inovasi kegiatan belajar mengajar, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan diharapkan mampu membawa dampak baik yang signifikan.

Hasil belajar peserta didik merupakan aspek penting untuk dipertimbangkan secara cermat terkait pemenuhan nya. Prestasi belajar kini juga menjadi kunci keberhasilan pendidikan yang dapat diraih oleh peserta

didik. Dalam hal ini, upaya yang mendukung pencapaian tersebut adalah dengan cara menciptakan proses belajar mengajar menjadi terobosan terbaru. Tujuannya ialah untuk mendorong peserta didik belajar secara maksimal, baik melalui belajar mandiri maupun melalui interaksi ketika proses belajar mengajar berlangsung dikelas. Seiring dengan perubahan zaman, saat ini sangat penting pendidikan guna meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya memiliki peran sebagai sarana memudahkan serta memberikan fasilitas demi tersampainya informasi yang baik, namun juga memiliki fungsi untuk membimbing ke arah kehidupan yang lebih bermanfaat melalui adanya upaya pengembangan serta peningkatan kualitas yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Peningkatan kualitas pendidikan perlu segera dilakukan dengan memberikan fokus lebih pada keaktifan peserta didik dalam proses kegiatan belajar. Hal ini berguna membentuk tingkat pemahaman yang baik terkait pengetahuan serta keterampilan untuk diterapkan dalam

kegiatan belajar mengajar. Selain kedua aspek tersebut, terdapat pula aspek sikap/afektif yang dimanfaatkan dalam tahap lebih lanjut terkait penanganan dalam pemecahan masalah atau lebih dikenal dengan kemampuan berpikir kritis. Apabila peserta didik mampu mencapai tiga aspek perkembangan belajar tersebut, maka akan terbentuk pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Sebagai upaya yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan, maka pendidik perlu mempraktikkan model proses belajar mengajar efisien serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendidik memiliki peran yang cukup besar untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif demi menumbuhkan minat atau motivasi belajar peserta didik. Jika motivasi belajar sudah diperoleh, hal tersebut berdampak akan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta secara tidak langsung ikut memberikan sumbangsih pada perbaikan mutu sumber daya manusia serta mutu pendidikan sendiri.

Salah satu perantara terciptanya pembelajaran aktif adalah dengan mengupayakan pengadaan media belajar yang mendukung. Media belajar dianggap sebagai kunci keberhasilan belajar karena memungkinkan peserta didik untuk termotivasi dan lebih aktif secara fisik maupun mental. Ini memungkinkan peserta didik untuk memanfaatkan semua potensi mereka untuk belajar, dan proses pembelajaran yang dihasilkan juga akan lebih bermakna. Menurut Smaldino (2008) mengatakan “A medium (plural. Media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word meaning “between,” the term refers to anything that carries information between a source and a receiver.” Dapat di artikan dalam bahasa Indonesia bahwa “Sebuah media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin berarti “antara”. Istilah ini merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima”. Dengan maksud ialah media kegiatan belajar mengajar sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Demi mendukung adanya kemudahan tersampainya informasi bagi peserta didik, maka dalam penelitian ini berfokus pada media video pembelajaran.

Media video pembelajaran ini mempunyai fungsi pembelajaran antara lain fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif serta guna kompensasi (Arsyad 2003). Fungsi atensi adalah media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan fokus siswa pada modul video. Fungsi afektif ialah media video dapat merasakan unsur emosional dan perilaku peserta didik. Fungsi kognitif dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan untuk memperoleh dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar. Selain itu, terdapat fungsi kompensasi yaitu

berbagi konteks bagi peserta didik yang memiliki kemampuan lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat informasi yang diterima. Oleh karena itu, media video dapat meringankan peserta didik lebih mudah menerima pesan dan mendapatkan inovasi yang disampaikan, meskipun mereka mempunyai pemahaman pemahaman yang berbeda. Didukung juga karena tampilan videonya mampu memadukan visual dengan audio.

Pengaruh media video sendiri akan lebih mudah dicerna daripada media lainnya. Konsep penayangan berupa cahaya yang berfokus pada satu titik dapat mempengaruhi pikiran dan emosi peserta didik. Peristiwa ini juga dapat berpengaruh terhadap kefokusan proses belajar mengajar tersebut didukung oleh pengaruh emosi serta psikologi peserta didik. Dengan dukungan ini, peserta didik tentu mempermudah dalam menerima materi yang dijelaskan dengan baik. Perantara media video yang akan diterapkan pada peserta didik juga akan menyesuaikan tujuan proses belajar mengajar yang sudah dikembangkan oleh pendidik. Apalagi semenjak kurikulum merdeka berlaku, proses belajar tidak hanya bertumpu pada keaktifan pendidik untuk mendorong proses belajar, namun juga terletak pada keaktifan peserta didik lebih diprioritaskan saat proses belajar mengajar dilaksanakan. Walaupun, sebelum tercapainya kondisi mengajar dimana peserta didik bisa lebih berperan dalam kegiatan kegiatan belajar mengajar, pendidik pun diwajibkan agar mampu mewujudkan inovasi dan secara kreatif bisa menghidupkan suasana belajar mengajar dengan salah satunya yakni menggunakan media kegiatan belajar mengajar yang relevan (Susilo, A, 2020).

Dari pengalaman penulis di lapangan, proses kegiatan belajar mengajar materi historial, seperti mata pelajaran sejarah pada materi Kerajaan Mataram Islam hanya disampaikan dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media Power Point (PPT) untuk menunjukkan contoh dari tiap materi yang disampaikan, berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Permasalahan tersebut muncul dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan konten materi. Dengan penerapan media video pada mata pelajaran sejarah, diharapkan mampu memberikan daya tarik yang berbeda sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menarik. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, penulis membuat penelitian mengenai hal tersebut.

METODE

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki tahapan yang mudah

dipelajari dan langkah-langkahnya sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam proses pengembangan. ADDIE merupakan proses generatif karena menerapkan konsep dan teori pada konteks tertentu, ADDIE digunakan untuk memfasilitasi penciptaan pengetahuan dan keterampilan selama pembelajaran terbimbing Branch (2009). Dalam pengembangan media video, peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif memperoleh saran dan kritik ahli media dan ahli materi yang berguna dalam penyempurnaan produk video pembelajaran sehingga layak digunakan. Data kuantitatif berasal dari hasil uji coba yang dilakukan pada ahli materi, ahli media diperoleh dari sebelum serta sesudah menggunakan video pembelajaran. Pada tahap wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi tentang kegiatan belajar mengajar berlangsung dan karakteristik mahasiswa. Angket diberikan kepada validator guna memberi nilai produk yang dikembangkan, menganalisis kegiatan pembelajaran di dalam kelas melalui observasi. Tes kemudian digunakan memperoleh keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran setelah menggunakan media.

Pada suatu proses pengembangan, di dalamnya ada proses uji coba produk. Tujuan dikerjakannya uji coba produk merupakan buat mendapatkan asumsi dan anjuran terpaut pengembangan media yang dikembangkan. Dalam mengenali kelayakan media video pembelajaran, hingga dicoba uji coba produk pada subjek uji coba.

a) Uji Coba Tahap 1

Pertama di tahapan ini, ahli media akan memvalidasikan produk media sedangkan ahli materi akan memvalidasikan materi digunakan di media video yang dikembangkan. Instrumen validasi diri menggunakan angket. Setelah mendapatkan saran dari para ahli, peneliti akan melakukan perbaikan produk. Jika produk sudah dinyatakan layak dan tidak perlu direvisi oleh ahli media dan bahan, maka peneliti akan melakukan uji coba tahap kedua.

b) Uji Coba Tahap 2

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan buat mengenali permasalahan dini kala media video digunakan. Peserta didik yang terpilih dalam uji coba kelompok kecil dimohon buat mengomentari media dengan mengisi angket yang dibagikan. Hasil masukan dari uji coba kelompok kecil akan digunakan sebagai bahan revisi produk media.

c) Uji Coba Tahap 3

Uji Coba Lapangan diambil dengan pertimbangan semua siswa adalah sama atau homogen. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan dari video yang dikembangkan.

Masukan dari hasil uji coba lapangan merupakan akhir dari pemberian serta menyempurnakan produk.

Kemudian Teknik analisis data yang digunakan untuk data angket yaitu menggunakan Skala likert. Sedangkan untuk data tes uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 25 dan uji normalitas menggunakan SPSS 25 dengan rumus *Kolmogorov-Smirno* sebagai uji prasyarat analisis data. Jika semua analisis prasyarat yakni uji homogenitas dan uji normalitas memenuhi, maka tahap selanjutnya dilakukan Uji Analisis Data (Uji T). Proses analisis data dilakukan menggunakan *Independent Sample Test* dengan interpretasi hasil berdasarkan nilai signifikan (Sig) yang dihasilkan. Jika nilai Sig. < 0,05 maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Sedangkan jika nilai Sig. > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Hasil dari pengembangan ini adalah media video pembelajaran materi kerajaan mataram islam. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian dilakukan uji kelayakan atau validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Adapun rincian hasil uji kelayakan sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan

No	Kelayakan	Persentase	Kriteria
1	Materi	82%	Layak
2	Media	96%	Sangat Layak
3	Desain Pembelajaran	96%	Sangat Layak
4	Uji Coba Kelompok Kecil	82%	Layak
5	Uji Coba Kelompok Besar	81%	Layak

Hasil penelitian dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi :

a) Tahapan Analisis

Analisis yakni tahapan awal dari model ADDIE yang dimana dilaksanakan oleh pengembang. Pada tahapan ini peneliti hal pertama yang dilakukan ialah observasi untuk mengamati dan memperhatikan pembelajaran di kelas X SMAN 1 Gondanglegi. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kesulitan apa pun di lapangan, penggunaan serta pemanfaatan media

pembelajaran, akan kesulitan dihadapi peserta didik dan pencapaian pembelajaran yang belum tercapai.

b) Tahapan Desain

Hasil penelitian dari pengembangan adalah produk audiovisual berupa video pembelajaran untuk memajukan motivasi belajar peserta didik serta mengakomodasi guru dalam hal kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah hasil pengembangan video pembelajaran materi kerajaan mataram islam :



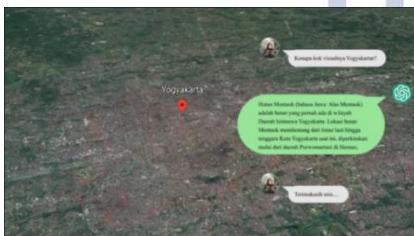
Gambar 1. Opening Logo Teknologi Pendidikan



Gambar 2. Pengenalan Presenter



Gambar 3. Alur-alur yang akan dijelaskan oleh presenter



Gambar 4. Penjelasan awal mula kerajaan mataram islam



Gambar 5. Menjelaskan raja-raja yang pernah berkuasa



Gambar 6. Menjelaskan awal mula campur tangan dengan VOC



Gambar 7. Menjelaskan perjanjian guyanti



Gambar 8. Menjelaskan perjanjian salatiga



Gambar 9. Menjelaskan kehidupan ekonomi pada masa kejayaan kerajaan mataram islam



Gambar 10. Menjelaskan upacara grebeg/sekaten yang dilaksanakan sejak jaman majapahit



Gambar 11. Menjelaskan peninggalan-peninggalan



Gambar 12. Presenter menutup pertemuan pada materi kerajaan mataram islam

c) Tahapan Pengembangan

Pada langkah pengembangan pembuatan produk mulai dilakukan. Pengembang menyiapkan materi dan bahan yang akan di masukkan ke dalam video untuk dilaksanakan editing. Meskipun ini termasuk dalam tahapan awal pengembangan namun produk disusun tertata dan lengkap.

d) Tahapan Implementasi

Pada tahap ini media yang telah dikembangkan akan diimplementasikan secara lansung pada kelompok sasaran, bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan ini, terdapat dua kelompok, yakni kelompok kontrol dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran sejarah dan kelompok eksperimen dengan pembelajaran yang melibatkan media video pembelajaran sebagai tambahan. Implementasi dilakukan sebanyak 2 pertemuan pada tanggal yang sama yakni 24 April 2024, namun beda jam pelajaran untuk setiap kelompok, yakni pertama akan melibatkan pre-test dan post-test tanpa menggunakan media video pembelajaran. Pertemuan kedua kegiatan belajar

mengajar menggunakan media video pembelajaran di kelompok eksperimen.

e) Tahapan Evaluasi

1. Menentukan Kriteria Evaluasi

Pada tahapan ini peneliti melakukan kriteria evaluasi yang akan digunakan, evaluasi terkait dengan kelayakan menggunakan kriteria penilaian menurut (Arikunto, 2014).

2. Menentukan Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan pada penelitian pengembangan media video ini adalah dengan uji tes dan instrumen evaluasi terkait dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji tes dilakukan dengan memberikan pre-test yang berisi butir soal sebanyak 20 terkait materi Kerajaan Mataram Islam pada mata Pelajaran Sejarah.

3. Pelaksanaan Penilaian

Penilaian terhadap media video diselenggarakan dalam 2 fase, yakni penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif dilakukan pada tiap tahapan development, dimulai dari perancangan hingga produk media terbentuk dan melibatkan proses validasi serta uji coba untuk menilai kelayakan media tersebut. Sementara penilaian sumatif dilaksanakan dengan mengimplementasikan media video dalam proses pembelajaran, yang melibatkan pemberian pre-test dan post-test yang berisikan pertanyaan terkait materi Kerajaan Mataram Islam kepada peserta didik kelas X.

Tahap terakhir yakni mengetahui efektivitas video pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menguji beda hasil pre-test dan post-test peserta didik.

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
Hasil Belajar Siswa	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test Eksperimen	.149	30	.086	.958	30	.270
Post-test Eksperimen	.195	30	.115	.846	30	.001
Pre-test Kontrol	.118	30	.200	.972	30	.601
Post-test Kontrol	.152	30	.074	.960	30	.306

(Sumber: Data Diolah)

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh temuan menarik bahwa seluruh data di kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik pre-test maupun post-test, menunjukkan nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal.

Hasil Belajar Siswa	Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances			Test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	2.595	.113	4.588	58	.000	14.667
Equal variances not assumed			4.588	50.513	.000	14.667
					3.197	3.197
					8.267	8.247
					21.066	21.086

(Sumber: Data Diolah)

Analisis data menggunakan pendekatan *Independent Sample Test* menunjukkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Video Pembelajaran Materi Kerajaan Mataram Islam besarnya perbedaan hasil kognitif didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 68,50 poin sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 53,83 poin, jika diselisihkan rata-rata tersebut sebesar 14,67 poin. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta setelah penerapan video pembelajaran materi kerajaan mataram islam.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk menghasilkan suatu media video pembelajaran yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah belajar siswa SMAN 1 Gondanglegi. Dimana masalah tersebut berupa merasa bosen dan kurangnya menarik siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Setelah melalui berbagai uji dari para ahli, rancangan desain pelatihan dinyatakan telah layak untuk diimplementasikan. Hasil uji data yang telah dikumpulkan oleh peneliti selama implementasi juga menunjukkan bahwa rancangan telah layak dan mampu memberikan pengaruh bagi peserta dalam pemahaman materi kerajaan mataram islam sehingga akan meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta. Berikut ini pembahasan dari hasil uji dari data-data yang diperoleh peneliti :

1. Data kelayakan pada ahli materi pada guru pengampu, yang menunjukkan persentase yang diperoleh mencapai 88%. Skor ini masuk dalam kategori sangat baik, dengan rentang persentase antara 80% hingga 100%, sehingga dianggap cocok untuk dikemas sebagai materi dalam pengembangan video pembelajaran.
2. Data kelayakan pada media video pembelajaran oleh ahli media yang diperoleh mencapai 96%. Skor ini masuk dalam kategori sangat baik, dengan rentang persentase antara 80% hingga 100%, sehingga dianggap layak untuk mengimplementasikan video pembelajaran di lingkungan sekolah guna menilai keefektivitas video pembelajaran pada materi Kerajaan Mataram Islam.
3. Data kelayakan pada desain pembelajaran oleh ahli desain pembelajaran menunjukkan persentase mencapai 96%. Skor ini masuk dalam kategori sangat baik, dengan rentang persentase antara 80% hingga 100%. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran ini layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian di sekolah untuk menilai keefektivitas video pembelajaran pada materi.

4. Data kelayakan pada uji coba kelompok kecil adalah 82% yang dimana skor tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dengan rentang persentase antara 80% - 100%, sehingga dapat dianggap pantas untuk diimplementasikan pada tahap berikutnya.
5. Data kelayakan pada uji coba kelompok besar persentase yang diperoleh mencapai 81%. Skor ini masuk dalam kategori sangat baik, dengan rentang persentase antara 80% hingga 100%, sehingga dapat dikatakan sebagai hasil yang memadai untuk digunakan pada tahapan berikutnya.
6. Pengembangan memberikan soal post-test dengan 20 butir soal yang sama dengan soal pre-test, sebagai tolak ukur peningkatan pemahaman oleh peserta didik dan menguji keefektivitas media video pembelajaran, dari situ pengembang untuk menolak ukur guna mengetahui bahwa efektif atau tidaknya pada sebuah media, dari hasil pre-test serta post-test akan dihitung dengan persentase yang ada. Jika persentase lebih dari 0,05 maka dinyatakan efektif berikut sebaliknya.

Dari seluruh data dan uji yang telah dilakukan terhadap Video Pembelajaran Materi Kerajaan Mataram Islam yang telah dirancang dan dilaksanakan, maka dengan itu mampu menjawab rumusan masalah mengenai kelayakan media video pembelajaran kelas X SMA Negeri 1 Gondanglegi serta keefektivitas media video pembelajaran kelas X SMA Negeri 1 Gondanglegi.

PENUTUP

Simpulan

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini, hal yang harus diperhatikan adalah langkah-langkah dalam tahapan ADDIE terutama pada kebutuhan peserta didik, agar media video pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa mengembangkan media memerlukan persiapan yang matang. Harus memahami sumber daya yang tersedia apakah dapat membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan, selain itu jika pada media menggunakan suara narator, alangkah lebih baik menggunakan suara yang cocok dengan karakter yang digunakan.

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan video pembelajaran materi kerajaan mataram islam

Berdasarkan pada hasil validasi serta uji coba tersebut, dengan ini dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran materi Kerajaan Mataram Islam yang telah dikembangkan dapat dianggap layak dengan mendapat penilaian sangat baik.

Oleh karena itu, video pembelajaran ini dapat diintegrasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar mata Pelajaran Sejarah, terlebih dikhkususkan pada materi Kerajaan Mataram Islam di SMA Negeri 1 Gondanglegi.

2. Keefektifan video pembelajaran materi kerajaan mataram islam

Data hasil penelitian telah ditelaah menggunakan uji prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas, dan uji t guna mengevaluasi efektifitas video pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil analisis normalitas menunjukkan nilai $\text{sig} > 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa data memiliki distribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dan menghasilkan nilai $\text{sig} > 0,05$, yang dapat diartikan data tersebut homogenitas. Pengolahan data selanjutnya yakni uji t, yang menghasilkan nilai $\text{sig} < 0,05$. Bahwasanya besarnya perbedaan hasil kognitif didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 68,50 poin sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 53,83 poin, jika diselisihkan rata-rata tersebut sebesar 14,67 poin. Sehingga nilai tersebut poin kelas eksperimen lebih besar.

Saran

1. Rekomendasi Pemanfaatan

Agar media video pembelajaran Sejarah Kerajaan Mataram Islam dapat dimanfaatkan secara maksimal, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan:

- Video pembelajaran materi kerajaan mataram islam bisa di akses ataupun di download dengan menggunakan link <https://bit.ly/4aMl0I3>
- Pastikan media video sudah terdonwload atau diputar pada masing-masing laptop/handphone, video pembelajaran bisa digunakan pada laptop dan handphone dengan versi apapun.
- Video pembelajaran bisa di putar dengan mengakses internet dan bisa di donwload agar tidak membutuhkan akses internet jika di putar.
- Video pembelajaran materi kerajaan mataram islam bisa dilihat di mana pun tanpa menggunakan akses internetm jika sudah terdownload.

2. Rekomendasi Diseminasi

Pengembangan ini menciptakan produk berbentuk media video pembelajaran. Video pembelajaran ini dapat disebarluaskan untuk umum, selain bisa diakses melalui youtube pribadi pengembang guna memudahkan pencarian serta pembelajaran bisa dimanapun dan kapan pun.

3. Rekomendasi Pengembangan Selanjutnya

Diharapkan bahwa para pengembang media video pembelajaran yang lebih lanjut mampu memperluas cakupan materi pada mata pelajaran sejarah dengan merujuk pada sumber-sumber dan referensi terkini. Penting juga bagi pengembang media video pembelajaran untuk tetap mematuhi prinsip-prinsip khusus dalam pengembang media, sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanto. (2022). Konsep Kedudukan Raja pada Awal Berdirinya Kerajaan Mataram Islam. *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 4(1), 30–37.
- Fadhl, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEK (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Suriansyah, A. (2011). *Landasan pendidikan*. http://idr.uin-antasari.ac.id/6633/1/Buku_Landasan_Pendidikan.pdf
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Tarbiyah, J., & Agama, F. (n.d.). *Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran*.