

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN SONY VEGAS PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH
ATAS**

SKRIPSI

OLEH

DESI ELYANA SILABAN

06041381520056

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN SONY VEGAS PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Skripsi

Desi Elyana Silaban

NIM: 06041381520056

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Disetujui,

Pembimbing 1,



Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2,



Dr. LR Retno Susanti M.Hum
NIP. 19630502198803203

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN *SONY VEGAS* PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

Desi Elyana Silaban

NIM: 06041381520056

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2,



Dr. L.R Retno Susanti M.Hum
NIP. 19630502198803203

Mengetahui,

Koordinator Prodi Pend. Sejarah,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN SONY VEGAS PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

Desi Elyana Silaban

NIM: 06041381520056

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2,



Dr. L.R Retno Susanti M.Hum
NIP. 19630502198803203

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



Dr. Earida, M.Si.
NIP.196009271987032002

**Koordinator Prodi
Pend. Sejarah,**



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN SONY VEGAS PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

Desi Elyana Silaban

NIM: 06041381520056

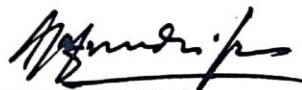
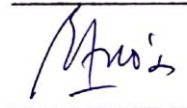
Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari/Tanggal: Sabtu, 20 Juli 2019

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hudaidah M.Pd
2. Sekretaris : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum
3. Anggota : Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D
4. Anggota : Drs. Supriyanto, M.Hum
5. Anggota : Dra. Sani Safitri M.Si



Palembang, 20 Juli 2019

Mengetahui,

Koordinator Prodi Pend. Sejarah,



Dr. Syarifuddin M.Pd

NIP. 198411302009121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Elyana Silaban

NIM : 06041381520056

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Menggunakan *Sony Vegas* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas“ ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Desi Elyana Silaban

NIM 06041381520056

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan karuniaNya aku dapat menyelesaikan skripsi ini, skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Kedua Orang Tuaku tercinta yang setiap saat mendoakan serta memberikan semangat kepadaku.
- ❖ Saudara dan saudariku tercinta yang senantiasa memberiku semangat dan dorongan.
- ❖ Seluruh keluarga besarku
- ❖ Dosen Pembimbingku Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd dan Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepadaku baik dalam penyelesaian skripsi maupun pembelajaran hidup.
- ❖ Semua dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah mendidik serta membimbingku selama perkuliahan di FKIP UNSRI.
- ❖ Validator ahli Ibu Mirza Indah Dewi, S.Pd., Ibu Hastawati, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Heri Suroyo, S.Si., M.Kom yang telah memberikan kesempatan dan waktu untuk memberikan saran dalam pembuatan media pembelajaran *Sony Vegas* dengan baik.
- ❖ Ibu Tesi Faziah, S.T selaku admin prodi pendidikan sejarah Palembang yang senantiasa mengarahkanku.
- ❖ Teman seperjuangan Prodi Pendidikan Sejarah angkatan 2015 kampus Palembang dan Indralaya.
- ❖ Sahabat-sahabatku di Kampus, Tiara Apriliani, Noni Dwi Yunita, Fama Gala Tea, Intan Dahlia, Helen Susanti, Arma Mita, dan Dea Lestari.
- ❖ Almamater kebanggaanku.

Motto:

Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan ucapan syukur.

Filipi 4 : 6

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Menggunakan *Sony Vegas* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hudaidah M.Pd dan Dr. L.R. Retno Susanti M.Hum sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Dr. Syarifuddin M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Drs Syafruddin Yusuf M.Pd., P.hD., Drs Supriyanto M.Hum, dan Dra. Sani Safitri M.Si., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Juli 2019

Penulis



Desi Elyana Silaban

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar	8
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	9
2.3 Teori Belajar.....	10
2.3.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	10
2.3.2 Teori Belajar Koneksionisme	11
2.3.3 Teori Belajar Kognitif	12
2.3.4 Teori Belajar Behaviorisme	13
2.4 Gaya Belajar	14
2.4.1 Gaya Belajar Visual	15
2.4.2 Gaya Belajar Auditori	15
2.4.3 Gaya Belajar Kinestetik.....	16
2.5 Pembelajaran Sejarah.....	18
2.5.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah.....	18
2.5.2 Tujuan Pembelajaran Sejarah	19
2.6 Media Pembelajaran	20
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	20
2.6.2 Penggunaan Media Pembelajaran	21
2.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	22
2.6.4 Pemilihan Media	23
2.7 Media Video <i>Sony Vegas</i>	24
2.7.1 Pengertian Media Video <i>Sony Vegas</i>	24

2.7.2	Kelebihan dan Kekurangan Media Video <i>Sony Vegas</i>	26
2.7.2.1	Kelebihan Media Video <i>Sony Vegas</i>	26
2.7.2.2	Kekurangan Media Video <i>Sony Vegas</i>	28
2.7.2.3	Fitur-fitur Media Video <i>Sony Vegas</i>	29
2.8	Pengembangan	31
2.8.1	Model Dick & carey	31
2.8.2	Model ASSURE	32
2.8.3	Model ADDIE	33
2.9	Kerangka Berpikir	34

BAB III: METODE PENELITIAN

3.1	Subjek Penelitian	36
3.2	Metode Penelitian	36
3.3	Prosedur Penelitian	37
3.3.1	Tahapan Analisis (<i>Analisisi</i>)	38
3.3.1.1	Desain Instruksional (<i>Instructional Desain</i>)	38
3.3.1.2	Analisis Tujuan Pembelajaran	38
3.3.2	Tahapan Desain (<i>Design</i>)	38
3.3.2.1	<i>Desain Instruksional</i> (<i>Instructional Design</i>)	39
3.3.2.2	Menentukan topik materi pembelajaran	39
3.3.2.3	Desain Penyusunan Naskah	39
3.3.2.4	Desain Peta Materi	39
3.3.2.5	Desain <i>Flowchart</i>	40
3.3.2.6	Desain <i>Storyboard</i>	40
3.3.3	Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	40
3.3.4	Tahapan Implementasi (<i>Implementation</i>)	40
3.3.5	Tahapan Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	41
3.4	Teknik Pengumpulan Data	41
3.4.1	Wawancara	41
3.4.2	<i>Walktrough</i>	42
3.4.3	Observasi	42
3.4.4	Studi Pustaka	42
3.4.5	Tes Hasil Belajar	43
3.5	Teknik Analisis Data	43
3.5.1	Analisis Data Wawancara	43
3.5.2	Analisis Data <i>Walktrough</i>	43
3.5.3	Analisis Data Observasi	45
3.5.4	Analisis Hasil Tes	46

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	49
4.1.1	Tahapan Analisis	49
4.1.1.1	Analisis Yuridis	49
4.1.1.2	Analisis Kurikulum	49
4.1.1.3	Analisis Kebutuhan	50
4.1.2	Tahapan Desain (<i>Design</i>)	52
4.1.2.1	Desain Instruksional (<i>Instructional Desain</i>)	52

4.1.2.2	Menentukan topik materi pembelajaran	53
4.1.2.3	Desain Penyusunan Naskah	53
4.1.2.4	Desain Peta Materi.....	54
4.1.2.5	Desain <i>Flowchart</i>	54
4.1.2.6	Desain <i>Storyboard</i>	55
4.1.3	Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	57
4.1.3.1	Pra Produksi	57
4.1.3.2	Produksi	58
4.1.3.3	Pasca Produksi.....	58
4.1.3.4	<i>Walktrough</i>	58
4.1.4	Tahapan Penerapan (<i>implementation</i>).....	64
4.1.5	Tahapan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	65
4.2	Pembahasan.....	74
4.2.1	Pembahasan hasil penelitian	74
4.2.2	Kelebihan Penelitian	79
4.2.3	Kekurangan Penelitian	79
4.2.4	Keterbatasan Penelitian	79

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>software Sony Vegas</i>	26
Gambar 2.2. Tampilan proyek baru pada <i>software Sony Vegas</i>	26
Gambar 2.3. Kerangka berpikir penelitian pengembangan media <i>Sony Vegas</i>	35
Gambar 3.1. Diagram Model Desain ADDIE	37
Gambar 4.1. Peta Materi Tradisi Kelahiran dan Pernikahan Palembang.....	54
Gambar 4.2. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Video <i>Sony Vegas</i>	55
Gambar 4.3 Pelaksanaan <i>pretest</i> di kelas X IPS 1	65
Gambar 4.4 Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan video	66
Gambar 4.5 Pelaksanaan <i>posttest</i> di kelas X IPS 1	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tombol dan fungsi untuk mempergunakan fitur di <i>software Sony Vegas</i> .	29
Tabel 3.1 Kategori nilai baik	44
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kevalidan Media	44
Tabel 3.3. Kategori Nilai Observasi Aspek Afektif	45
Tabel 3.4. Kategori Nilai Observasi Aspek Psikomotorik	46
Tabel 3.5. Kriteria tinggi rendahnya <i>N-gain</i>	48
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Video <i>Sony Vegas</i>	56
Tabel 4.2 Hasil penilaian validasi ahli materi (<i>content</i>)	59
Tabel 4.3 Hasil penilaian validasi ahli desain pembelajaran	60
Tabel 4.4 Hasil penilaian validasi ahli media.....	61
Tabel 4.5 Saran Validasi ahli	62
Tabel 4.6. Perbaikan Pada Tahap <i>Expert Review</i>	63
Tabel 4.7. Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>)	65
Tabel 4.8. Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>).....	67
Tabel 4.9 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
Tabel 4.10. Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	73
Tabel 4.11. Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	89
Lampiran 2 Bahan Ajar	105
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi Pembelajaran.....	118
Lampiran 4 Lembar Validasi Desain Pembelajaran	120
Lampiran 5 Lembar Validasi Media Pembelajaran	122
Lampiran 6 Soal <i>Pretest</i> peserta didik	124
Lampiran 7 Soal <i>Posttest</i> peserta didik.....	130
Lampiran 8 SK Pembimbing	136
Lampiran 9 SK Penelitian dari Universitas.....	137
Lampiran 10 SK Penelitian dari Dinas Pendidikan	138
Lampiran 11 Surat Balasan dari Tempat Penelitian	139
Lampiran 12 Kartu Bimbingan.....	140
Lampiran 13 Lembar Usul Judul	144
Lampiran 14 Bukti Perbaikan Seminar Usul.....	145
Lampiran 15 Tabel Perbaikan Seminar Usul	146
Lampiran 16 Bukti Perbaikan Seminar Hasil.....	147
Lampiran 17 Tabel Perbaikan Seminar Hasil.....	148
Lampiran 18 Bukti Perbaikan Skripsi.....	149
Lampiran 19 Tabel Perbaikan Skripsi.....	150
Lampiran 20 Izin Jilid Skripsi	151
Lampiran 21 Storyboard	152
Lampiran 22 Dokumentasi	186

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Menggunakan *Sony Vegas* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas”. Penelitian ini menggunakan bahan ajar Tradisi Pernikahan dan Kelahiran Palembang. Penelitian ini telah diterapkan di kelas X IPS 1 SMAN 14 Palembang. Adapun tujuan penelitian ini, yakni untuk mengembangkan media audiovisual melalui perangkat lunak *Sony Vegas* sehingga menjadi media pembelajaran yang valid dan memiliki dampak efektivitas pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh tiga pakar, yakni ahli materi, ahli desain pembelajaran, serta ahli media. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,23 dengan kategori valid, kevalidan desain pembelajaran memiliki nilai sebesar 4,35 dengan kategori sangat valid, kevalidan media memiliki nilai sebesar 4,26 dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, hasil dari validitas para ahli (*expert*) mendapatkan nilai rata-rata 4,23 yang masuk dalam kategori sangat valid. Pengaruh media pembelajaran menggunakan *Sony Vegas* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan, yakni sebesar 40,8% dengan *N-gain* sebesar 0,69. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan *Sony Vegas* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas dengan materi tradisi pernikahan dan kelahiran Palembang memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran, *audiovisual*, *sony vegas*, kevalidan, efektivitas

Pembimbing 1



Dr. Hudaidah M.Pd
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2



Dr. L. R. Retno Susanti M.Hum
NIP. 196305021988032003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This research titled ‘The Development of Audiovisual based Learning Media Using Sony Vegas in History Subject at Senior High School’. This research used teaching materials of Wedding and Birth Traditions in Palembang. This research had been applied in Class Ten Social Science Senior High School 14 Palembang. This research aimed to develop audiovisual media through Sony Vegas software. Thus, it became valid learning media and it had impact for the effectiveness in history subject at Senior High School. This research was the development research using development model of ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). validity of learning media was assessed by three experts such as material expert, learning design expert and media expert. Material validity had value of 4.23 in valid category, design validity had value of 4.35 in very valid category, media validity had value of 4.26 in very valid category. Overall, results of validity from experts obtained average value of 4.23 which was in very valid category. the effect of learning media using Sony Vegas in history subject at Senior High School had increase in students’ learning outcome before and after the use of learning media in field trial of 40.8% with N-gain of 0.69. it showed that audiovisual based learning media using Sony Vegas in History subject at Senior High School with teaching materials of Wedding and Birth Traditions in Palembang had valid value and effectiveness.

Key Words: Development, Learning media, Audiovisual, sony vegas, validity, effectiveness

Supervisor



Dr. Hudaidah M.Pd
NIP. 197608202002122001

Co-Supervisor



Dr. L. R. Retno Susanti M.Hum
NIP. 196305021988032003

Coordinator of Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses merubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Proses pendidikan merupakan kegiatan pengorganisasian segenap komponen terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik. Tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Belajar sendiri memiliki pengertian yaitu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku serta proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi seorang individu dengan lingkungannya. Sekolah, merupakan tempat proses belajar yang berlangsung melalui interaksi peserta didik dengan pendidik. Instruksi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik merupakan salah satu bentuk interaksi pendidik dan peserta didik. Instruksi yang dimaksud yaitu berupa petunjuk ataupun perintah dari seorang pendidik. Melalui instruksi, belajar akan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan terhadap peserta didik. Makna dari hasil belajar ialah adanya motivasi, pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Makna belajar tersebut merupakan pengalaman belajar yang optimal.

Pengalaman belajar yang optimal merupakan salah satu keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran merupakan ketercapaian tujuan belajar melalui upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam membantu peserta didik agar bisa belajar dengan mudah. Adapun komponen penting yang menentukan efektivitas proses pembelajaran adalah pendidik, peserta didik, materi, metode, media, dan situasi. Maka dari itu proses pembelajaran sesungguhnya merupakan proses komunikasi. Komunikasi merupakan unsur yang mutlak diperlukan dalam pembelajaran, karena dalam praktiknya proses belajar dan pembelajaran akan menghasilkan suatu interaksi antara peserta didik dan pendidik. Komunikasi yang

dilakukan inilah yang menghasilkan suatu tujuan yang efisien dalam suatu lembaga pendidikan. Komunikasi antara peserta didik dan pendidik dapat ditunjukkan dengan penggunaan media. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan langkah yang baik dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Media pembelajaran dikatakan sebagai sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media pembelajaran mencakup sumber-sumber yang diperlukan dalam penggunaan komunikasi pembelajaran sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Bentuk-bentuk yang dapat digunakan sebagai stimulus dalam penggunaan media diantaranya suara, gambar, dan gerakan.

Penggunaan media dalam pembelajaran, akan menarik perhatian peserta didik sehingga motivasi peserta didik dalam belajar dapat bertumbuh serta media dapat menjadi metode alternatif dalam belajar karena peserta didik tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber. Penggunaan media pembelajaran yang efektif akan menimbulkan proses belajar yang bervariasi karena dalam proses pembelajaran peserta didik tidak semata-mata melakukan komunikasi verbal melalui penjelasan guru tetapi peserta didik juga memperoleh keterampilan yang spesifik, sehingga perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah digunakannya media pembelajaran ialah peningkatan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan jelas dikatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memegang peranan penting karena pengelolaan proses pendidikan harus memperhitungkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu, penting bagi seorang guru memiliki inovasi-inovasi yang dapat diterapkan dalam pendidikan seperti penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Atas Negeri 14 sebagai salah satu Sekolah Menengah Atas di Palembang telah menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di Sekolah. Mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 belum menerapkan penggunaan media yang cukup memadai karena

pada proses pembelajaran sejarah, pendidik hanya menggunakan buku dan LKS saja tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis audio, video ataupun audiovisual sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam penafsiran materi pelajaran sejarah. Berdasarkan studi pendahuluan peneliti tersebut dapat diketahui bahwa faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 adalah metode pembelajaran yang tidak tepat serta kurangnya pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran lalu membuat peserta didik merasa bosan dengan metode pembelajaran yang hanya berfokus pada guru dan buku paket, oleh sebab itu peneliti berusaha mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang membuat peserta didik lebih memahami dan mengerti mengenai materi sejarah.

Berdasarkan Analisis yuridis pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, Pasal 10 ayat 1 dapat ditinjau bahwa kompetensi profesional melalui profesi guru/ dosen, salah satu unsurnya ialah mampu mengembangkan serta memanfaatkan media dan sumber belajar guna keperluan peserta didik. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka dari itu seorang pendidik wajib menggunakan sumber belajar serta media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis Kurikulum 2013 yang telah dilakukan peneliti, kurikulum 2013 lebih ditekankan pada peserta didik sebagai objek. Pada kurikulum 2013, pendekatan pembelajaran yang hendak dikembangkan ialah proses pembelajaran yang lebih mengedepankan peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya. Hal yang harus diperhatikan ialah, supaya para guru mampu menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik peserta didik. Melalui penyediaan media pembelajaran pada pelajaran diharapkan membantu pendidik dalam mewujudkan tujuan kurikulum 2013 karena peran guru yang juga menjadi fasilitator bagi peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, studi pendahuluan dilakukan peneliti pada guru pelajaran sejarah serta peserta didik di kelas X IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Palembang. Studi pendahuluan

ini dilakukan guna mendapatkan data awal yang dipergunakan sebagai panduan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sony Vegas* di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Palembang. Data awal yang diperoleh pada saat tahap analisis kebutuhan ini ialah data mengenai minat dan ketertarikan peserta didik dalam pelajaran sejarah serta karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Hasil dari wawancara pada tahap analisis kebutuhan dengan peserta didik dan guru diperoleh bahwa guru dan peserta didik memerlukan media selain *power point*.

Dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik melalui media tersebut. Dalam pemilihan media pembelajaran sejarah, maka media tersebut, harus memiliki kemampuan dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Berdasarkan studi pendahuluan analisis kebutuhan inilah, maka peneliti berniat untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audiovisual "*Sony Vegas*" yang merupakan suatu media editor video.

Secara umum terdapat editor video lain yang memiliki fungsi yang sama, Menurut Bagas dalam (Astuti 2014: 20) *Sony Vegas Pro*, hampir serupa dengan editor video *Adobe Premiere*, tetapi terdapat perbedaan diantara keduanya, video editing *Sony Vegas Pro* memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan editor video *Adobe Premiere* yang ukurannya bisa mencapai 1 GB lebih. *Sony Vegas Pro* merupakan *editing video* yang sudah tidak bisa diragukan lagi kemampuannya, baik kemampuannya dalam memberikan Fasilitas yang kuat dan mewah dalam membuat sebuah video. Kemampuan-kemampuannya dimulai dari adanya Efek, Transisi, Caption bahkan judul. Alasan peneliti memilih *Sony Vegas* karena *Sony Vegas* merupakan editor video, editor audio, dan *DVD authoring* yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan kebutuhan penyuntingan video dalam bentuk film, film dokumenter, maupun film durasi pendek dengan berbagai macam *tools* yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami

materi pembelajaran yang akan disampaikan. Maka peneliti berharap dengan menggunakan media pembelajaran video *Sony Vegas* ini mampu memberikan motivasi, minat dalam pelajaran sejarah karena media video *Sony Vegas* ini merupakan media editor video yang memiliki beragam program baik berupa animasi, gambar, *font*, efek dan suara yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang akan disampaikan dalam bentuk video pembelajaran. Selain itu juga peneliti ingin menyadarkan peserta didik bahwa materi-materi sejarah mampu ditampilkan dengan konsep lebih baru sesuai dengan kreativitas dan inovasi bagi yang ingin mengemas pelajaran sejarah dalam bentuk video.

Penelitian mengenai media video *Sony Vegas* telah dilakukan sebelumnya, diantaranya Penelitian yang dilakukan Utomo (2017) dengan judul “Perbandingan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Editor Vidio *Adobe Premier* dan *Sony Vegas* pada Siswa Kejuruan Multimedia di SMK N 1 Pringapus”. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan nilai rata-rata hasil belajar keterampilan siswa di kelas *Sony Vegas* adalah 78,3 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar keterampilan siswa di kelas *Adobe Premiere* yaitu 67,5.

Fadhli juga pernah melakukan penelitian, namun dengan sampel yang berbeda yaitu menggunakan sampel Sekolah Dasar dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV SD Kanisius 2 Keprabon”. Didapatkan Hasil dari perolehan tersebut, bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar. *Posttest* menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar ($71,3 > 62,5$).

Perbedaan penelitian pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Sony Vegas* oleh Utomo ialah materi pelajaran yang digunakan. Utomo mengembangkan media pembelajaran menggunakan materi kompetensi sistem starter konvensional, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran video *Sony Vegas* pada mata pelajaran sejarah dengan materi mengenai Tradisi Pernikahan dan Kelahiran di Palembang. Sementara itu, perbedaan penelitian Fadli dengan peneliti yaitu pada jenis penelitiannya. Fadli menggunakan

penelitian perbandingan *Sony Vegas* dengan media lain yaitu dengan buku bergambar, sedangkan peneliti melakukan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran dengan pokok bahasan “Tradisi Pernikahan dan Kelahiran di Palembang”.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan tersebut mengenai program *Sony Vegas*, memperoleh hasil yang valid dan memiliki dampak efektivitas yang telah diuji dalam proses pembelajaran serta menunjukkan hasil yang baik, berupa adanya pengaruh terhadap motivasi belajar, minat belajar, keterampilan, keaktifan belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang semakin meningkat.

Mengacu pada penelitian-penelitian tersebut, peneliti berniat mengembangkan suatu media pembelajaran dengan menggunakan program *Sony Vegas*. Dengan aplikasi *Sony Vegas* peneliti mencoba untuk memanfaatkan kegemaran peserta didik menonton video. Dengan media video tersebut diharapkan mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam pelajaran sejarah dan memfokuskan perhatian peserta didik pada pelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik membahas mengenai media pembelajaran berupa media audiovisual yang menggunakan program perangkat lunak berbasis video editor untuk mata pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Palembang. Maka dari itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audiovisual* Menggunakan *Sony Vegas* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas”**.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mengetahui batasan masalah dalam penelitian ini, penulis merumuskan permasalahan agar penguraian dapat tersampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah dalam tulisan ini, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan *Sony Vegas* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas yang valid?

2. Bagaimana Dampak potensial pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan *Sony Vegas* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti merumuskan tujuan masalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan *Sony Vegas* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas yang valid.
2. Mengetahui dampak potensial pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan *Sony Vegas* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Menengah Atas agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah supaya lebih bervariasi, efektif dan efisien.
2. Bagi peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran ini memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat membantu peserta didik lebih berpikir konkrit.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan masukan dalam upaya perbaikan mutu pendidikan dan prestasi peserta didik.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang bertujuan untuk perbaikan mutu pendidikan Nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo., dan Wahyuni, Sri. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Ahmad, A., Jehanzeb, K., dan Alkelabi, S. A. H. 2012. *Role of learning theories in training while training the trainers*. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 2(11), 181.
- Aji, W. N. 2016. *Model Pembelajaran Dick and carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Kajian Linguistik dan Sastra, 1(2), 119-126.
- Akbar, Sa'dun. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Aksa, M. (2017, October). Classification and Characteristics of Historical Learning Media. In *International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)*. Atlantis Press.
- Aleksandrov, E., dan Levitskaya, A. 2018. *Technology of Integrated Media Education*. Медиаобразование, (4).
- Allen, M. 2017. *Designing Online Asynchronous Information Literacy Instruction Using the ADDIE Model*. Distributed Learning, 69–91.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asmara, Anjar Purba. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid*. Jurnal Ilmiah Didaktika Vol. 15, No.2, 156-178.
- Astuti, Indri Tri. 2014. *Pembuatan Video Profil Sekolah Dasar Negeri 1 Tugu Jumantono Kabupaten Karanganyar Volume 6 No 1*.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.

- Ayersman, D. J., dan von Minden, A. 1995. *Individual differences, computers, and instruction*. Computers in Human Behavior, 11(3), 371-90.
- Bada, S. O., dan Olusegun, S. 2015. *Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning*. Journal of Research & Method in Education, 5(6), 66-70.
- Bruce, B. C., dan Levin, J. A. 1997. *Educational Technology: Media for Inquiry, Communication, Construction, and Expression*. Journal of Educational Computing Research, 17(1), 79–102.
- Daliman, A. 2012. *Metode Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- De Houwer, J., Barnes-Holmes, D., dan Moors, A. 2013. What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. *Psychonomic Bulletin & Review*, 20(4), 631-642.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful. Bahri. dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dunn, R. S., dan Griggs, S. A. 1995. *Multiculturalism and learning style: Teaching and counseling adolescents*. Greenwood Publishing Group.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol 3. No. 1.
- Gilakjani, A. P. 2012. *Visual, auditory, kinaesthetic learning styles and their impacts on English language teaching*. Journal of studies in education, 2(1), 104-113.
- Guney, A., dan Al, S. 2012. *Effective learning environments in relation to different learning theories*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 46, 2334-2338.
- Gürses, A., Çağlayan, D., Doğar, Ç., Yolcu, H. H., Korucu, M. E., dan Köktepe, S. 2010. *The investigation of harmony between teachers' thoughts on*

- nature of learning and their applied teaching activities in teaching and learning process*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 9, 1014-1019.
- Gultekin, F., dan Berk, N. A. 2011. *The topics students have difficulty in understanding and learning in history course*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 2803-2807.
- Hardiansyah, O., dan Soepeno, B. 2018. *Aplikasi Sony Vegas Pro 13.0 Untuk Pembuatan Video Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Media Iklan Pada Otsukare Anime Café Malang*. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 3(2), 525-530.
- Hartati, R. 2016. *Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu*. *Edusains UIN Syarif Hidayatullah*, 8(1), 90-97.
- Irwanto, Dedi. dan Sair, Alian. 2014. *Metodologi dan Historiografi Sejarah*. Yogyakarta: Eja_Publisher.
- Julianti., Rusman., dan Nazar, M. 2017. *Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Melalui Program Remedial Menggunakan E-learning Pada Materi Hidrolisis Garam di Kelas XI SMAN 9 Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 2(3).
- Jumiati., Sari, Martala., dan Akmalia, Dian. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Numbereds Heads Together (NHT) Pada Materi Gerak Tumbuhan Di Kelas Viii SMP Sei Putih Kampar*. *Jurnal Vol 02, Nomor 02, Agustus 2011*
- Karadut, A. P. 2012. *Effects of EL Thorndike's Theory of Connectionism Rudiments on Developing Cello Playing Skills for Beginners*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69, 298-305.
- Khuluqo, Ihsana. El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Koohang, A., Riley, L., Smith, T., dan Schreurs, J. 2009. *E-learning and constructivism: From theory to application*. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, 5(1), 91-109.
- Mohd, C. K. N. C. K., dan Shahbodin, F. 2015. *Personalized Learning Environment: Alpha Testing, Beta Testing & User Acceptance Test*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 837–843.
- Naz, A. A., dan Akbar, R. A. 2008. Use of media for effective instruction its importance: some consideration. *Journal of elementary education*, 18(1-2), 35-40.
- Rosidi, M. I. 2016 . *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Siswa Kelas X-1 Sma Muhammadiyah 3 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013*.
- Ouadoud, M., Nejjari, A., Chkouri, M. Y., dan El-Kadiri, K. E. 2018. *Learning Management System and the Underlying Learning Theories*. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 732–744.
- Ozdilek, Z., dan Robeck, E. 2009. *Operational priorities of instructional designers analyzed within the steps of the Addie instructional design model*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 2046–2050.
- Prastiwi, Maulidya. 2016. *Gaya Belajar Siswa dan Implementasinya dalam Pembelajaran Tematik Integratif*. *Jurnal*, 1-12.
- Pribadi, A. Benny. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, A. Benny. 2011. *Model ASSURE untuk mendesain pembelajaran sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanti, B. 2015. *Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).

- Sanaky, AH. Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punari. 2013. *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, Eveline. dan Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sony. 2008. *Vegas Movie Studio: Quick Start Manual*. USA: Sony Creative Software Inc.
- Sony. 2009. *Vegas Pro 9 editing workshop: Douglas Spotted Eagle*. UK: Elsevier.
- Sony. 2011. *Sony Vegas Pro: User Manual*. USA: Sony Creative Software.
- Sony. 2012. *Sony Vegas Pro 10: User Manual*. Middleton: Sony Creative Software Inc.
- Sony. 2012. *Vegas Pro 11 editing workshop: Douglas Spotted Eagle*. UK: Elsevier.
- Sony. 2014. *Vegas Pro 13: User Manual*. USA: Sony Creative Software Inc..
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dab R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

- Sutarto, S. 2017. *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. *ISLAMIC COUNSELING: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1-26.
- Sutikno, Sobry. M. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Syaifurahman dan Ujiati, Tri. 2013. *Manajemen Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Tennyson, R. D., dan Volk, A. 2015. *Learning Theories and Educational Paradigms*. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 699–711.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Utomo. 2017. *Perbandingan Ketrampilan Penggunaan Aplikasi Edit Vidio Adobe Premier dan Sony Vegas pada Siswa Kejuruan Multimedia di SMK N Pringapus*. *Artikel Ilmiah*.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Widyaharti, M. S., Trapsilasiwi, D., dan Fatahillah, A. 2015. *Analisis Buku Siswa Matematika Kurikulum 2013 Untuk Kelas X Berdasarkan Rumusan Kurikulum 2013*. *Kadikma*, 6(2).