

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PROGRAM *CYBERLINK POWER DIRECTOR*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Disusun Oleh:

Farid Ghufron Elsyam

06041381419066

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

PALEMBANG

2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PROGRAM CYBERLINK POWER DIRECTOR
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

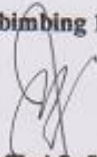
Farid Ghufron Elsyam

NIM: 06041381419066

Program Studi Pendidikan Sejarah

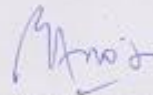
Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



**Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001**

Pembimbing 2,



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

Mengetahui,

Koordinator Prodi Pend. Sejarah,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PROGRAM CYBERLINK POWER DIRECTOR
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Skripsi

Farid Ghufon Elsyam


NIM 06041381419066

Program Studi Pendidikan Sejarah

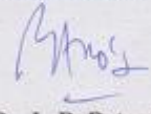
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Disetujui,

Pembimbing 1,



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Pembimbing 2,


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

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
PROGRAM CYBERLINK POWER DIRECTOR
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
SKRIPSI**

Oleh

Farid Ghufron Elsyam

NIM: 06041381419066

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

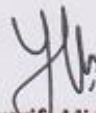
Hari/Tanggal: Jum'at/ 17 Mei 2019

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Sani Safitri M.Si
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 : Dr. Hudaidah, M.Pd



Palembang, 2019
Mengetahui,
Koordinator Prodi Pend. Sejarah,



Dr. Syafruddin M.Pd
NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PROGRAM CYBERLINK POWER DIRECTOR
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

Farid Ghufon Elsyam

NIM: 06041381419066

Program Studi Pendidikan Sejarah

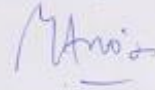
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001**

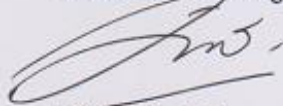
Pembimbing 2,



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

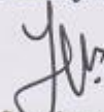
Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



**Dr. Farida, M.Si.
NIP.196009271987032002**

**Koordinator Prodi
Pend. Sejarah,**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004**

SURAT PERNYATAAN

Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROGRAM CYBERLINK POWER DIRECTOR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Farid Ghufron Elsyam
NomorIndukMahasiswa : 06041381419066
Jurusan : Ilmu Pendidikan Sejarah / IPS

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul: "pengembangan media pembelajaran berbasis program *cyberlink power director* pada mata pelajaran sejarah di sekolah menengah atas" ini seluruh isinya benar benar karya hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak ber isi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada Universitas lain.

Palembang, Mei 2019

Yang membuat pernyataan,



Farid Ghufron Elsyam
NIM 06041381419066

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan segala Rahmat dan Karunia-Nya serta kemudahan dan kelancaran sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir Skripsi ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si dan Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum sebagai pembimbing dalam penulisan Skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Prof. Sofendi, M.A.Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan IPS, dan Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Dr. Syarifuddin, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan Skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang telah banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat untuk perkuliahan Pendidikan Sejarah, Aamiin.

Palembang, Mei 2019

Penulis

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puji bagi Allah SWT. Kupersembahkan karya ini kepada orang – orang yang sangat aku sayangi dan cintai

- Kepada kedua orang tuaku, papaku Syamsuardi dan mamaku Elniwati yang telah membesarkan dan mendidiku dengan penuh kasih sayang serta selalu mendoakan setiap langkahku demi keberhasilanku
- Kepada saudari perempuanku Aini Luthfiyyah dan tante bungsuku Fera Febriani yang selalu memberikan semangat dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini demi mendapatkan gelar sarjana
- Kepada kedua pembimbingku ibu Dra. Sani Safitri, M. Si dan ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum yang telah membimbingku demi keberhasilanku menyelesaikan studi ini
- Kepada Dosen pengujiku, bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D, bapak Drs. Supriyanto, M.Hum, dan ibu Dr. Hudaidah, M.Pd yang juga selain menguji skripsi telah memberikan masukan-masukan terhadap skripsiku dan bisa terselesaikan dengan baik
- Kepada seluruh dosen Prodi pendidikan sejarah dan pegawai Administrasi
- Kepada sahabatku di Prodi sejarah 2014 Anggi Rivai, Anda Saputra, Ari Wibowo, Fahuda Wira Dillah, Jono, M. Andi Pasha, M. Reza Pahlevi, M. Wira Akbar, M. Yogi Martawijaya, M. Zainuddin, dan Riski Romadhon. Terima kasih untuk semua kenangannya dan support kalian, teruslah semangat menggapai impian kalian semoga kita semua sukses selalu dan jangan pernah lupakan persahabatan kita
- Teman – teman seperjuanganku angkatan 2014. Cici, Dita, Gerza, .Damay,Ayu, Dian, Devie, Ika, Maya, Intan, Mustika, Lili, Marisa, Putri, Wely, Wilda, Hafizha, Riris, Yesi, Tinti, Zara
- Kepada Sahabatku dari Masa sekolahku, M. Nopri Kurniawan, Mukhlis Arfan, Rahmat Ashabul Kahfi, dan Ranti Nanda Pratiwi. Terima kasih telah selalu mensupportku dikala aku jatuh dan membantuku dalam masa-masa sulit.
- Almamater yang ku banggakan

Motto :

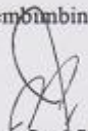
“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya “
(QS, Al-baqarah : 286)

“Jangan biarkan masa lalumu menentukan masa depanmu” (Scott Lang “Ant Man”)

ABSTRAK

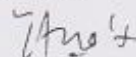
Penelitian ini berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program *Cyberlink PowerDirector* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI Sekolah Menengah Atas”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan efektif di Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Palembang, Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model *Alessi* dan *Trollip* meliputi: *Planning, Design, and Development*. Tahap uji pengembangan pada penelitian ini meliputi: *alpha test (expert Review)* dan *beta test (field Test)*. Instrumen yang digunakan pada penelitian adalah lembar Validasi. Pengambilan data dilakukan di kelas XI Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Hasil validitas materi memiliki nilai sebesar 3,15 dengan kategori cukup valid, validitas media sebesar 3,92 dengan kategori valid, dan validasi desain pembelajaran sebesar 3,89 dengan kategori valid. Rata-rata hasil uji validasi pada tahap *expert review* adalah 3,65 (kategori valid). Hasil tahap *field test* di peroleh nilai *n-gain* ternormalisasi sebesar 0,45 (keefektifan kategori sedang). Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa media pembelajaran menggunakan *Cyberlink PowerDirector* dengan materi Perang Palembang 1819-1821 ini sudah memenuhi kriteria valid dan efektif

Pembimbing 1,



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

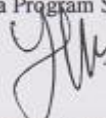
Pembimbing 2,



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Syarifuddin, S.Pd, M.Pd
NIP. 19841130200912104

ABSTRACT

This study entitled "Development of Learning Media Based on Cyberlink PowerDirector Program in Historical Subjects in High School Class XI". This study aims to produce a valid and effective learning media at Palembang State High School 11, South Sumatra. In this study, researchers used the development method. The development research model used is the Alessi and Trollip model covering: Planning, Design, and Development. The stage of development testing in this study includes: alpha test (expert review) and beta test (field Test). The instrument used in the study was the Validation sheet. Data retrieval is carried out in class XI of the 11th National High School of Palembang Middle School in the even semester of the 2018/2019 academic year. The results of material validity have a value of 3.15 with a fairly valid category, media validity of 3.92 with valid categories, and learning design validation of 3.89 with a valid category. The average result of the validation test at the expert review stage is 3.65 (valid category). The results of the field test stage obtained a normalized n-gain value of 0.45 (medium category effectiveness) Based on the research data, it can be seen that the learning media using Cyberlink PowerDirector with the material of the Palembang War from 1819-1821 fulfilled the valid and effective criteria.

Advisor 1,



Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001

Advisor 2,



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

Knowing,
Head of the study program,



Dr. Syarifuddin, S.Pd, M.Pd
NIP. 19841130200912104

DAFTAR ISI

BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Pembelajaran.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Hakikat Belajar.....	7
2.2. Hakikat Pembelajaran.....	8
2.3. Teori-Teori Belajar.....	9
2.3.1. Teori Konstruktivisme.....	9
2.3.2. Teori Sibernetik.....	11
2.3.3. Teori Kognitif.....	11
2.3.4. Teori Behaviourisme.....	11
2.4. Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	12
2.5. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
2.5.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.5.2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	14
2.5.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.5.4. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.6. Media <i>Cyberlink PowerDirector</i>	18
2.6.1. Pengertian Media <i>Cyberlink PowerDirector</i>	18
2.6.2. Kelebihan <i>Cyberlink PowerDirector</i>	18
2.6.3. Kelemahan <i>Cyberlink PowerDirector</i>	19

2.6.4. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan <i>Cyberlink</i> <i>PowerDirector</i>	20
2.7. Macam-Macam Model Pengembangan.....	21
2.7.1. Model Kemp.....	22
2.7.2. Model Hanafin dan Peck.....	22
2.7.3. Model Allesi dan Trollip.....	23
2.8. Penelitian Relevan.....	25
2.9. Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1. Subjek Penelitian.....	28
3.2. Metode Penelitian.....	28
3.3. Prosedur Penelitian.....	28
3.3.1. Tahap Perencanaan.....	29
3.3.1.1. Identifikasi Masalah.....	30
3.3.1.2. Analisis Kebutuhan.....	30
3.3.1.3. Mengumpulkan Bahan Acuan.....	30
3.3.1.4. Analisis Tujuan Pembelajaran.....	31
3.3.1.5. Mempelajari Isi.....	31
3.3.2. Tahap Perancangan.....	31
3.3.2.1. Mengembangkan Ide.....	31
3.3.2.2. Membuat Flowchart.....	32
3.3.2.3 Membuat Storyboard.....	32
3.3.3. Tahap Pengembangan.....	32
3.3.3.1. Produksi Media.....	32
3.3.3.2. Uji Alpha.....	33
3.3.3.3. Melakukan Evaluasi dan Revisi.....	33

3.3.3.4. Uji Coba Lapangan.....	33
3.3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.3.4.1. Analisis Kebutuhan.....	33
3.3.4.2. Observasi.....	34
3.3.4.3. Wawancara.....	34
3.3.4.4. Studi Pustaka.....	35
3.3.4.5. Tes Hasil Belajar.....	35
3.3.5. Teknik Analisa Data.....	35
3.3.5.1. Analisis Kebutuhan.....	35
3.3.5.2. Analisa Data Walkhtrough.....	36
3.3.5.3. Observasi.....	37
3.3.5.4. Hasil Belajar.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1. Hasil Penelitian.....	40
4.1.1. Tahap Perencanaan.....	40
4.1.1.1. Identifikasi Masalah.....	40
4.1.1.2. Analisis Kebutuhan.....	41
4.1.1.3. Pengumpulan Bahan.....	42
4.1.2. Tahap Desain.....	42
4.1.2.1. Mendesain Tujuan Instruksional.....	43
4.1.2.2. Menentukan Topik dalam Media Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan <i>Cyberlink</i> <i>PowerDirector</i>	44
4.1.2.3. Desain Penyusunan Naskah.....	44
4.1.2.4. Desain Peta Materi.....	44
4.1.2.5. Desain Flowchart.....	45
4.1.2.6. Membuat Storyboard.....	46

4.1.3. Tahap Pengembangan.....	47
4.1.3.1. Produksi Media.....	48
4.1.3.2. Uji Alpha.....	49
4.1.3.3. Evaluasi Penilaian.....	50
4.1.3.4. Validasi oleh Pakar.....	53
4.1.3.5. Uji Coba Lapangan.....	53
4.2. Pembahasan.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1. Kesimpulan.....	69
5.2. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kategori Nilai Validasi.....	34
Tabel 2 Kategori Tingkat Kevalidan Media.....	34
Tabel 3 Kategori Nilai Observasi Peserta Didik.....	35
Tabel 4 Kategori Ketuntasan.....	36
Tabel 5 Kriteria Tinggi Rendahnya Ngain.....	36
Tabel 6 Cuplikan gambar Storyboard media.....	45
Tabel 7 Perbaikan Pada Tahap Pengembangan.....	46
Tabel 8 Perbaikan Pada Tahap Expert Review.....	49
Tabel 9 Hasil ujian pra materi (<i>Pretest</i>) Peserta Didik.....	52
Tabel 10 Perbandingan Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54
Tabel 11 Hasil Rekapitulasi ujian pra materi (<i>Pretest</i>) Peserta Didik.....	57
Tabel 12 Hasil Rekapitulasi ujian pasca materi (<i>Posttest</i>) Peserta Didik.....	58
Tabel 13 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Cyberlink Power Director</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prosedur Penelitian Allesi dan Trollip.....	23
Gambar 2. Kerangka Berfikir.....	25
Gambar 3. Prosedur Penelitian Allesi dan Trollip Modifikasi	27
Gambar 4. Peta Materi.....	43
Gambar 5. Flowchart.....	44
Gambar 6. Pelaksanaan <i>Pretest</i> di Kelas XI IPA 6.....	52
Gambar 7. Pelaksanaan <i>Posttest</i> di Kelas XI IPA 6.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	75
Lampiran 2 Materi.....	88
Lampiran 3 Storyboard.....	92
Lampiran 4 Instrumen Validasi RPP.....	112
Lampiran 5 Instrumen Validasi Materi.....	114
Lampiran 6 Instrumen Validasi Media.....	116
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi RPP.....	120
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Materi.....	121
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Media.....	122
Lampiran 10 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	124
Lampiran 11 Foto Penelitian.....	126
Lampiran 12 Usul Judul Penelitian.....	127
Lampiran 13 Surat Keterangan Izin Penelitian Dekanat.....	128
Lampiran 14 Surat Keterangan Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	129
Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses membuat manusia lebih sempurna, membuat manusia meningkatkan hidupnya dari kehidupan alamiah menjadi berbudaya, Mendidik adalah membudayakan manusia (Johan, 2015:7). Pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dan juga terencana yang bertujuan untuk membantu mengembangkan potensi dan kemampuannya agar bisa bermanfaat bagi kepentingan hidupnya baik sebagai seorang individu maupun sebagai warga/masyarakat, dengan memilih materi, strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai dengan kemampuannya (Suryosubroto, 2010:10).

Dalam peningkatan kemampuan Individu tersebut diperlukan inovasi pendidikan Inovasi pendidikan yang dimaksud di sini ialah perubahan, pemasukan, pengenalan terhadap hal-hal yang baru dan berbeda dari yang sudah ada baik itu berupa gagasan, metode belajar, ataupun alat-alat penunjang pendidikan (Hasbullah, 2017:159). Dengan adanya inovasi pendidikan ini pada suatu individu maka akan mempengaruhi kesuksesannya menyelesaikan pendidikan melalui suatu pembelajaran.

Menurut Syaiful Sagala (dalam Ramayulis, 2015:179) mengatakan pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Dalam kaitan dengan perihal ini tentunya keberhasilan pendidikan tersebut juga berasal dari proses pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi dan penyampain pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan tersebut yaitu peserta didik dengan melalui suatu media tertentu (Sardiman, 2012:21). Proses pembelajaran ini pada hakikatnya akan mempengaruhi hasil belajar suatu individu.

Menurut Edgar Dale dengan kerucut pengalamannya, hasil belajar seseorang di peroleh mulai dari pengalaman langsung dalam artian kenyataan yang ada dan tampak di lingkungan kehidupan kemudian melalui benda tiruan, sampai ke lambang verbal abstrak. Semakin ke atas di puncak kerucut artinya semakin

abstrak media penyampaian pesan itu. Dan sebaliknya jika semakin kebawah makan akan semakin konkret/nyata media yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut (Sanjaya, 2015: 200). Berkaitan dengan hal ini, seorang pendidik ketika mengajar di dalam kelas sebisa mungkin bisa menggambarkan dan memvisualisasikan pesan yang disampaikan sehingga peserta didik mampu mencerna dan mengerti pesan yang dimaksud dengan baik.

Sesuai dengan perihal tersebut artinya pendidik perlu memanfaatkan media pembelajaran, karena memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan hasrat kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini akan sangat efektif bagi pendidik dalam orientasi pembelajaran, proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran (Arsyad, 2011: 15).

Sehubungan dari perihal tersebut didalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB XI Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pasal 40 ayat 2 (a) menyebutkan bahwa Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Dengan pernyataan dari Undang-undang ini maka karena itu pendidik sangat membutuhkan media pembelajaran untuk membantu menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

Hal tersebut juga senada dengan tujuan dari Kurikulum 2013 yang bertujuan di mana peserta didik di tuntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi (Laksono. 2017: 6). Dari pernyataan ini juga dapat dikatakan bahwa untuk membuat peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik maka pendidik membutuhkan sebuah media pembelajaran.

Dahulu media memang hanyalah sebagai alat bantu bagi para pendidik dalam menyampaikan pesan, akan tetapi di masa sekarang media pembelajaran fungsinya harus dapat mendorong dan memotivasi peserta didik dalam belajar dan berkeaktivitas. Perkembangan teknologi *audio visual* pada abad ke-20 juga mempengaruhi fungsi media tersebut yang dimana berisi pengalaman yang nyata

dan dapat menghindari verbalisme (Rusman, 2012:170). Dengan kata lain dalam bentuk nyata mewujudkan inovasi pendidikan, pendidik masa kini diharapkan mampu menguasai dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran yang baik sesuai dengan pernyataan Edgar Dale sebelumnya adalah yang media yang paling nyata yaitu pengalaman langsung, namun pengalaman langsung ini terkadang pada saat proses pembelajaran terhalang oleh waktu untuk menuju lingkungan yang menggambarkan bentuk asli pesan tersebut. Sehubungan dengan itu pendidik bisa mengantisipasinya dengan memanfaatkan media yang bisa mewaikili itu salah satunya dengan memanfaatkan media *audio-visual* atau media *video*.

Media *video* dapat memberikan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara yang sesuai. *Video* dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyikat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Dengan media *video* ini maka proses pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien di dalam ruang kelas (Arsyad, 2014: 50).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi seluruh mata pelajaran disekolah, khususnya di pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA). Sejarah merupakan pembelajaran mengenai fakta-fakta yang terjadi di masa lampau sehingga pendidik sangat diharapkan mampu menjelaskannya dengan baik dan dapat diterima dalam benak peserta didik dan oleh karena itu juga media pembelajaran dapat sangat membantu proses tersebut. Dalam penelitian ini akan difokuskan ke dalam materi tentang Perang Palembang 1819-1821. Biasanya pada proses pembelajaran di sekolah materi ini masuk dalam Bab Perlawanan Rakyat terhadap kolonial. Namun terkadang materi ini hanya sedikit saja disampaikan oleh para pendidik khususnya di sekolah-sekolah di wilayah kota Palembang yang seperti diketahui bahwa Perang Palembang merupakan sebuah peristiwa perang dari Kesultanan Islam yang pernah berkuasa di kota Palembang. Pada fakta di lapangan pendidik menyampaikan materi ini hanya menggunakan media yang umum digunakan dalam belajar yaitu berupa penjelasan seadanya sehingga terkadang membuat peserta didik merasa bosan. Pernyataan ini diperoleh melalui wawancara dengan peserta didik dengan pertanyaan bagaimana pendidik dalam menyampaikan

materi dan penggunaan media pembelajarannya? dan jika dihitung terdapat 24 dari 30 orang memiliki pendapat yang sama, serta dari hasil observasi lapangan peserta didik juga menginginkan suatu hal yang menarik dalam sebuah pembelajaran agar mereka tidak bosan dan jenuh dalam belajar. Oleh karena itu diajukan pertanyaan kembali dengan pertanyaan pembelajaran yang bagaimana kalian suka? Dari 30 orang peserta didik, diantara mereka ada 7 orang yang menyukai belajar itu diisi dengan diiringi musik, ada juga sekitar 13 orang yang menyukai dengan menonton film, dan ada 4 orang yang menyukai penjelasan dengan adanya gambar-gambar dan animasi, serta 6 orang lain tidak diketahui pendapatnya.

Sehubungan dengan perihal tersebut, mendorong peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran sejarah dengan materi Perang Palembang 1819-1821 dengan menggunakan media yang dapat memberikan gambaran yang bentuknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan menyampaikan konsep pembelajaran dengan efektif dan efisien serta dapat menambah pengetahuan dan motivasi serta minat terhadap pembelajaran sejarah nasional dan lokal, yaitu dengan menggunakan media *video* pembelajaran berbasis *Cyberlink Power Director*. *Cyberlink Power Director* tersebut adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang sebuah *video*. Dengan Program *Cyberlink Power Director*, Pendidik bisa menanamkan konsep Sejarah dalam sebuah film yang berisikan materi yang didapatkan melalui penyatuan gambar-gambar, foto-foto, atau *video* dan musik sebagai sebuah media pembelajaran.

Melalui media ini, diharapkan agar dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta disukai bagi peserta didik. Hal ini juga dikarenakan pada aplikasi *Cyberlink Power Director* menyediakan fitur-fitur yang menarik dan efek yang sangat beragam yang bisa ditambahkan pada *video* pembelajaran agar lebih menarik serta juga mudah digunakan dalam mengedit *video* pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media berbasis *Cyberlink Power Director* ini sebelumnya pernah di bahas dalam penelitian Waminton Rajagukguk dengan judul Perbedaan Minat Belajar Siswa Dengan Media Komputer Program *Cyberlink*

Power Director Dan Tanpa Media Komputer Pokok Bahasan Kubus Dan Balok Di Kelas VII SMP Negeri 1 Hamparan Perak Tahun Ajaran 2009/2010. Di dalam penelitian ini memberikan hasil bahwa adanya peningkatan minat belajar dengan presentase peningkatan sebesar 20,36%. Adapun penelitian lain yaitu hasil tesis Evi Sustriani Nainggolan yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berpikir kritis dan Disposisi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan *Cyberlink Power Director* Di SMP Budi Murni 1 Medan. Di dalam penelitian mendapatkan kesimpulan bahwa adanya peningkatan pada aspek mengidentifikasi dalam peningkatan berpikir kritis dan adanya peningkatan pada aspek apresiasi dalam peningkatan disposisi

Berdasarkan hasil penelitian Waminton Rajagukguk dan Evi Sustriani Nainggolan, maka penulis tertarik untuk menulis skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program *Cyberlink Power Director* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas”**. Sehingga dengan adanya produk dari program ini dapat menyajikan pembelajaran untuk mengetahui seberapa jauh tingkat keefektifan dan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. bagaimana mengembangkan aplikasi *Cyberlink Power Director* yang valid untuk pembelajaran sejarah di kelas XI SMA?
2. bagaimana dampak efektif aplikasi *Cyberlink Power Director* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari Penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. menghasilkan aplikasi *Cyberlink Power Director* yang valid untuk pembelajaran sejarah materi Perang Palembang 1819-1821 di kelas XI SMA.
2. mengetahui dampak efektivitas penggunaan aplikasi *Cyberlink Power Director* terhadap hasil belajar dengan materi sejarah Perang Palembang 1819-1821 di kelas XI SMA

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. bagi peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

2. bagi sekolah dan pendidik

Diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada para pendidik di sekolah agar dapat menggunakan dan memanfaatkan aplikasi *Cyberlink Power Director* dalam usaha meningkatkan hasil belajar, minat, dan motivasi belajar serta memberikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan media pembelajaran di sekolah.

3. bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menghadapi peserta didik dalam proses pembelajaran, dan sebagai pengalaman bagi diri peneliti sendiri sebagai calon pendidik di masa depan

DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, Ismalik Perwira. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktika Invidu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Kerawitan. Yogyakarta: UNY
- Anwar, Chairul. 2017. Teori-Teori Pendidikan”Klasik Hingga Kontemporer”. Yogyakarta: IRCiSoD
- Anggraeni, Andina. 2010. Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Mengikuti Layanan Informasi Belajar Dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling di kelas VIII SMPN 1 Semarang. Semarang: UNNES
- Aris, Shoimin. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Cyberlink. 2012. PowerDirector User’s Guide. US: Cyberlink Corporation.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.
- Fahriansyah, Sawung. 2014. Kelebihan Dan Kekurangan Software *Video* Editing. Dikutip 16 November 2018 dari : sawungfahriansyah.wordpress.com
- Fitria, Ayu. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: UPI
- Hasbullah. 2017. Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Depok: Rajawali Pers
- Hidayat, Muhammad. 2012. Sejarah Sebagai Peristiwa, Kisah dan Ilmu. Sulawesi Selatan : Arsip LPMP Sulawesi Selatan , Diakses: 12 November 2017

- Johan, Arif Buntoro dkk. 2015. Pengantar Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa , Diakses: 12 November 2017
- Komarudin, Ukim dan Sukardjo. 2015. Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya. Jakarta : PT.Raja grafindo Persada
- Khoeruddin, Ending. 2011. Pengembangan Media *Video*, Film, Televisi, dan CD. Bandung: UPI
- Miarso,Y.(2011). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Motion, Zon.2016. Editing *Video* Software. di kutip 16 November 2018 dari : editingvideopro.blogspot.com
- Mudjiono dan Dimiyati. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Mularsih, Heni dan Karwono. 2017. Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Depok: Raja Grafindo Persada
- Nainggolan, Evi Sustriani. 2016. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Disposisi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Cyberlink Power Director di SMP Budi Murni 1 Medan. Masters thesis: UNIMED
- Nasution, Syaiful Hamzah. 2015. Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Kelas Matematika. Malang: Universitas Negeri Malang
- Nurhidayah. 2017. Pengembangan Biomagazine Terintegrasi Augmented Reality (AR) Pada Konsep Gentika di SMA. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Pratomo, A & Irawan, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode hannafin and peck. Jurnal Positif.
- Pribadi, Beny.A. 2017. Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana

- Ramayulis, H. 2015. Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan.
Jakarta: Kalam Mulia
- Rajaguguk, Waminton. 2011. Perbedaan minat belajar siswa dengan media komputer program *Cyberlink Power Director* dan tanpa media computer pokok bahasan kubus dan balok di kelas VII SMP Negeri 1 Hampan Perak Tahun Ajaran 2009/2010. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Rusman. 2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Raja Wali Pers
- Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung : Alfabeta.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta : Safiria Insania Press
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. Inovasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Suryosubroto, B. 2010. Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan. Jakarta: RinekaCipta
- Sair, Alian dan Dedi Irwanto. 2014. Metodologi dan Historiografi Sejarah. Palembang: Eja Publisher
- Sardiman. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2015. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PrenadamediaGroup
- Setyosari, Punaji. 2015. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sujarwo. 2011. Desain Sistem Pembelajaran. Yogyakarta: UNY

- Susanto, Dwi. 2014. Pengantar Ilmu Sejarah. Surabaya : UIN Sunan Ampel,
diakses: 12 November 2017
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:
CV. Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2012. Profesi Kependidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Yamin, Martinis. 2012. Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta:
Garuda Persada.
- Yaumi, Muhammad. 2016. Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran disesuaikan
dengan kurikulum 2013