

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kronologis Peserta Didik

Nofrizal^{1(*)}, Ridho Bayu Yefterson²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*nofrizaljr247@gmail.com

ABSTRACT

The problem of this research is the difficulty of students understanding learning material chronologically in explaining a historical event. The aim of this research is to determine the stages of development of learning video media to train students' chronological thinking abilities and to determine the effectiveness of learning video media which can train students' chronological thinking abilities. The method used in this research is R&D (Research and Development). The model developed in this study is the ADDIE model or analysis, design, development, implementation and evaluation. However, this research has only reached the implementation stage. Subjects in this study were Class XI F 1 SMAN 1 Batang Anai. The results of the material expert questionnaire were 3.5 in the "very feasible" category. The feasibility score for history learning media is 3.58 and therefore is in the very appropriate feasibility category. The practicality and effectiveness test for teachers is 3.87 in the "very effective" category. "Medium exam for students" received a rating of 3.61 in the category "Very practical". Therefore, video media to teach history about the arrival of Westerners to Indonesia is very feasible and effective for teaching history in schools

Keyword : Learning Media, History Learning, Chronology

ABSTRAK

Masalah dari penelitian ini adalah kesulitan siswa memahami materi pembelajaran secara kronologis. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tahapan pengembangan dari media video pembelajaran untuk melatih kemampuan berfikir kronologis peserta didik serta untuk mengetahui keefektifan dari media video pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berfikir kronologis peserta didik. Metode dalam penelitian ini adalah R&D (*Research And Development*). Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE atau analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Namun, penelitian ini baru sampai pada tahap implementasi. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI F 1 SMAN 1 Batang Anai. Hasil dari angket ahli materi 3,5 dalam kategori "sangat layak". Skor kelayakan untuk media belajar sejarah adalah 3,58 dan oleh karena itu berada dalam kategori kelayakan yang sangat layak. Uji praktikalitas dan efektivitas kepada guru adalah 3,87 dalam kategori "sangat efektif". Uji praktikalitas untuk siswa" mendapat skor 3,61 dalam kategori "Sangat praktis". Oleh karena itu, media video untuk pembelajaran sejarah materi "kedatangan orang Barat ke Indonesia" sangat praktis dan efektif untuk mengajar sejarah di sekolah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah, Kronologis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang yang disertai tanggung jawab untuk memberikan pengaruh ke peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004). Dalam arti lain pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan bakat dan potensi dari peserta didik itu sendiri. Oleh karenanya pendidikan seharusnya memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang didapatkan siswa di jenjang pendidikan SMA. Salah satu aspek yang didapatkan dari pembelajaran sejarah adalah adanya kemampuan berfikir historis. Berpikir historis pada dasarnya merupakan kemampuan siswa untuk menafsirkan masa lalu menjadi sebuah sejarah. Peristiwa di masa lalu yang tersusun menjadi fakta-fakta perlu mendapat penafsiran-penafsiran tertentu sehingga akhirnya menjadi sebuah sejarah. Proses penyusunan peristiwa tersebut menjadi sejarah itulah dinamakan dengan berfikir historis (Nisa, 2019).

Salah satu aspek dalam kemampuan berfikir historis itu sendiri adalah kemampuan berfikir kronologis (Gustari & Yefterson, 2021). Yaitu kemampuan dalam menyusun periodisasi sejarah dengan benar (Murni, 2013). Kemampuan berpikir kronologis itu sendiri menuntut agar peserta didik mampu mengidentifikasi pembabakan peristiwa sejarah, mengukur penanggalan waktu, menafsirkan data yang disajikan dalam garis waktu, serta merekonstruksikan pola pergantian peristiwa sejarah (Ofianto & Basri, 2016). Oleh sebab itu kemampuan berfikir kronologis merupakan keterampilan berfikir yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam memahami sejarah.

Dalam konteks pendidikan terdapat dua elemen penting dalam proses pembelajaran, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan karena metode pembelajaran yang dipilih akan mempengaruhi jenis media apa yang digunakan didalam pembelajaran. Salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Mutarom, 2020). Dalam penelitian ini, fokus pembahasan media pembelajaran terbatas pada media pendidikan yang digunakan sebagai alat dan sumber pembelajaran, yaitu teknologi yang digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan untuk keperluan dari pembelajaran (Budi & Yefterson, 2023).

Dalam upaya untuk meningkatkan pengalaman belajar yang inovatif, tujuannya adalah agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini diasumsikan bahwa pendidik memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pengalaman belajar (N Ervinalisa & D, 2018). Media pembelajaran harus mempertimbangkan sentimen dan kemampuan peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat dicapai. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut juga mencerminkan kemampuan pendidik dalam mengelola proses belajar.

Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru didalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai perangkat lunak pengeditan video seperti Wondershare Filmora, Adobe Premier, Kine

Master, Cap Cut, dan lainnya untuk membuat video pembelajaran yang interaktif. Penggunaan aplikasi-aplikasi ini membantu guru dalam menciptakan video pembelajaran yang menarik sehingga mempermudah pemahaman materi oleh siswa (Bayu, 2023). Wondershare Filmora, sebagai contoh, merupakan perangkat lunak yang cocok untuk pemula karena menyediakan antarmuka yang menarik dan memudahkan proses editing video. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat seperti video, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik dan peserta didik di SMAN 1 Batang Anai, ditemukan bahwa meskipun pendidik telah menggunakan media dalam pembelajaran sejarah, penggunaannya masih kurang efektif dalam membantu pemahaman materi sejarah terutama materi kronologis. Siswa sering kali kesulitan dalam mengurutkan suatu peristiwa sejarah secara benar. Ketika materi sejarah dijelaskan, banyak siswa yang kebingungan. Bahkan peserta didik ada yang terbalik didalam mengurutkan suatu peristiwa sejarah. Akibatnya, pemahaman peserta didik tentang berpikir kronologis masih kurang maksimal. Hal ini juga tercermin dari hasil evaluasi yang menunjukkan banyak siswa kesulitan menjawab soal dengan baik. Salah satunya dalam mengurutkan peristiwa sejarah secara runtun. Permasalahan pembelajaran sejarah dari dahulu adalah pembelajaran yang bersifat konvensional (Afwan dkk., 2020)

Dari situasi tersebut, maka peneliti mencoba menawarkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk video. Video yang ditampilkan berupa potongan-potongan yang nantinya ditampilkan secara acak kepada peserta didik. Dimana peserta didik diminta untuk mengurutkan potongan video tersebut secara benar dan runtun. Hal ini diharapkan agar dapat melatih kemampuan berpikir kronologis dari peserta didik.. Sehingga pembelajaran dapat berjalan baik serta tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

Jenis penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh (Putri, 2020) dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah yang Memuat Materi Kronologis". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berupa video pembelajaran sangat efektif. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menghasilkan media pembelajaran berupa video untuk melatih kemampuan berpikir kronologis peserta didik. Tetapi, jika penelitian sebelumnya menghasil satu video pembelajaran maka untuk penelitian kali ini menghasilkan beberapa video pembelajaran. Peneliti menggunakan aplikasi wondersher filmora untuk mengedit video pembelajaran dengan materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini sendiri menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Dimana tujuan utama dari penelitian ini ialah untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik. Menurut (Sugiono, 2018), R&D adalah metode

penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk khusus dan menguji keefektifannya. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti video, musik, teks, gambar, animasi, dan background, yang digunakan untuk melatih siswa dalam berpikir kronologis. Pada penelitian ini peneliti mencoba membuat media pembelajaran berupa video. Dimana video tersebut memuat musik, teks, animasi, dan gambar (Sisi, 2021).

Penelitian ini tidak hanya mencakup pengembangan produk semata, tetapi juga memerlukan validasi dan penilaian terhadap keefektifan penggunaannya. Dalam pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi. Penggunaan model pengembangan ini dipilih untuk memudahkan pelaksanaan penelitian agar tidak ada kesalahan dalam penerapannya di SMAN 1 Batang Anai. Dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya dari peneliti, oleh karenanya penelitian ini hanya mencapai tahap ADDI (Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis

Hasil dari penelitian ini sendiri diperoleh melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen dari guru sejarah dan siswa kelas XI F1 di SMAN 1 Batang Anai. Hasil penelitian tersebut mencakup analisis kebutuhan akan media pembelajaran sejarah serta karakteristik peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Dalam melakukan analisis kebutuhan siswa, peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan siswa kelas XI F1 SMAN 1 Batang Anai. Peserta didik menyatakan preferensi mereka terhadap pembelajaran yang menggunakan teknologi dan media pembelajaran. Mereka juga mengungkapkan bahwa cakupan materi dalam pembelajaran sejarah terlalu padat, dan mereka kesulitan memahami peristiwa sejarah secara kronologis atau berurutan menurut dimensi waktu.

Melihat tantangan tersebut, peneliti mengusulkan solusi agar pembelajaran sejarah menjadi lebih mudah dipahami dan siswa dapat menjelaskan peristiwa sejarah secara kronologis. Tujuannya adalah untuk mengurangi persepsi bahwa pembelajaran sejarah itu membosankan bagi peserta didik.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Menurut hasil yang peneliti temukan dari diidentifikasi masalah, peneliti mengembangkan video pembelajaran yang diujicobakan kepada peserta didik di SMAN 1 Batang Anai. Dari pengamatan, diketahui bahwa siswa lebih bersemangat dalam belajar ketika menggunakan proyektor infokus karena dapat menampilkan video yang memuat gambar, suara, animasi, dan elemen lainnya. Hal ini membuat peserta didik lebih fokus untuk menonton video pembelajaran tersebut.

2. Hasil Tahap Desain

Pada tahap desain, media pembelajaran sejarah dirancang secara rinci. Video yang dihasilkan adalah video pembelajaran sejarah yang mengajarkan berpikir kronologis

dengan materi "Masuknya Bangsa Barat di Indonesia". Berikut adalah penjelasan dari proses yang dilakukan peneliti.

a. Membuat Skrip

Dalam pembuatan skrip, proses yang dilakukan yaitu menata materi yang akan dijadikan video pembelajaran. Skrip ini mencakup materi pembelajaran tentang "Masuk dan Berkembangnya Bangsa Barat ke Indonesia".

b. Pengumpulan video pembelajaran (mengunduh video)

Merupakan proses pengumpulan atau mendownload video dari aplikasi YouTube. Video yang diunduh oleh peneliti adalah video yang berkaitan dengan ATP yang akan diajarkan.

c. Mengumpulkan foto

Adalah proses pengumpulan gambar yang relevan dengan video yang akan dibuat. Pada tahap ini, peneliti mendownload foto-foto seperti peta dan gambar perang.

d. Mengedit video

Merupakan tahapan menggabungkan video, gambar, suara, latar musik, dan skrip menjadi satu menggunakan aplikasi Wondershare Filmora. Pada tahap ini, peneliti memasukkan video, kemudian gambar, mengisi suara, dan latar musik sehingga menjadi video pembelajaran yang utuh.

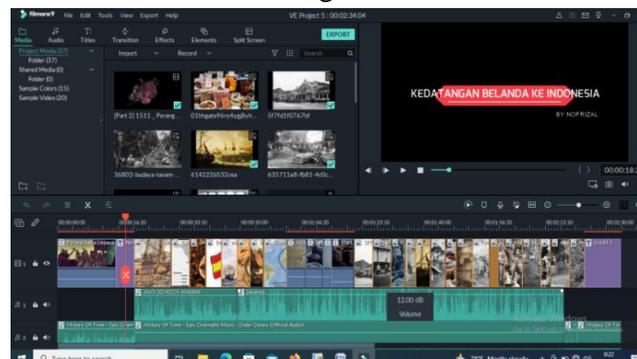
Gambar 1. Proses mengedit video



e. Bagian awal video pembelajaran

Pada bagian ini, diawal video akan menampilkan nama dari peneliti serta judul dari materi yang akan diajarkan.

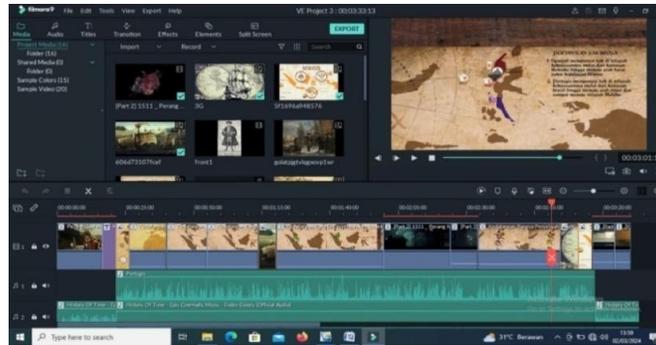
Gambar 2. Bagian awal video



f. Bagian Isi Materi

Pada bagian ini video tersebut menampilkan isi dari video dan gambar, dengan tambahan teks di bawahnya agar siswa dapat membaca sambil menonton.

Gambar 3. Bagian isi video



g. Tahap Pengembangan

Pada tahapan pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan meliputi memvalidasi video pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti dan memvalidasi aspek materi serta media. Dalam tahapan validasi. Menurut (Muljono, 2008) untuk menghasilkan sebuah produk yang memenuhi kriteri pembelajaran, tinjauan ahli diperlukan untuk memvalidasi dari kontruksi instrumen tersebut. Untuk itu peneliti telah mempersiapkan instrument penelitian yang akan digunakan, berupa angket atau kuesioner. Setelah kuesioner selesai disusun, langkah berikutnya adalah memvalidasi angket atau kuesioner tersebut. Peneliti menggunakan dua jenis instrumen untuk proses validasi dari video pembelajaran ini, yang merupakan kuisioner untuk ahli materi sejarah dan instrumen untuk ahli media pembelajaran sejarah. Tujuan dari validasi ini untuk mendapatkan rekomendasi bila terjadi kekurangan (Punaji, 2013)

Instrumen ahli materi divalidasi oleh dosen jurusan sejarah Universitas Negeri Padang yaitu Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd. dan juga selaku validator Idan Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum. selaku validator II dibidang materi dari video pembelajaran yang peneliti gunakan. Kemudian instrumen ahli materi divalidasi oleh dosen jurusan Sejarah Universitas Negeri Padang yaitu Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd dan juga sebagai validator I dan Ibuk Hera Hastuti, M.Pd selaku validator II di bidang media yang peneliti gunakan.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor Validator I	Skor Validator II	Rata Rata	Kategori
1	Materi pelajaran yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran sejarah	4	4	4.0	Sangat layak
2	Materi pelajaran yang dimuat sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah	4	4	4.0	Sangat Layak

3	Materi dalam video pembelajaran digambarkan dengan fakta yang benar	3	3	3.0	Layak
4	Materi yang ditampilkan mengandung konsep yang sesuai dengan fakta-fakta.	3	4	3.5	Sangat layak
5	Materi yang dimuat didalam video pembelajaran mengandung prinsip yang jelas	3	4	3.5	Sangat layak
6	Materi memuat urutan peristiwa yang jelas dari awal sampai akhir.	3	3	3.0	Layak
7	Materi diambil dari buku yang berkenaan dengan peristiwa kronologis dicantumkan dalam daftar pustaka	3	4	3.5	Sangat Layak
8	Materi yang diambil dari artikel dan jurnal tentang peristiwa dan di cantumkan dalam daftar pustaka	3	4	3.5	Sangat layak
9	Materi diambil dari youtube yang dapat dipercaya kebenarannya	3	4	3.5	Sangat layak
Rata Rata		3.22	3.78	3.5	Sangat layak

Berdasarkan analisis data, diperoleh skor rata-rata dari validator dengan nilai 3,5. Berdasarkan skala Likert, nilai 3,5 menunjukkan tingkatan sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi yang dimuat didalam video pembelajaran dinilai sangat layak serta dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI mengenai materi “Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia”.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor Validator I	Skor Validator II	Rata Rata	Kategori
1	Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran	3	4	3.5	Sangat layak

2	Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora sesuai dengan materi pembelajaran pada kelas XI yakni kedatangan bangsa barat ke Indonesia	3	4	3.5	Sangat Layak
3	Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik	3	3	3.0	Layak
4	Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora membantu peserta didik didalam merekonstruksi pengetahuannya	4	3	3.5	Sangat layak
5	Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora dapat mempermudah dalam penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik	3	3	3.0	Layak
6	Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora mudah dioperasikan oleh guru	4	4	4.0	Sangat Layak
7	Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora dapat melatih kemampuan berpikir kronologis peserta didik	3	3	3.0	Layak
8	Kesesuaian dari suara serta tampilan tulisan pada media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora	3	3	3.0	Layak
9	Kesesuaian penggunaan gambar dan narasi pada media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora	3	4	3.5	Sangat layak

10	Ketepatan ukuran huruf pada media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora	3	4	3.5	Sangat layak
11	Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora berbentuk potongan video yang dapat melatih kemampuan berpikir kronologis peserta didik	3	3	3.0	Layak
12	Bahasa yang digunakan pada media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora mudah untuk dipahami	3	4	3.5	Sangat layak
13	Tulisan pada video sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	3.5	Sangat layak
14	Kejelasan suara pada media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondersher filmora	3	3	3.0	Layak
Rata Rata		3.66	3.5	3.58	Sangat layak

Jika kita melihat data dari tabel di atas maka diperoleh skor rata-rata dari validator sebesar 3,58. Berdasarkan skala Likert, nilai 3,58 termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Wondershare Filmora sangat layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI mengenai materi “Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia”.

Hasil Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi untuk uji praktikalitas dari media yang peneliti buat, peneliti melakukan uji kepraktisan terhadap peserta didik kelas XI F1 di SMAN 1 Batang Anai. Uji coba ini melibatkan 30 orang siswa. Dimana dari hasil angket yang diberikan kepada siswa tersebut didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Peserta Didik

No	Pertanyaan	Skor rata-rata siswa	Keterangan
1	Video pembelajaran sejarah menarik karena terdiri dari beberapa potongan video	3.53	Sangat layak
2	Video pembelajaran sejarah membantu saya dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru	3.40	Sangat layak
3	Video pembelajaran sejarah memuat materi yang jelas yakni tentang imperialisme dan kolonialisme bangsa barat ke Indonesia	3.53	Sangat layak
4	Setelah video ditampilkan terdapat pertanyaan yang merangsang saya untuk belajar sejarah	3.23	Layak
5	Video pembelajaran sejarah menampilkan gambar dan video yang jelas tentang imperialisme dan kolonialisme bangsa barat ke Indonesia	3.50	Sangat layak
6	Video pembelajaran sejarah memuat audio yang jelas yang memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran sejarah	3.16	Layak
7	Video pembelajaran sejarah dilengkapi dengan teks yang dapat membantu saya dalam memahami isi video	3.46	Sangat layak
8	Video pembelajaran sejarah diputar tidak berurutan yang membuat saya berpikir kronologis	3.46	Sangat layak
9	Video pembelajaran sejarah memberikan saya pemahaman tentang peristiwa sejarah yakni imperialisme dan kolonialisme bangsa barat ke Indonesia	3.53	Sangat layak
10	Video pembelajaran sejarah merangsang saya untuk aktif dalam pembelajaran karena video yang ditampilkan tidak berurutan	3.30	Sangat layak
11	Video pembelajaran sejarah mempermudah saya dalam memahami	3.46	Sangat layak

	nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah, seperti imperialisme dan kolonialisme bangsa Barat di Indonesia.		
12	Video pembelajaran sejarah membuat saya membayangkan bagaimana proses masuknya bangsa barat ke Indonesia	3.50	Sangat layak
13	Video pembelajaran sejarah membantu saya dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru.	3.66	Sangat layak
Rata - Rata		3.61	Sangat Layak/ bisa diterapkan

Menurut hasil dari analisis angket siswa diatas, menunjukkan bahwa nilai angket uji kelayakan pada siswa rata-rata adalah 3,61. Berdasarkan tingkat kelayakan, nilai 3,61 termasuk kedalam kategori sangat layak. Maka dengan demikian, video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Wondershare Filmora dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Oleh Guru

No	Pernyataan	Skor	Rata-rata	Keterangan
1	Media video pembelajaran sesuai dengan alur tujuan pembelajaran	4	4.0	Layak
2	Media video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni menganalisis faktor keterkaitan lahirnya kolonialismes dan imprealisme	4	4.0	Sangat layak
3	Media video pembelajaran memudahkan guru dalam proses pembelajaran	4	4.0	Layak
4	Media video pembelajaran memudahkan guru dalam melatih kemampuan berpikir kronologis peserta didik	4	4.0	Sangat layak
5	Media video pembelajaran memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran	4	4.0	Sangat layak
6	Media video pembelajaran memudahkan guru untuk membelajarkan peserta didik	4	4.0	Sangat layak
7	Media video pembelajaran memudahkan guru karena dapat menggunakan internet untuk menampilkannya	3	3.0	Layak

8	Media video pembelajaran memudahkan guru dapat ditampilkan tanpa menggunakan internet	4	4.0	Layak
9	Media video pembelajaran memudahkan guru karena dapat diulang jika diperlukan	4	4.0	Layak
Rata rata		3.87	3.87	Sangat layak

Bila kita perhatikan data di atas, nilai rata-rata untuk video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Wondershare Filmora oleh guru adalah 3,87. Jika merujuk pada standar nilai kelayakan, nilai 3,87 termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

Secara keseluruhan hasil dari media video pembelajaran menggunakan aplikasi wondershare filmora dalam kategori sangat layak. Uji praktikalitas terhadap guru dan siswa menunjukkan angka kepraktisan dalam kategori sangat praktis. Yaitu rata-rata skor 3.87 oleh guru dan 3.61 oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video didalam pembelajaran dapat merangsang kemampuan peserta didik, karena penggunaan media didalam pembelajaran dapat menuntut kemampuan peserta didik didalam penguasaan materi (Kurniawan & Riyana, 2015).

Menurut (Daryanto, 2010) pengertian dari media video itu sendiri adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara berurutan. Media video sendiri memiliki keunggulan dimana media ini dapat menampilkan gambar, video, animasi, dan audio secara bersamaan. Hal ini tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Dimana peserta didik dapat menyerap apa yang ingin disampaikan oleh guru melalui sebuah video. Media video dapat meningkatkan keberhasilan guru didalam menyampaikan materi pembelajaran. Meningkatkan perhatian peserta didik serta berdampak kepada keberhasilan guru didalam mencapai tujuan dari pembelajaran.

KESIMPULAN

Guru memainkan peran penting dalam pendidikan berkualitas dengan menggunakan teknologi dan kreativitas untuk melibatkan siswa. Kurikulum Merdeka memungkinkan berbagai metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah dipandang sebagai membuat pelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, beralih dari pendekatan yang berpusat pada guru ke pendekatan berbasis siswa. Namun, pengamatan di SMAN 2 Solok Selatan mengungkapkan penggunaan teknologi yang terbatas dalam pengajaran, yang menyebabkan keterlibatan siswa dan kebosanan. Penelitian pada media pembelajaran menekankan pentingnya alat inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Studi sebelumnya telah berfokus pada pengembangan E-Poster untuk

meningkatkan pendidikan sejarah. Analisis kurikulum menyoroti kebutuhan untuk pendekatan pembelajaran adaptif dan kreatif untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam dan memaksimalkan potensi mereka. Studi ini juga memeriksa fasilitas dan infrastruktur di SMAN 2 Solok Selatan, mengidentifikasi kurangnya sumber daya yang memadai untuk memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.

Hasil penelitian menunjukkan kebutuhan untuk media pembelajaran tambahan, khususnya E-Poster audio-visual, untuk mengatasi ketidakinteresi siswa dan keterbatasan guru dalam menggunakan metode pengajaran yang inovatif. Siswa mengungkapkan preferensi untuk pendekatan belajar interaktif dan menarik, seperti bantuan visual dan konten multimedia. Mengembangkan poster audio-visual elektronik dapat meningkatkan pendidikan sejarah dengan menyediakan ilustrasi yang hidup dan mendukung video untuk meningkatkan pemahaman konsep. Inovasi ini memiliki potensi untuk mengubah pengalaman belajar dan menjadikannya lebih dinamis dan interaktif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D., T. (2020). *Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah si Era Digital*. Procceding Umsurabaya.
- Bayu, K. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershere Filmora pada Materi Seni Lukis*. Akademika. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Budi, M., & Yefterson, R. B. (2023). *Teknologi Internet Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 14 Padang*. 5(1).
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Gustari, R., & Yefterson, R. B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah*. 3(1), 9.
- Kurniawan, R., & Riyana. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Press.
- Muljono, D. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Grasindo.
- Munib, A. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. UPT UNNES PRESS.
- Murni. (2013). *Model Pengembangan Holistik Pengembangan Keterampilan Kesejarahan Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kesejarahan Mahasiswa Sejarah di Kota Palembang*. Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mutarom, H. (2020). *Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu sejarah.

- N Ervinalisa, & D, Y. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa*. Historia.
- Nisa, S. F. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Edukatif.
- Ofianto, & Basri, W. (2016). *Model Penilaian Kemampuan Historis (Historical Thinking) dengan Model RASCH*. Tingkap.
- Punaji, S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media Grup.
- Putri, A. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah yang Memuat Materi Kronologis*. Jurnal Kronologi.
- Sisi, E. (2021). *Media Presentasi untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa*. Universitas Negeri Padang. Kronologi.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.