

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*AUDIO VISUAL WONDERSHARE FILMORA 9* PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA  
NEGERI 10 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Ahmad Alim Wijaya**

**06041381722066**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUDIO VISUAL WONDERSHARE FILMORA 9* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Ahmad Alim Wijaya**

**NIM: 06041281722032**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui:**

**Pembimbing I,**



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

**Pembimbing II,**



**Adhitya Rol Asmi, M.Pd.  
NIP.198709092015041002**

**Disahkan,**

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



**Dr. Farida, M.Si.  
NIP. 496009271987032003**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUDIO VISUAL WONDERSHARE FILMORA 9* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Ahmad Alim Wijaya**

**NIM: 06041381722066**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

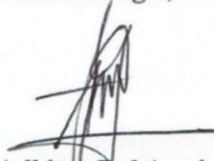
**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



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

**Pembimbing 2,**



**Adhitya Rol Asmi, M.Pd.**  
**NIP. 198709092015041002**

**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan,**



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

**Koordinator Program Studi,**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUDIO VISUAL WONDERSHARE FILMORA 9* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Ahmad Alim Wijaya**

**NIM: 06041381722066**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Sabtu

Tanggal : 24 April 2021

**TIM PENGUJI**


1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



2. Sekretaris : Adhitya Rol Asmi, M.Pd.



**Indralaya, Juli 2021**  
**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi**  
**Pendidikan Sejarah**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Alim Wijaya

NIM : 06041381722066

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audio Visual Wondershare Filmora 9* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang” 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, April 2021

Yang membuat pernyataan



Ahmad Alim Wijaya

NIM 06041381722066

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audio Visual Wondershare Filmora 9* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang” 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. Syarifuddin, M.Pd., dan Adhitya Rol Asmi, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah, 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 Dr. Hudaidah, M.Pd., Dr. Farida, M.Si., dan Drs. Supriyanto, M.Hum. sebagai anggota tim penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan teman-teman yang telah memberikan doa dan motivasi selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Palembang, April 2021

Penulis,



Ahmad Alim Wijaya

NIM 06041381722066

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT serta shalawat untuk Nabi Muhammad SAW, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Diriku sendiri karena telah bersedia dan bersabar dalam melewati masa-masa perkuliahan yang sangat *complicated*
- ❖ Kedua Orang Tuaku, Bapak Sukarno dan Ibu Sri Sunariati yang mendidiku dengan penuh kasih sayang dan selalu mendukungku baik dalam hal moril maupun material serta selalu mendoakan yang sekaligus memberi nasihat demi masa depanku yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu memuliakan dan memberikan rahmat kepada mereka berdua baik di dunia maupun diakhirat.
- ❖ Kedua Saudariku, Mutiya Dyta Chairani dan Asia Khairaniza Amran serta keluarga besarku yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan serta semangat kepadaku untuk selalu fokus dalam mengerjakan karya skripsi ini.
- ❖ Kedua Dosen Pembimbingku, Dr. Syarifuddin, M.Pd., dan Adhitya Rol Asmi, M.Pd. yang sabar dan ikhlas atas kesabarannya dalam membimbing saya menyelesaikan karya skripsi ini.
- ❖ Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Dra. Yunani, M.Pd., Drs. Supriyanto, M.Hum., Drs. Alian, M.Hum., Dr. Farida, M.Si., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D., Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Dra. Sani Safitri, M.Si., Dr. Hudaidah, M.Pd., Dr. Dedi Irwanto, M.A., Dr. Syarifuddin, M.Pd., Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Aulia Novemy Dhita Surbakti, M.Pd., dan Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., yang selama kurang lebih 4 tahun telah banyak sekali memberikan ilmu yang bermanfaat dan dengan sabar membimbingku untuk menjadi seorang pribadi yang kuat. Serta Bapak dan Ibu Staf Administrasi Tesi Fauziah, S.T., Agung Dwi Rizky, S.Pd., dan Icha Tiara Suri, S.E yang telah banyak membantu dalam pengurusan administrasi akademik dengan sangat baik. Semoga Allah SWT selalu memuliakan serta memberikan rahmat kepada mereka.
- ❖ Saudara dan Saudariku (Alif Bahtiar Pamulaan, Agung Wisnu Wardana, Yaudho Mautu Ramadhan, Tiara Lindita, Frayoghi Febrian Alfiraz, Dandi Gustria Tanahatu, Feni Febriana, dan Puji Lestari) yang selalu mendukungku,

menyemangatkan, memotivasi, dan bersedia menjadi tempat ceritaku selama menjalani masa perkuliahan. Terima kasih

- ❖ Teman Kosan Parameswara dan Macan Lindungan yang senantiasa untuk setia menemaniku disetiap langkah perjalanan dan perjuangan dimasa perkuliahan.
- ❖ Seluruh teman-temanku pendidikan sejarah angkatan 2017 Palembang dan Indralaya (Agung, Ageng, Amir, Aldi, Heru, Yogi, Rajes, Habibie, Dandi, Depen, Defri, Robi, Febridho, Made, Roni, Puji, Feni, Widya, Cieka, Merinda, Andini, Egi, Marwah, Nisak, Bunga, Indah, Putri, Ratna, Rini, Tiara, Nuril, Sumi, Vina, Anis, Mela, Rima, Arif, Diki, Tedi, Aldi, Irham, Nabila, Luthfi, Nur, Sakinah, Sintia, Yova, Fauziah, Adinda, Pujiyanto, Dandi, Farida, Siti, Ria, Fikri, Egy, Rama, Iqbal, Andi, Aji, Beni, Erik, Desi, Desty, dan Ratih) Semoga kita dapat dipertemukan dipuncak kesuksesan masing-masing.
- ❖ Teman-teman anggota HIMAPES yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah kebersamaian di saat masa perkuliahan
- ❖ Keluarga besar SMA Negeri 10 Palembang (Ibu Erika Yulianti dan Peserta Didik Kelas X IIS 4) dan semua pihak yang telah banyak berkontribusi dalam penyelesaian karya skripsi ini.

### **MOTTO**

“Terkadang Kamu hanya butuh seseorang yang percaya dengan mimpi-mimpimu, dari begitu banyaknya orang yang mempertanyakan dan meragukanmu.

Seseorang itu, adalah dirimu sendiri”



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.2 Tujuan Penelitian .....	7
1.3 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Definisi Belajar .....	10
2.2 Definisi Pembelajaran.....	10
2.3 Pembelajaran Sejarah.....	11
2.3.1 Definisi Pembelajaran Sejarah .....	11
2.3.2 Tujuan Pembelajaran Sejarah.....	12
2.4 Situs Megalitik Tinggihari .....	13
2.5 Pembelajaran Jarak Jauh .....	14
2.6 Teori Belajar .....	16
2.6.1 Definisi Teori Konstruktivistik .....	16
2.6.2 Definisi Teori Kognitivistik.....	18
2.7 Media Pembelajaran .....	19

2.7.1 Definisi Media Pembelajaran.....	19
2.7.2 Tujuan Media Pembelajaran .....	20
2.7.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	21
2.8 <i>Wondershare Filmora 9</i> .....	22
2.8.1 Definisi <i>Wondershare Filmora 9</i> .....	22
2.8.2 Kelebihan <i>Wondershare Filmora 9</i> .....	25
2.8.3 Kekurangan <i>Wondershare Filmora 9</i> .....	27
2.9 Penelitian Pengembangan .....	27
2.10 Macam-Macam Model Pengembangan .....	28
2.10.1 Model Dick and Carey .....	28
2.10.2 Model Borg dan Gall .....	29
2.10.3 Model Allesi dan Trolip.....	30
2.11 Model ADDIE.....	30
2.12 Penelitian Terdahulu .....	32
2.13 Kerangka Berpikir.....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	35
3.2 Metode Penelitian .....	35
3.3 Prosedur Penelitian .....	36
3.3.1 Analisis .....	38
3.3.2 Desain .....	39
3.3.3 Pengembangan .....	40
3.3.4 Implementasi.....	41
3.3.5 Evaluasi.....	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.4.1 Uji Coba Produk .....	44
3.4.1.1 Validasi Ahli .....	44
3.4.1.2 Uji Coba Lapangan.....	46
3.4.2 Observasi.....	46
3.4.3 Tes Hasil Belajar .....	47
3.5 Teknik Analisis Data .....	48

3.5.1 Analisis Data Validasi Ahli .....	48
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	51
4.1.1 Analisis .....	51
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik.....	51
4.1.1.2 Analisis Materi .....	55
4.1.2 Desain .....	56
4.1.2.1 Desain Materi Pembelajaran .....	57
4.1.2.2 Desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	58
4.1.2.3 <i>Storyboard</i> .....	59
4.1.3 Pengembangan .....	60
4.1.3.1 <i>Self Evaluation</i> .....	60
4.1.3.2 Validasi Ahli .....	61
4.1.3.2.1 Validasi Ahli Materi .....	62
4.1.3.2.2 Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	64
4.1.3.2.3 Validasi Ahli Media.....	65
4.1.3.2.4 Validasi Ahli Bahasa .....	67
4.1.4 Implementasi.....	69
4.1.4.1 <i>One To One Test</i> .....	69
4.1.4.2 <i>Small Group Test</i> .....	71
4.1.4.2 <i>Field Test</i> .....	73
4.1.5 Evaluasi.....	78
4.1.5.1 Penilaian Kualitas Produk dan Proses Uji Coba Lapangan.....	78
4.2 Pembahasan .....	81
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>90</b>
5.1 Kesimpulan .....	90
5.2 Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>i</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Daftar Identitas Validasi Ahli .....	44
Tabel 3.2 : Kategori Skor Validasi Ahli .....	48
Tabel 3.3 : Kategori Tingkat Kevalidan .....	49
Tabel 3.4 : Kriteria Nilai Tes Hasil Belajar .....	50
Tabel 4.1 : <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>Wondershare Fimora 9</i> .....	59
Tabel 4.2 : Hasil <i>Self Evaluation</i> .....	61
Tabel 4.3 : Daftar Identitas Validasi Ahli .....	61
Tabel 4.4 : Hasil Saran dan Perbaikan Validasi Materi .....	62
Tabel 4.5 : Hasil Perbaikan Validasi Ahli Materi .....	63
Tabel 4.6 : Hasil Perbaikan Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	65
Tabel 4.7 : Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media .....	66
Tabel 4.8 : Hasil Perbaikan Validasi Ahli Bahasa .....	68
Tabel 4.9 : Hasil Tahap <i>One To One Test</i> .....	70
Tabel 4.10 : Hasil Tahap <i>Small Group Test</i> .....	71
Tabel 4.11 : Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik .....	73
Tabel 4.12 : Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	75
Tabel 4.13 : Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	75
Tabel 4.14 : Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest Peserta Didik</i> .....	79
Tabel 4.15 : Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Posttest Peserta Didik</i> .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Tampilan Awal <i>Wondershare Filmora 9</i> .....	23
Gambar 2.2 : Tampilan Pembuka <i>Wondershare Filmora 9</i> .....	24
Gambar 2.3 : Tahapan Model ADDIE .....	31
Gambar 2.4 : Kerangka Berfikir .....	34
Gambar 3.1 : Pengembangan Penelitian Media pembelajaran .....	41
Gambar 3.2 : Implementasi Penelitian Media pembelajaran .....	42
Gambar 3.3 : Evaluasi Penelitian Media pembelajaran .....	43
Gambar 4.1 : Pelaksanaan Tahapan <i>Posttest</i> .....	74
Gambar 4.2 : Proses Pembelajaran Sejarah Pada Kelas X IIS 4 .....	74

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 : Prosedur Model Pengembangan ADDIE .....	37
Bagan 3.2 : Pembagian Tahapan Analisis .....	38
Bagan 3.3 : Desain Penelitian Media pembelajaran.....	40
Bagan 3.4 : Validasi Media pembelajaran .....	46
Bagan 4.1 : Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta didik .....	53
Bagan 4.2 : Desain Materi Pembelajaran .....	57
Bagan 4.3 : Desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Usul Judul Skripsi .....	106
Lampiran 2 : SK Pembimbing Fakultas .....	107
Lampiran 3 : SK Penelitian Fakultas .....	109
Lampiran 4 : SK Penelitian Dinas Pendidikan .....	110
Lampiran 5 : SK Penelitian SMAN 10 Palembang .....	111
Lampiran 6 : Lembar Validasi Materi .....	112
Lampiran 7 : Lembar Validasi Desain Pembelajaran .....	117
Lampiran 8 : Lembar Validasi Media .....	121
Lampiran 9 : Lembar Validasi Bahasa .....	126
Lampiran 10 : Kartu Bimbingan .....	130
Lampiran 11 : Nama dan Nilai Peserta Didik .....	135
Lampiran 12 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	136
Lampiran 13 : Mataeri Pembelajaran .....	139
Lampiran 14 : Lembar <i>One To One Test</i> .....	170
Lampiran 15 : Lembar <i>Small Group Test</i> .....	173
Lampiran 16 : Lembar Soal <i>Pretest</i> .....	176
Lampiran 17 : Lembar Soal <i>Posttest</i> .....	190
Lampiran 18 : Pedoman Wawancara <i>Field Test</i> .....	204
Lampiran 19 : <i>Storyboard</i> .....	211
Lampiran 20 : Dokumentasi Pengambilan Gambar di Situs Megalitik Tinggihari ..	222
Lampiran 21 : Dokumentasi Penelitian ke Kelas X IIS 4 ( <i>Field Test</i> ) .....	223

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Audio visual Wondershare Filmora 9* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang”. Rumusan masalah penelitian ini bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan menggunakan *software wondershare filmora 9* yang valid, praktis, dan memiliki dampak efektif terhadap peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis, dan memiliki dampak yang efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas X IIS 4 SMA Negeri 10 Palembang. Adapun penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai acuan dalam melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Tingkat kevalidan media pembelajaran dinilai oleh empat ahli yakni ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli bahasa. Adapun nilai kevalidan materi sebesar 3,90 dengan kategori valid, nilai kevalidan desain pembelajaran sebesar 4,55 dengan kategori sangat valid, nilai kevalidan media sebesar 4,70 dengan kategori sangat valid, dan nilai kevalidan bahasa sebesar 4,23 dengan kategori sangat valid. Efek potensial media pembelajaran berbasis *audio visual wondershare filmora 9* dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran sebesar 45,5% dengan Ngain sebesar 0,72. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *audio visual wondershare filmora 9* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci :** *pengembangan, media pembelajaran, audio visual, situs megalitik tinggihari, wondershare filmora 9, validitas, efektifitas*

Pembimbing 1



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP.198411302009121004

Pembimbing 2



Adhitya Rol Asmi, M.Pd.  
NIP.198709092015041002

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP. 198411302009121004

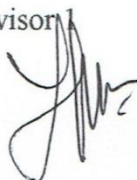


## ABSTRACT

This research is entitled " Development of Learning Media of *Wondershare Filmora 9 Audio visual*-Based in History Subject for Class X Public Senior High School 10 Palembang ". The formulation of the research problem is how to develop audio-visual based learning media using the *wondershare filmora 9* software that is valid, practical, and has an effective impact on students. This study aims to develop and produce learning media that are valid, practical, and have an effective impact on student learning outcomes. This research was conducted in class X Social Sciences 4 Public Senior High School 10 Palembang. The research is development research that uses the ADDIE model as a reference in developing learning media. The level of validity of learning media was evaluated by four experts, they are material expert, learning design expert, media expert, and linguists. The validity value of the material is 3.90 categorized as valid, the validity value of the learning design is 4.55 categorized as very valid, the validity value of the media is 4.70 categorized as very valid, and the value of language validity is 4.23 categorized as very valid. The potential effect of learning media based on *audio visual wondershare filmora 9* can be proven the increase of learning outcomes before and after using *learning media* by 45.5% with Ngain of 0.72. This proves that the audio-visual-based *learning media wondershare filmora 9* is effective in improving student learning outcomes.

**Key Word** : *development, learning media, audio visual, tinggihari megalithic sites, wondershare filmora 9, validity, effectiveness*

Advisor 1



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP.198411302009121004

Advisor 2



Adhitya Roi Asmi, M.Pd.  
NIP.198709092015041002

Acknowledged by,  
Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP. 198411302009121004

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perubahan pada abad ke 21 dapat ditandai dengan adanya persaingan kualitas hidup masyarakat global. Selain itu, daya saing masyarakat global pada saat ini sangat bergantung pada pengetahuan dan inovasi yang dimiliki oleh suatu bangsa (Dumciuviene , 2015). Maka dari itu, keterampilan dan pengetahuan yang didapatkan pada unsur pendidikan sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu (Ongardwanich, *et al.*, 2015). Representasi tersebut menjadikan pendidikan sebagai salah satu tantangan terbesar bagi semua bangsa untuk memperbaiki kualitas hidup masyarakat kearah yang lebih baik (Burbules, *et al.*, 2020).

Saat ini, dalam mewujudkan pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas hidup masyarakat, Bangsa Indonesia telah memiliki acuan dalam melaksanakan pendidikan yang telah diatur di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Nilai-nilai yang terdapat pada Sistem Pendidikan Nasional mencerminkan bahwa perkembangan suatu bangsa tidak dapat terlepas dari unsur pendidikan, Karena pendidikan memiliki peranan penting dalam membangun kepribadian manusia yang berbudaya agar kedepannya dapat menjadi generasi yang unggul dan berkualitas (Siswanto, *et al.*, 2019).

Berbicara mengenai perkembangan pendidikan di Indonesia. Saat ini pendidikan di Indonesia dapat diibaratkan sebagai sebuah model bank, maksudnya ialah pendidikan saat ini hanya terpaku pada memupuk pengetahuan peserta didik

dan melupakan tentang melatih keterampilan dan kemampuan pada peserta didik (Sutjipto, 2018). Pernyataan tersebut menitikberatkan bahwa kualitas pendidik sangat berpengaruh dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa.

Kualitas pendidik memang bukan satu-satunya komponen yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik, aktivitas peserta didik, lingkungan kelas, suasana kelas, dan sarana prasarana (Muthmainnah & Marsigit, 2018). Suatu proses pembelajaran harus dilaksanakan berdasarkan teori belajar. Konteks pembelajaran yang akan diaplikasikan dalam penggunaan media pembelajaran ini adalah teori belajar Konstruktivisme dari Piaget. Teori belajar ini menganggap bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengkonstruksi suatu ilmu tertentu (Yaumi, 2017: 42).

Konstruktivisme sangat membutuhkan suatu inovasi dari pendidik dan keterbukaan dari peserta didik dalam proses pembelajaran yang bertujuan tercapainya suatu kompetensi yang diharapkan, Salah satunya ialah mampu mengemas materi pelajaran yang kurang disenangi menjadi materi pelajaran yang disenangi (Hamid, *et al.*, 2019). Salah satu upaya untuk mengemas materi pelajaran yang menarik ialah dengan menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk merangsang pola pembelajaran yang dilakukan agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, pendidik mempunyai tanggungjawab untuk sedapat mungkin menciptakan situasi yang mendukung proses belajar mengajar sesuai Kurikulum 2013. Salah satu usaha yang dapat dilakukan pendidik atas adanya permendikbud tersebut ialah dengan menggunakan media pembelajaran (Setiawan, *et al.*, 2021).

Pada pelaksanaannya, penggunaan media pembelajaran oleh instansi pendidikan seperti SMA Negeri 10 Palembang masih mengalami hambatan dengan terbatasnya media pembelajaran yang didalamnya mengandung materi sejarah dan budaya lokal yang dapat terhubung dengan perangkat *mobile*. Selain itu, penggunaan media mengenai sejarah lokal hanya menggunakan buku paket dan belum terhubung dengan perangkat *mobile* sehingga memunculkan rasa bosan

pada diri peserta didik akibat media yang kurang menarik (Hasil wawancara terhadap peserta didik kelas X pada tanggal 28 Juli 2020).

Saat ini, penggunaan materi sejarah lokal Sumatera Selatan pada proses pembelajaran sangat diperlukan, hal tersebut selaras dengan Peraturan Daerah Sumatera Selatan tahun 2015 pasal 35 nomor 4 tentang Pelestarian Kebudayaan Daerah yang berbunyi

“Pemanfaatan hasil penulisan sejarah daerah dengan mensosialisasikannya melalui jalur pendidikan, media massa penerbitan berkala dan sarana publikasi lainnya yang dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat.”

Peraturan Daerah tersebut juga didukung dengan peraturan Gubernur Sumatera Selatan Nomor 4 Tahun 2017 yang menginstruksikan kepada pimpinan daerah yang ada di provinsi Sumatera Selatan untuk lebih berperan aktif dalam melestarikan kebudayaan daerah.

Materi sejarah lokal Sumatera Selatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber dalam pengembangan media pembelajaran ialah materi mengenai peninggalan arca figur manusia disitus megalitik Tinggihari. Peninggalan tersebut dapat berperan penting dalam menumbuhkan rasa kecintaan dan kebanggaan terhadap warisan nenek moyang yang saat ini semakin tergerus kuatnya perkembangan teknologi informasi.

Pembelajaran sejarah di era teknologi informasi seperti saat ini tidak harus dilakukan secara monoton saja *face to face* dari pendidik kepada peserta didik karena untuk mengetahui sejarah itu perlu dilakukan tidak hanya dari satu sisi saja. Dengan menggunakan media pembelajaran yang ada di era ini dapat membuat kita membuka mata bahwa sejarah itu sangat luas (Anggriani, 2021). Oleh sebab itu, salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang berisi materi sejarah lokal yang dapat terhubung dengan perangkat *mobile* dan jaringan internet.

Berdasarkan data awal yang telah diperoleh peneliti dari beberapa peserta didik di kelas X SMA Negeri 10 Palembang pada tanggal 28 Juli 2020 melalui angket dan wawancara dengan pendidik, sebagian besar peserta didik menginginkan sebuah media pembelajaran berbasis *audio visual* yang berisi materi mengenai peninggalan arca figur manusia di situs megalitik Tinggihari

yang dapat terhubung dengan perangkat *mobile*. Selain itu, peneliti juga memperoleh data bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran sejarah yang menarik sehingga mereka senang dengan belajar tentang sejarah lokal yang mereka miliki. Melalui data-data tersebut, peneliti akan mengemas media pembelajaran berbasis *audio visual* dalam bentuk *video*.

Penggunaan *video* didasari dengan fakta bahwa tingkat penggunaan *video* oleh kalangan para remaja yang terlalu tinggi baik itu untuk hiburan maupun untuk tujuan informasi (Salmerón, *et al.*, 2019). Selain itu, peserta didik juga berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk *video* dapat mempermudah proses belajar *online*.

Salah satu bukti keberhasilan penggunaan *video* dalam proses pembelajaran telah dibuktikan oleh Cloonan dan Fingeret dengan membandingkan materi yang disampaikan melalui *video* dan tidak. Perbandingan tersebut menimbulkan suatu fakta baru yakni timbulnya suatu kognitif yang berlebihan sehingga peserta didik lebih mudah untuk mengikuti pembelajaran dengan media *video* daripada tidak menggunakan media *video* (Cloonan & Fingeret, 2019).

Pada saat ini, banyak sekali ditemukan berbagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran berbasis *audio visual* yang atraktif dan menarik diantaranya aplikasi *adobe after effect*, *adobe premiere pro*, *kinemaster*, dan *wondershare filmora 9*. Salah satu aplikasi yang akan peneliti gunakan yaitu *wondershare filmora 9*. *Wondershare filmora 9* merupakan aplikasi editor *video* yang telah digunakan lebih dari 150 negara di seluruh dunia dan memiliki sekitar 2 juta pengguna aktif setiap bulannya (<https://www.wondershare.com/company/who-we-are/>).

Aplikasi *wondershare filmora 9* adalah aplikasi yang dirilis oleh *wondershare software Co, Ltd* yang terletak di Kota Shenzhen. Alasan peneliti menggunakan *wondershare filmora* ialah aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi editor *video* terbaik untuk versi *windows* dan *mac*. Selain itu, aplikasi ini dikenal sebagai aplikasi editor *video* yang ringan dan memiliki fitur-fitur yang cukup mudah untuk digunakan.

*Wondershare filmora* mempunyai fitur-fitur seperti *transitions & elements*, *text & titles*, *overlays & filters*, dan *split screen*. *Filmora* juga memiliki fitur *audio equalizer* dan *audio mixer* yang berfungsi untuk menyesuaikan suara yang terdapat pada *video* (Feng, 2019). Kemudian, *wondershare filmora 9* dapat menggabungkan *video* yang berbeda menjadi satu *video* yang utuh (Grant, et al., 2018). Peneliti berharap *video* yang digunakan mampu memberikan kontribusi yang baik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual* yang efektif dan efisien.

Seiring dengan perkembangan waktu, penggunaan *wondershare filmora 9* dalam penelitian pengembangan sudah pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu salah satunya yaitu Yunitasari yang berjudul “Pengembangan *Video Animasi* pada Pembelajaran IPS”. Hasil pada penelitian ini menunjukkan penilaian siswa memperoleh skor akhir 4,46 dengan kategori “sangat baik” yang berarti penelitian ini menghasilkan media yang baik dan layak untuk digunakan (Yunitasari, 2018).

Penelitian lainnya yang menggunakan *wondershare filmora* juga pernah dilakukan oleh Al’aliyah yang berjudul “Pengembangan Media *Video Slide* Berbasis *audio visual* dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebesar 84,6 yang berarti hasil penelitian ini termasuk dalam kategori berhasil (Isnaeni, 2017).

Penelitian yang serupa juga pernah diterapkan oleh Meryansumayeka, Yusuf, dan Suganda pada tingkat sekolah menengah pertama dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Video Pembelajaran* Berbasis PMRI untuk Mendukung Mental Calculation Siswa dalam Permasalahan Aritmatika Sosial”. Penggunaan *wondershare filmora* pada penelitian ini terjadi peningkatan rata-rata pada nilai peserta didik sebesar 67,73 dan memiliki skor N-Gainnya sebesar 0,35. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa *video* pembelajaran yang dikembangkan peneliti berhasil (Meryansumayeka, et al., 2018).

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan tiga alasan mengapa penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian di atas yaitu: 1) ketiga penelitian terdahulu hanya dilaksanakan pada tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama; 2) ketiga penelitian terdahulu masih menggunakan *wondershare filmora* Versi 8 dan belum menggunakan *wondershare filmora* versi terbaru; 3) ketiga penelitian terdahulu belum menggunakan materi mengenai prasejarah lokal sebagai materi yang diteliti. Hal tersebut membuat peneliti ingin menggunakan *wondershare filmora 9* sebagai *software* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *audio visual* bertemakan peninggalan arca figur manusia di situs megalitik Tinggihari pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 10 Palembang.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *audio visual* pada mata pelajaran sejarah juga dapat membantu mata pelajaran sejarah terkhususnya di SMA Negeri 10 Palembang untuk menjadi sarana bagi peserta didik dalam mengetahui dan melestarikan peninggalan sejarah lokal. Hal tersebut selaras dengan peranan pendidikan sebagai pengelola kebijakan dan praktik lingkungan yang dapat mempromosikan ekosistem konservasi dan penggunaan sumber daya (Burbules, *et al.*, 2020: 1).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti perlu mengangkat kembali peninggalan sejarah terkhususnya peninggalan arca megalitik. Pada pelaksanaannya peneliti akan menggunakan materi mengenai situs peninggalan megalitik terkhususnya situs peninggalan megalitik dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audio visual Wondershare Filmora 9* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual wondershare filmora 9* untuk mata pelajaran sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang. Untuk

menjawab permasalahan ini maka dirumuskanlah 2 pertanyaan untuk membantu menjawab permasalahan utama tersebut, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan menggunakan *software wondershare filmora 9* yang valid dan praktis pada mata pelajaran sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan menggunakan *software wondershare filmora 9* yang mempunyai dampak yang efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang?

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan menggunakan *software wondershare filmora 9* yang valid dan praktis pada mata pelajaran sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan menggunakan *software wondershare filmora 9* yang mempunyai dampak yang efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang.

## **1.3 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik menjadi paham mengenai materi yang diberikan guru melalui media pembelajaran berbasis *audio visual* dalam bentuk *video* dengan menggunakan *software wondershare filmora 9* yang berisi pengetahuan tentang peninggalan arca figur manusia yang terletak di situs megalitik Tinggihari, sehingga menimbulkan minat, kecintaan, dan kepedulian terhadap peninggalan megalitik salah satunya yakni peninggalan arca figur manusia.



## 2. Bagi pendidik

Pendidik menjadi sosok yang kreatif, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien terutama dalam kajian peninggalan megalitik.

## 3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadi garda terdepan dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.

## 4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan menggunakan *software wondershare filmora 9*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A., & Yuningsih, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Dinamika IPA Sekolah Dasar*, 1(1), 1-15.
- Agustian, M. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Multikultural Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(2), 105–116. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/5408>
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(2), 95–110. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v7i2.449>
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Anggriani, N. M. (2021). Anotasi Bibliografi Media Pembelajaran Sejarah
- Ardiansyah, R., Corebima, A. D., & Rohman, F. (2017). Pengembangan Media pembelajaran Mutasi Genetik Pada Matakuliah Genetika. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 927–933.
- Arif, S., & Muthoharoh, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(1), 112-124.

- Asmi, A. R. (2017). Keterampilan Mengkomunikasikan Pengalaman Historis Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *JPIS : Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 1–7.
- Asmi, A. R., Dhita, A. N., & Supriyanto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Audio* Berbasis Podcast Pada Materi Sejarah Lokal Di Sumatera Selatan. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 3(1), 49–56. <https://doi.org/10.17509/historia.v3i1.21017>
- Asmi, A. R., Surbakti, A. N., & Hudaidah. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila Mpk Universitas Sriwijaya. *JPIS : Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 1–10.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Bali, M. M. E. I. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Distance Learning. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29–40.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *MUALLIMUNA : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The Addie Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233–242.

Burbules, N. C., Fan, G., & Repp, P. (2020). Five Trends Of Education And Technology In A Sustainable Future. *Geography and Sustainability*, (xxxx). <https://doi.org/10.1016/j.geosus.2020.05.001>

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan *Video* Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida : Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>

Cloonan, M., & Fingeret, A. L. (2020). Developing teaching materials for learners in surgery. *Surgery*, 167(4), 689-692.

De Houwer, J., Barnes-Holmes, D., & Moors, A. (2013). What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. *Psychonomic bulletin & review*, 20(4), 631-642.

Dumciuviene, D. (2015). The Impact Of Education Policy To Country Economic Development. *Procedia : Social and Behavioral Sciences*, 191, 2427–2436. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.302>

Effendi, H., & Yeka, H. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *INTERNATIONAL SEMINAR ON EDUCATION (ISE) 2nd*, 2, 62–70.

Ekawati, M. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 1–12. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX0000-00>

Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*

Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1), 1-11.

Feng, M. (2019). The Effects Of *Video* Caption Types And Advance Organizers On Incidental L2 Collocation Learning. *Computers & Education*, 142, 103655. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103655>

Filmora. (2019). *Wondershare Filmora 9 User Guide For Windows* (Last Updat). Retrieved from <https://filmora.wondershare.com/guide/>

Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran *online* di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89

Grant, E. P., Brown, A., Wickham, S. L., Anderson, F., Barnes, A. L., Fleming, P. A., & Miller, D. W. (2018). What Can The Quantitative And Qualitative Behavioural Assessment Of *Videos* Of Sheep Moving Through An Autonomous Data Capture System Tell Us About Welfare? *Applied Animal Behaviour Science*, 208, 31–39. <https://doi.org/10.1016/j.applanim.2018.08.010>

Hamid, M. A., Hilmi, D., & Mustofa, S. (2019). Pengembangan Media pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme Untuk Mahasiswa. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 4(1), 100–114. <https://doi.org/10.24865/ajjas.v4i1.107>

Hanafi, H., & Nurhasanah, E. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Tutorial Dengan *Software* Autoplay Media Studio 7.0. *SEMNAS TEKNO MEDIA ONLINE*, 5(1), 187–192.

Handikha, I. M. D., Agung, A. A. G., & Sudatha, I. G. W. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 Di Smp Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v1i2.1484>

- Hardiana, Y. (2017). Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Peristiwa-Peristiwa Lokal Di Tasikmalaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peristiwa-Peristiwa Lokal Di Tasikmalaya. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 1(1), 41–46.
- Hartati, U. (2016). Museum Lampung Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Historia*, 4(1), 1–10.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11–26.
- Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A., & Saddhono, K. (2019). The Use Of Wondershare Filmora Version 7.8.9 Media Apps In Flipped Classroom Teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51–55. <https://doi.org/10.18280/rces.060301>
- Herliani, L., Ahmaad, A. A., & Miftahudin, Z. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Peta Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Kehidupan Manusia Praaksara Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips 4 Sma Negeri 5 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018. *Bihari : Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 1(1), 37–45.
- Herman, S. D., & Rochmat, S. (2018). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Di Kelas Xii Ips Man 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *Risalah : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(6), 617–624.
- Hussin, R. (2013). Pendekatan Teori Pembelajaran Kognitivisme dalam Pendidikan Seni Visual (PSV). *Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 1, 59–66.
- Isnaeni, O. (2017). Pengembangan Media Video Slide Berbasis Audio visual Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Smp Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *BAPALA*, 4(1), 1–9. Retrieved from

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/19103>

- Irvine Pabane. (2020). 8 Alasan Filmora adalah Aplikasi Video Editor Terbaik Bagi Pemula. <https://www.idntimes.com/tech/trend/irvin-nofriantopabane/8-alasan-filmora-aalah-aplikasi-editor-video-terbaik-bagi-pemula-c1c2> (Diakses 7 September 2020)
- Kadir, A. (2015). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046-1052.
- Khairiah, Maskun, & Wakidi. (2013). Persepsi Masyarakat Tinggihari Terhadap Keberadaan Situs Megalitik Tinggihari Kecamatan Gumayulu Kabupaten Lahat. *Pesagi : Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah*, 1(4), 1–12.
- Kusnoto, Y., & Minandar, F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa. *Sosial Horizon : Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1), 125–137.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Digital Bookinteraktifmata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84–96.
- Meryansumayeka, Yusuf, M., & Suganda, V. A. (2018). Pengembangan *Video* Pembelajaran Berbasis PMRI Untuk Mendukung Mental Calculation Siswa Dalam Permasalahan Aritmatika Sosial. *Jurnal Elemen*, 4(2), 119–130. <https://doi.org/10.29408/jel.v4i2.634>
- Mifta, J., Rarasati, I. P., & Baihaqi, M. I. (2017). Development Of Vibernipa Learning Media In Pancasila Value Materials. *Josar : Journal of Students*

*Academic Research*, 2(2), 41–49.

- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2)
- Munthe, A. P. (2015). Pentingnya Evaluasi Program Di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan Dan Manfaat. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p1-14>
- Muthmainnah, S. N., & Marsigit. (2018). Gaya Mengajar Guru Pemula Dan Guru Profesional Dalam Pembelajaran Matematika Smp Di Klaten. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 202–216. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.896>
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2020). Pengembangan Multimedia Moodle pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Web Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Profesional Akademisi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 49–63. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i1.177>
- Nurdyansyah, & Lestari, R. P. (2018). Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I Mi Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo. *Mida : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35–49.
- Nurhayati, E., Jayusman, & Ahmad, T. A. (2018). Implementasi Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri 1 Semarang. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 21–30.
- Nurpavitra, D., & Sudjanarti, D. (2019). Pembuatan Iklan *Video* Di Sosial Media Menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora Untuk Meningkatkan



- Penjualan Pada Toki Food Malang. *JAB : Jurnal Aplikasi Bisnis*, 5(1), 2–5.
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Media pembelajaran Integrasi Nasional Berbasis Mobile. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 264–279.
- Ongardwanich, N., Kanjanawasee, S., & Tuipae, C. (2015). Development Of 21st Century Skill Scales As Perceived By Students. *Procedia : Social and Behavioral Sciences*, 191, 737–741. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.716>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Jisamaar : Journal of Information System, Aplied, Management, Accounting, Research*, 4(2), 30–36.
- Perwitasari, S., Wahjoedi, & Akbar, S. (2018). Pengembangan Media pembelajaran Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(3), 278–285.
- Prasojo, L. D. (2006). Konstruktivisme dalam Pendidikan Tinggi. *Dinamika Pendidikan*, 13(2), 235-244).
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu *Video* Pembelajaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Rachmawati, R. (2016). The Effectiveness Of Entrepreneurship Teaching Materials For Engineering Students At Faculty Of Engineering Of Universitas Negeri Semarang. *Dinamika Pendidikan*, 11(2), 136–142. <https://doi.org/10.15294/dp.v11i2.8933>
- Rahma, F. N., & Kusumah, M. W. (2021). Youtube Sebagai Media Dakwah Masa Pandemi Covid 19 (Studi Analisis Konten Dakwah Channel Muslimah

Media Center 15-30 Juni 2020).

Ramadhani, A., Sahyar, & Mulyana, R. (2020). Experimental *Video Of Heat Transfer Science Based On Information Technology*. *Journal of Physics : Conference Series*, (1485), 2020. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1485/1/012025>

Rochani, S. (2016). Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Dan Penemuan Terbimbing Ditinjau Dari Hasil Belajar Kognitif Kemampuan Berpikir Kreatif Berpikir Sri. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 273–283.

Salmerón, L., Sampietro, A., & Delgado, P. (2019). Using Internet *Videos To Learn About Controversies: Evaluation And Integration Of Multiple And Multimodal Documents By Primary School Students*. *Computers and Education*, 148, 103796. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103796>

Santos, N. A. V, & Pulido, M. T. R. (2019). Investigation Of Sound-Gustatory Synesthesia In A Coffeehouse Setting. *Scitepress – Science and Technology Publications Proceedings of the 4th International Conference on Internet of Things, Big Data and Security*, 294–298. <https://doi.org/10.5220/0007719502940298>

Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Saintifik Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (Covid-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–37.

Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46-57).

Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran

- Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*. 20 (1): 9-16.
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *Factum : Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230–242.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal SAP : Susunan Artikel Pendidikan*, 1(3), 312–321. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Siswanto, Karimullah, Prasetyawati, R., & Nurhayati. (2019). Environmental Cultured Education And Its Implication On The Student's Competencies In An Adiwiyata School. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 552–564. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.23154>
- Situmorang, R. M., Muhibbuddin, & Khairil. (2015). Penerapan Model Pembelajaranproblem Based Learninguntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal EduBio Tropika*, 3(2), 51–97.
- Supardan, D. (2016). Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Edunomic*, 4(1), 1–12.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Susanti, E., Halimah, M., Harta, R., & Karyana, A. (2018). Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167–185. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi

Informasi : Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya. In B. Subiyakto (Ed.), *Media Pembelajaran* (Cetakan Pe). Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Sutjipto. (2018). Pandangan Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Khusus. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 73. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i1.656>

Ufie, A. (2013). Kearifan lokal (local wisdom) budaya Ain Ni Ain masyarakat Kei sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk memperkokoh kohesi sosial siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Ulhaq, Z., Nuriah, T., & Winarsih, M. (2017). Pembelajaran Sejarah Berbasis Kurikulum 2013 Di Sma Kotamadya Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 1–12. <https://doi.org/10.21009/JPS.062.06>

Ulviani, M. (2017). Paradigma Teori Belajar Dan Motivasi Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *KONFIKS : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 4(2), 140–151.

Umni, H. U., & Mulyaningsih, I. (2016). Penerapan Teori Konstruktivistik Pada Pembelajaran Bahasa Arab di IAIN Syekh Nurjati. *Journal Indonesia Language Education and Literature*, 1(2), 42–52.

UNESCO. (2020). 290 Million Students Out Of School Due To Covid-19: Unesco Releases First Global Numbers And Mobilizes Response. *UNESCO : United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, pp. 1–3. Retrieved from <https://en.unesco.org/news/290-million-students-out-school-due-covid-19-unesco-releases-first-global-numbers-and-mobilizes>

Wargadalem, F. R., Siswanto, A., & Indriastuti, K. (2020). Preservation Of Megalithic Sites As Integrated Tourism Objects In Lahat Regency, South

- Sumatra. *Paramita : Historical Studies Journal*, 30(1), 108–120. <https://doi.org/10.15294/paramita.v30i1.21005>
- Wati, L. P. S. W., & Lesmana, K. Y. P. (2016). Pengaruh Model Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Dasar Senam Lantai Pada Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Undiksha. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8932>
- Wijayanti, Y. (2017). Peranan Penting Sejarah Lokal dalam Kurikulum di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Artefak*, 4(1), 53-60
- Wondershare. (2020). Shenzhen Born, Globally Made. Retrieved June 24, 2020, from Wondershare.com website: [https://www.wondershare.com/company/whoweare/?utm\\_source=filmorasite&utm\\_medium=navi&\\_ga=2.256471755.1713567202.15926329231341952972.1592632923](https://www.wondershare.com/company/whoweare/?utm_source=filmorasite&utm_medium=navi&_ga=2.256471755.1713567202.15926329231341952972.1592632923)
- Yayuk, E. (2019). Pengembangan Media pembelajaran Pembelajaran Matematika Untuk Mahasiswa PGSD Semester 6. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 171–182.
- Yaumi, M. (2017). Prinsip-prinsip desain pembelajaran: Disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi Kedua. Kencana.
- Yulia, C., Hasbullah, H., Nikmawati, E. E., Mubarq, S. R., Abdullah, C. U., & Widiaty, I. (2018). Augmented Reality Of Traditional Food For Nutrition Education. *MATEC Web of Conferences*, 197, 2–5. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201819716001>
- Yunitasari, D. (2018). Pengembangan *Video* Animasi Pada Pembelajaran Ips. *Basic Education*, 7(37), 3626–3634. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/14004/13535>