PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *MUVIZU* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 14 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh :

Kartini Rahmawati

NIM : 06041381621055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *MUVIZU* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 14 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Kartini Rahmawati

NIM: 06041381621055

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Hudaidah, M.Pd.	**Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D.**
NIP 197608202002122001	**NIP 196109231987031001**

Mengetahui:

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Koordinator Program Studi Pend. Sejarah
Dr. Farida, M.Si.	**Dr. Syarifuddin, M.Pd.**
NIP. 196009271987032002	**NIP. 198411302009121004**

Dipindai dengan CamScanner

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Muvizu* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Palembang

SKRIPSI

Oleh

Kartini Rahmawati

NIM: 06041381621055

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 11 Januari 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd. _____

2. Sekretaris : Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd,. Ph.D. _____

Indralaya, Januari 2021

Mengetahui,

Koordinator Prodi Pendidikan Sejarah

Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP.198411302009121004

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *MUVIZU* PADA MATA PELAJARAN SEAJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 14 PALEMBANG

SKRIPSI

oleh

Kartini Rahmawati

NIM: 06041381621055

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hudaidah, M.Pd.	Drs. Syafruddin Yusuf, Ph.D
NIP 197608202002122001	NIP 196109231987031001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *MUVIZU* PADA MATA PELAJARAN SEAJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 14 PALEMBANG

Disusun Oleh : Kartini Rahmawati
Nomor Induk Mahasiswa 06041381621055
Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah disetujui dalam Seminar Hasil Penelitian pada 18 Desember 2020 dan dinyatakan layak untuk dilanjutkan.

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hudaidah, M.Pd.	Drs. Syafruddin Yusuf, Ph.D.
NIP 197608202002122001	NIP 196109231987031001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Dr.Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kartini Rahmawati

Nim : 06041381621055

Program Studi: Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Muvizu* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 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 saksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 4 Januari 2021

Yang membuat pernyataan

Kartini Rahmawati

NIM 06041381621055

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Movizu* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 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 Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. dan Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, Ph.D. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. Dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Ibu Dr. Farida, M.Si. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Adhitya Rol Asmi, S.Pd, M.Pd. anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 4 Januari 2021

Yang membuat pernyataan

Kartini Rahmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI ii
HALAMAN PERNYATAAN iii
HALAMAN PRAKATA iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR LAMPIRAN x
ABSTRAK xi
***ABSTRACK* ..... xii**
BAB I
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 8
BAB II
TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Hakikat Belajar 9
2.2 Hakikat Pembelajaran 11
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah 13
2.3.1 Pembelajaran Sejarah 13
2.3.2 Tujuan Pembelajaran Sejarah 15
2.4 Hasil Belajar 15
2.5 Teori - Teori Belajar 16
2.5.1 Teori Konstruktivistik 16
2.5.2 Teori Kognitif 18
2.5.3 Teori Behavioristik 19

2.6 Hakikat Media Pembelajaran 20
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran 20
2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran 21
2.6.3 Jenis - jenis Media 22
2.6.4 Media Video 24
2.6.5 Pengertian Komunikasi 25
2.7 Hakikat Media *Muvizu* 26
2.7.1 Pengertian Media *Muvizu* 26
2.7.2 Langkah-langkah pembuatan media aplikasi *Muvizu* 26
2.7.3 Kelebihan media aplikasi *Muvizu* 28
2.7.4 Kelemahan media aplikasi *Muvizu* 28
2.8 Macam-Macam Model Pengembangan 28
2.8.1 Model *Dick and Carey* 29
2.8.2 Model *Four-D* 30
2.8.3 Model *ADDIE* 32
2.8.4 Model *Hannafin dan Peck* 33
2.9 Hasil Penelitian yang Relevan 34
2.10 Kerangka Berpikir 35
BAB III
METODOLOGI PENELITIAN 38
3.1 Lokasi Penelitian 38
3.2 Subjek Penelitian 38
3.3 Metode Penelitian 38
3.4. Prosedur Penelitian 39
3.4.1 Tahap Analisi Kebutuhan 39
3.4.2 Tahap Desain 39
3.4.3 Tahap Pengembangan 39
3.5 Teknik Pengumpulan Data 40
3.5.1 Analisis Kebutuhan 41

3.5.2 Wawancara 41
3.5.3 *Walkthrough* 41
3.5.4 Observasi 42
3.5.5 Studi Pustaka 42
3.5.6 Evaluasi Hasil Belajar 42
3.6 Teknik Analisis Data 43
3.6.1 Analisis Kebutuhan 43
3.6.2 Analisis Data *Walkthrough* 43
3.6.3 Analisis Data Observasi 44
3.6.4 Tes Hasil Belajar 45
BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN 47
4.1 Hasil Penelitian 47
4.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan 47
a. Menganalisis Yuridis 47
b. Menganalisis Kurikulum 48
c. Menganalisis Karakteristik Peserta Didik 49
d. Menyusun Instrumen 50
e. Mengidentifikasi Multimedia yang akan Dikembangkan 50
f. Evaluasi dan Revisi 52
4.1.2 Tahap Desain 52
a. Menyusun Materi 52
b. Membuat (*Storyboard*) 53
c. Evaluasi dan Revisi 54
4.1.3 Tahap Pengembangan 55
a. Membuat Diagram Alur (*Flowchart*) 55
b. Mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Muvizu* 56
c. Pengujian Terhadap Materi Desain dan Media 56

4.2 Pembahasan 75
BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN..... 85
5.1 Kesimpulan..... 85
5.2 Saran..... 86
DAFTAR PUSTAKA..... 87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Nilai Baik 43

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kevalidan Media 43

Tabel 3.3 Kategori Nilai Observasi Aspek Afektif 44

Tabel 3.4 Kategori Nilai Observasi Aspek Psikomotorik 44

Tabel 3.5 Kategori Nilai Peserta Didik 45

Tabel 3.6 Kategori Perolehan Nilai Gain Skor 46

Tabel 4.1 Storybord Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Muvizu* 54

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Media 57

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Materi 58

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Desain Pembelajaran 60

Tabel 4.5 Saran Validasi Ahli 62

Tabel 4.6 Perbaikan Pada Tahap *Expert Review* 63

Tabel 4.7 Hasil Tes Awal (*Pretest*) 65

Tabel 4.8 Hasil Tes Akhir (*Postest*) 67

Tabel 4.9 Perbandingan *Pretest* dan *Postest* 67

Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi *Pretest* Peserta Didik 72

Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi *Postest* Peserta Didik 73

Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Observasi Aspek Afektif 74

Tabel 4.13 Hasil Penilaian Lembar Validasi 77

Tabel 4.14 Kelebihan dan Kekurangan Media Aplikasi *Muvizu* 83

DAFTAR LAMPIRAN

Bagan 2.1 Alur Model Pengembangan *Hanafin* dan *Peck*.....34

Bagan 2.2 Kerangka Berfikir Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Muvizu* 37

Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Model *Hanafin* dan *Peck* 40

Bagan 4.1 Peta Materi Peninggalan Situs Megalitik Pasemah di daerah Lahat 53

Bagan 4.2 *Flowchart* Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Muvizu*..... 55

Gambar 4.1 Pelaksanaan *Pretest* di kelas X IPS 4 65

Gambar 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Muvizu*..... 66

Gambar 4.3 Pelaksanaan *Postest* di kelas X IPS 4 66

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Muvizu* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Palembang" memuat data mengenai Peninggalan Megalitik Pasemah di Daerah Lahat dan Pagaralam yaitu Situs Megalitik Pulau Panggung, Situs Megalitik Belumai, dan Situs Megalitik Tinggi Hari. peneliti ini telah diterapkan di kelas X IPS 4 Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Palembang. Adapun tujuan penelitian ini, yakni untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Muvizu* yang valid dan memiliki dampak efektivitas pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh tiga pakar, yakni ahli materi, ahli desain pembelajaran, serta ahli media. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 3,71 dengan kategori valid, kevalidan desain pembelajaran memiliki nilai sebesar 4,37 dengan kategori sangat valid, kevalidan media memiliki nilai sebesar 4,37 dengan kategori valid. Secara keseluruhan, hasil dari validitas para ahli (*expert*) mendapatkan nilai rata-rata 4,15 yang termasuk kategori valid. Pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Muvizu* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji lapangan sebesar 38,57% dengan *N-gain* sebesar 0,71. Hal ini menunjukkan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Muvizu* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas dengan materi Peninggalan Megalitik Pasemah Di Daerah Lahat dan Pagaralam yaitu Situs Megalitik Pulau Panggung, Situs Megalitik Belumai, dan Situs Megalitik Tinggi Hari memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran, aplikasi *muvizu*, kevalidan, efektifitas

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Dr. Hudaidah, M.Pd	Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D
NIP197608202002122001	NIP196109231987031001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP 198411302009121004

ABSTRACT

The title of this research is "Learning Media Development Using Muvizu Application on History Subject of Class X in Senior Highschool 14 Palembang" including data of Megalitik Pasemah legacy in Lahat and Pagaralam region which are site of Megalitik Pulau panggung, Megalitik Belumai, and Megalitik Tinggu Hari. This research has been implemented on Senior Highschool 14 Palembang in Social Class X4. The aim of this research is to enchance the learning media by using a valid Muvizu Application which effect the effectivines on history lesson in Senior Highschool 14 Palembang. This research use development style of Hannafin and Peck. The validity of the learning media is evaluate by 3 experties which are Theory expert, Learning Design expert, and Media expert. The validity of the theory has value of 3,71 which is valid. The validity of the learning design has value of 4,37 which is very valid. The validity of the media has a value of 4,37 which is valid. Overall the result validity from the experts reach a score of 4,15 which is valid. The effect of learning media using Muvizu Application in history lesson on senior higschool can be seen on the enhancement of the student before and after using the learning media on field test stage is about 38,57% with N-gain 0,71. This result show learning media using Muvizu Application in history lesson on senior higschool with lesson Megalitik Pasemah Legacy on Lahat and Pagaralam region which are site of Megalitik Pulau Panggung, Megalitik Belumai, and Megalitik Tinggi hari has valid value and effectivines.

Keywords : enhancement, learning media, muvizu applaication, validity, effectiviness

Supervisor 1,

Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP197608202002122001

Supervisor 2,

Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D
NIP196109231987031001

Has been known,
Coordinator of History Study Program

Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah adalah instansi formal dalam melibatkan individu secara langsung pada saat proses belajar mengajar. Proses belajar dapat diartikan kedalam suatu aktivitas yang bernilai edukatif. Mutu edukatif berkenaan dengan hubungan antara peserta didik dan guru. Interaksi di dalam pendidikan dikarenakan aktivitas belajar mengajar yang diberikan, dalam artian untuk tercapainya tujuan tertentu yang sudah direncakan. Belajar merupakan suatu perubahan di dalam pribadi individu untuk tercapainya suatu pola baru yang meliputi sikap, kebiasaan kepribadian, dan kecakapan. belajar adalah sebagai suatu wadah bagi seorang individu dalam mencapai suatu tujuan untuk mendapatkan suatu ilmu dalam proses pembelajaran melalui tahapan-tahapan yang telah di lakukan. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang menghasilkan perubahan secara langsung pembelajaran dalam hubungan terhadap lingkungan terus menerus (Gulo, 2008: 23).

Dalam proses pembelajaran guru dengan sadar merancang kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran perlu adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung. Penciptaan sistem lingkungan berarti menyiapkan kondisi lingku

ngan yang kondusif bagi peserta didik. Menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif berarti juga termasuk menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, tepat dan mencukupi guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya.

> "Menurut undang-undang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terancam untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara" (Ngalimun, 2017: 15).

Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan itu adalah untuk mengembangkan individu baik jasmani maupun rohani secara optimal agar mampu meningkatkan hidup dan meningkatkan kehidupan diri, keluarga dan masyarakat. Oleh sebab itu

sekolah dirancang bukan hanya untuk proses pembelajaran selain itu juga dengan adanya sekolah seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui berbagai proses pembelajaran disekolah.

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan, memberi pengaruh, dan dukungan terhadap anak untuk menghadapi pendewasaan anak tersebut, sehingga anak tersebut mendapat dukungan dalam menjalankan tugasnya sendiri. Dimana berdampak dari orang dewasa tertuju terhadap orang yang belum dewasa (Maunah, 2009: 4).

Pendidikan dapat didefinisikan dengan cara dilakukanya suatu hubungan antara individu dan individu dan juga antar kelompok yang memiliki keinginan untuk melakukan suatu kemampuan yang ingin dikembangkan seperti halnya meningkatkan daya pikir, fisik dan prilaku. Pendidikan merupakan terjalinnya suatu hubungan antar manusia yang belum memiliki sifat dan perilaku kedewasaan dengan cara dibimbing oleh seseorang yang sudah menguasai sifat tersebut dan mengalokasikan kemampuannya (Danim, 2011: 4).

Pendidikan dan komunikasi ibarat setali tiga uang yang saling memberikan pemaknaan terhadap yang lainnya. Dalam praktiknya proses belajar dan pembelajaran akan menghasilkan suatu kondisi dimana peserta didik dan guru, peserta didik dan peserta didik atau interaksi yang kompleks sekalipun. Komunikasi yang dilakukan inilah yang menghasilkan suatu tujuan yang efisien dalam suatu lembaga pendidikan.

Komunikasi adalah suatu peristiwa sosial yang terjadi antara individu satu dan individu lainnya yang dapat saling berhubungan. Komunikasi tidak mengenal batasan lingkungan, sehingga komunikasi kapan dan dimana saja bisa terjadi. Maka dari itu, komunikasi merupakan syarat aktivitas individu (Warsita, 2008: 96-97). Komunikasi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai sumber baik langsung maupun tidak langsung, bersumber dari media manusia secara langsung pasti akan bisa ditangkap, dipahami, dicerna, diolah dan didefenisikan dalam memori manusia menjadi bentuk hasil pemahaman belajar.

Ketika teknologi informasi dan komunikasi tidak secanggih sekarang proses pembelajaran dilakukan hanya disekolah saja dengan waktu yang sudah ditetapkan dan proses pembelajaran sendiri sangat bergantung dengan guru dan buku ajar sebagai sumber belajar. Dengan perkembangan zaman saat ini pengembangan variasi mengajar pun dilakukan demi pendidikan yang lebih maju. Pengembangan variasi mengajar ini dilakukan oleh guru dengan

memanfaatkan berbagai macam alat bantu dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kombinasi yang terorganisasi yang yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran sendiri mengacu pada kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah mengikuti suatu pembelajaran tertentu. Pembelajaran merupakan sebagai proses yang membuat aktivitas belajar terhadap individunya. Dimana pembelajaran dapat dikatakan suatu metode belajar internal yang dapat membuat dan menghasilkan individu yang bersifat eksternal (Pribadi, 2009: 10).

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu rangkaian kegiatan yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar yang tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan peserta didik serta antara peserta didik dengan pseserta didik disaat pembelajaran berlangsung. Terdapat pula taksonomi hasil belajar menurut Gagne (dalam Yaumi, 2017: 105) yang dikenal dengan sebutan lima kategori kemampuan (*five categories of capibilities*), yaitu :

1. *Intellectual skill* (Kemampuan intelektual)
2. *Cognitive strategies* (Kemampuan kognisi)
3. *Verbal information* (Informasi verbal)
4. *Attitudes* (Sikap), dan
5. *Motor skills* (Kemampuan motorik)

Pengembangan proses pembelajaran ini dilakukan tidak sembarangan, tetapi dengan tujuan yang akan dicapai yaitu, meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi yang membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah serta memberikan kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual dan mendorong peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung yang di rancang melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebagai teknologi pengantar pesan yang digunakan dan dipakai dalam keperluan belajar dan mengajar, media pembelajaran juga dapat disebut sebagai suatu sarana fisik dalam penyampaian materi pembelajaran. Di awal sejarah pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran dan

untuk memudahkan pandangan peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai, dengan menguasai materi tersebut peserta didik dapat diharapkan adanya suatu perubahan yang lebih baik (Rusman, 2015: 170).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu media komunikasi yang berbentuk cetak yang meliputi teknologi perangkat lunak dan perangkat keras, dimana perangkat lunak merupakan bagian program yang menyimpan informasi pada buku dan objek cetak lainnya seperti cerita yang terdapat dalam film maupun materi yang telah ditampilkan dalam bentuk grafik, diagram, dan bagan. Sedangkan perangkat keras merupakan sebagai alat untuk pengantar pesan meliputi Projector, radio, Over Head dan televisi (Sanjaya, 2008: 205).

Dengan demikian media pembelajaran ini bukan hanya berupa alat-alat yang hanya dapat dlihat seperti radio, televisi dan lain sebagainya namun media juga dapat mencakup suatu program yang bermacam-macam demi mendukung suatu proses pembelajaran. Rangkaian proses pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran ini merupakan suatu kondisi dimana proses pembelajaran tersebut bersifat efektif dan bervariasi. Dimana dengan pembelajaran yang efektif bervariasi karena dalam proses pembelajaran peserta didik tidak semata-mata melakukan komunikasi verbal melalui penjelasan guru tetapi peserta didik juga memperoleh keterampilan yang spesifik, pengetahuan dan sikap, dengan kata lain pembelajaran efektif dan bervariasi akan terjadi apabila adanya perubahan-perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk menyediakan suasana pembelajaran yang menarik, dan efektif serta bersifat harmonis agar terciptanya proses pembelajaran yang berkesan serta mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. Karena tugas utama seorang guru adalah untuk memudahkan pembelajaran para peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru serta beberapa peserta didik di SMA Negeri 14 Palembang, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi sejarah terutama materi prasejarah. Peserta didik mengharapkan agar dalam kegiatan pembelajaran sejarah menggunakan media yang didalamnya terdapat gambar-gambar serta video yang mampu menumbuhkan minat dan gairah peserta didik dalam belajar mata pelajaran sejarah. Karena selama ini bahan ajar yang digunakan guru berupa buku paket yang monoton tanpa ada unsur-unsur yang menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian, perlu dibuat media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat membantu keberlangsungan dalam pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Muvizu* 3D dalam meningkatkan proses pembelajaran Sejarah di

SMA Negeri 14 Palembang. Dengan menggunakan media Aplikasi *Muvizu* 3D pembelajaran akan lebih menarik dimana kita dapat menampilkan video animasi 3D sehingga dengan media yang menarik dan baik akan mampu meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar, informasi yang di dapat peserta didik mudah untuk dipahami, serta bagi tenaga pendidik tidak perlu lagi untuk menjelaskan materi terlalu banyak.

Dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien agar dalam proses pembelajaran peserta didik lebih mengerti dan memahami materi yang disampaikan guru serta dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Muvizu* ini sudah pernah dibahas dalam penelitian Suleman dan Frengky Pernando (2018) dengan judul 'Pembuatan Film Animasi 3D Dengan *Muvizu* Sebagai Media PembelajaranBahasa Inggris' dengan tingkat keberhasilan setelah menggunakan Aplikasi *Muvizu* ini diselesaikan, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut Film animasi tenses bahasa Inggris ini merupakan salah satu cara yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, agar *audience* termotivasi belajar bahasa asing untuk kegunaan berkomunikasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Siti Azizah (2016) dengan judul "pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *muvizu* di kelas 2 sekolah dasar"dengan tingkat keberhasilan hasil penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran film animasi 3D pembelajaran matematika berbasis muvizu pada materi perkalian dan pembagian sampai dua angka untuk Sekolah Dasar kelas II. Dari hasil ujicoba disimpulkan bahwa film animasi 3D sangat efektif dalam memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan dengan penelitian yang telah dilakukan kedua orang di atas mengenai aplikasi *Muvizu*, memperolah hasil yang valid dan memiliki dampak efektivitas, kreatif dan inovatif yang telah diuji dalam proses pembelajaran. Dari kedua penelitian tersebut memiliki perbedaan dalam bidang studi penelitiannya, akan tetapi dari kedua penelitian tersebut 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 tersebut peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Muvizu* yang diharapkan dapat membuat

proses pembelajaran sejarah lebih menarik, inovatif dan kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, minat dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Dari uraian di atas mengenai pengembangan variasi belajar, dan media pembelajaran maka peneliti tertarik membahas mengenai media pembelajaran yang berupa media audio visual 3D yang merupakan program perangkat lunak yang lebih berbasis video editor untuk mata pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Muvizu* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Palembang"

1.2 Rumusan Masalah

Dari berbagai pembahasan di atas mengenai pengembangan variasi belajar dan media pembelajaran maka demi meminimalisir kesalah pahaman dan kesimpangsiuran dalam penelitian ini, penulis merumuskan permasalahan agar pembahasan dan penguraian dapat tersampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Muvizu* pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 14 Palembang yang valid ?
2. bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Muvizu* pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 14 Palembang memiliki dampak efektivitas ?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Muvizu* pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 14 Palembang yang valid
2. untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Muvizu* pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 14 Palembang memiliki dampak efektivitas

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 SMA agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah yang 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 membatu peserta didik lebih berpikir konkrit.
3. bagi sekolah, dapat dijadikan masukan dalam upaya perbaikan mutu pendidikan dan prestasi peserta didik.

bagi peneliti, sebagai bahan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang bertujuan untuk perbaikan mutu pendidikan Nasional.

DAFTAR PUSTAKA

Andrianti, Yeni. L.R. Retno Susanti, Hudaidah. 2016. *Pengembangan Media Powton Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah.* 5(9): 58-68.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Danim, Sudarwan. 2011. Pengantar Kependidikan Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Darmawan, Deni dan Ishak Abdulhak. 2015. *Teknologi Pendidikan. Bandung*: PT. REMAJA ROSDAKARYA.

Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: CV YRAMA WIDYA.

Gulo W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Grasindo.

Hartinah, Siti. 2011. *Pengembangan Peserta Didik.* Bandung: PT Refika Aditam.

Hidayatullah, Balqis. 2017. *Pengembangan media pembelajaran bangun datar kelas VIII SMP Berbantuan Kartun 3 Dimensi Software Muvizu.*Skripsi di publikasikan.JawaTimur.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Ibnu, Trianto badar Al-Tabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Irwanto, Dedi dan Alian Sair.2014. *Metodologi Historiografi Sejarah*. Yogyakarta : Ombak.

Loisa, Rivis dan Yugih Setyanto. 2014. *Penyingkapan Diri Melalui Internet di Kalangan Remaja (Studi Komunikasi Antar Pribadi).* Vol. VI(3): 31- 43.

Made I Tegeh, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan. 2014. *ModelPenelitian pengembangaan.* Yogyakarta: GRAHA ILMU.

Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*.Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.

Maunah, Binti. 2009. *Ilmu Pendidikan.* Yogyakarta: TERAS.

Megawati. 2017. P*engaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen Di Sdit Amal Mulia Tapos Kota Depok).* 4(2): 105-107.

Mursali, Saidil. 2015. *Implementasi Perangkat Pembelajaran Biologi Sma Berbasis Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Mengembangkan Karakter Mandiri Peserta didik.* 1(3): 310.

Ponza putu Jerry Radita, Nyoman Jampel, dan I Komang Sudarma. 2008. *PengembanganMedia video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. 9(2): 1-3.

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: PT Dian Rakyat.

Rahmatul, Ula. Iin, Abi Fadila. 2018. *Pengembangan E-Modul Berbasis Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP.* 1(2): 201 – 205.

Richey, Rita C dan Barbara B, Seels. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: UniversitasNegeri Jakarta.

Rusli, Muhammad (dkk). 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif Prinsip Dasar &Model Pengembangan.* Yogyakarta: ANDI (anggota IKAPI).

Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Rusman (dkk). 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, Arief S (dkk). 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Saruladha, k. S. Ranjini. 2016. *International Conference On Computational Modeling and Security (CMS 2016). COGOM : Cognitive Theory Based Ontology Matching System*. 301- 308. doi: 10.1016/j.procs.2016.05.237.

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono, 2015.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: ALFABETA.

Syahroni dan Maya Nurfitriyanti. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3SD*. 7(3): 262-264.

Syarifuddin, Amer, dkk. 2019. *Pengembangan Blended Learning Berbasis Dynamis*

Infellectual Learning Dalam Setting Lesson Study Pada Mata Pelajaran Biologi. 7(2): 70-80

Warista, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Wilis, Ratna Dahar. 2011. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: ERLANGGA.

Wilroy, Jereme, dkk. 2017. Development and Evaluation Of a Social Cognitive Teory Based Instrument to Assess Correlation for Physical Activity Among People With Spinal Cord Injury 1- 8. http://dx.doi.org/10.1016/j.dhjo.2017.03.010.

Yaumi, Muhammad. 2017. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: KENCANA.