BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 5 Pematang Siantar ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berbantuan aplikasi *Kinemaster* pada pelajaran sejarah untuk kelas X. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu : 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Desain) 3) *Development* (Pengembangan), 4) *implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi).

4.1.1 Hasil Pengembangan

4.1.1.1 *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti ialah menganalisis bagaimana kondisi dan kebutuhan pada proses pembelajaran sejarah pada siswa kelas X di SMA Negeri 5 Pematang Siantar. Analisis dilakukan peneliti setelah melakukan observasi di lapangan dan menemukan permasalahan dalam pemanfaatan media pembelajaran, . Dimana dalam proses pembelajaran sejarah guru sejarah disekolah tersebut kurang memaksimalkan penggunaan media pada pembelajaran sejarah yang menyebabkan siswa merasa bosan di dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga diperlukan inovasi pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran sejarah agar lebih menarik. Maka dari itu peneliti memilih video pembelajaran berbantuan kinemaster menjadi pilihan yang tepat untuk

menunjang pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 5 Pematang Siantar pada materi Mengenal Manusia Purba.

4.1.1.2 *Design* (Desain)

Setelah menganalisis kondisi dan kebutuhan tahapan kedua dalam penelitian ini adalah tahap desain. Adapun langkah langkah dalam mendesain produk yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

a. Membuat Scrib : dalam hal ini peneliti melakukan perancangan materi dimana peneliti menentukan Tujuan Pembelajaran yang akan dimasukkan pada video pembelajaran. Adapun dalam penelitian ini peneliti memilih mengembangkan materi tentang Mengenal Manusia Purba.
b. Mengumpulkan Foto : setelah menentukan materi peneliti kemudian mengumpulkan gambar gambar yang berhubungan dengan materi yang berasal dari internet untuk menstimulus siswa.
c. Mengedit Video : proses inti dalam kegiatan desain adalah pengeditan video. Dalam proses ini peneliti melakukan pengeditan dan penyatuan gambar gambar dengan menambah audio yang memperjelas informasi yang disajikan dalam video. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan fitur lengkap yang tersedia pada aplikasi *Kinemaster* seperti : efek, transisi, edit teks, filter.

Adapun alur pengembangan dalam tahap desain media pembelajaran dapat dilihat dalam storyboard yang disajikan pada tabel 3.1 pada halaman 26.

4.1.1.3 *Development* (Pengembangan)

Tahapan ketiga dalam membuat produk media pembelajaran berbasis video adalah tahap pengembangan. Pada tahapan pengembangan dilakukan dengan validasi desain terhadap dosen ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk melalui saran dan komentar yang diberikan untuk meningkatkan kualitas produk sebelum diimplementasikan kepada siswa.

A. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan materi yang telah disusun agar tujjuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun validasi ahli materi dilakukan oleh **Ibu Dr. Rosmaida Sinaga** yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Medan. Hasil validasi materi yang telah dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.1

Validasi oleh Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
	A. Pembelajaran					
1	Kesesuaian isi materi dengan tujuan capaian pembelajaran.				✓	

2	Ketetapan materi yang telah disajikan dengan video pembelajaran.					✓
3	Kejelasan kompetensi dasar.					✓
4	Kejelasan indicator.					✓
5	Kejelasan standar kompetensi.				✓	
	B. Materi					
6	Kesesuaian materi dengan kebutuhan bahan ajar yang dipakai.			✓		
7	Materi yang disajikan dengan penyajian materi sudah jelas, dan mudah dipahami.				✓	
8	Materi dalam media video di aplikasi kinemaster sudah tersusun secara baik dan benar.					✓
9	Kebenaran materi yang disampaikan.					✓
10	Kelayakan materi.			✓		
11	Pentingnya materi yang disampaikan dalam video pembelajaran					✓
	C. Bahasa					
12	Kemudahan bahasa yang dipakai.					✓
13	Keefektifan kalimat dalam penyajian materi pada video pembelajaran berbantuan aplikasi kinemaster.					✓
14	Bahasa yang digunakan sudah jelas dan mudah dipahami.					✓
15	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia (EYD)				✓	

F/N	**67/75**
P	**89,3%**

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi diperoleh hasil kelayakan materi sebesar 89,3% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran sejarah dengan beberapa revisi, adapun masukan yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan pengertian tiap tiap jenis manusia purba

Revisi Produk

Tabel 4.2

Revisi Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi

Penambahan pengertian jenis jenis manusia purba	Hasil Revisi : Telah ditambahkan pengertian manusia purba jenis Meganthropus, Pithecantropus dan Homo.

Setelah melakukan revisi materi melalui saran dan masukan yang telah diberikan dosen ahli materi maka dilanjutkan dengan validasi ahli materi tahap II untuk melihat apakah materi pada video pembelajaran sudah layak digunakan. Adapun hasil validasi materi tahap II adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3

Validasi Oleh Ahli Materi Tahap II

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
	A. Pembelajaran					
1	Kesesuaian isi materi dengan tujuan capaian					✓

	pembelajaran.					
2	Ketetapan materi yang telah disajikan dengan video pembelajaran.					✓
3	Kejelasan kompetensi dasar.					✓
4	Kejelasan indicator.					✓
5	Kejelasan standar kompetensi.					✓
	B. Materi					
6	Kesesuaian materi dengan kebutuhan bahan ajar yang dipakai.				✓	
7	Materi yang disajikan dengan penyajian materi sudah jelas, dan mudah dipahami.				✓	
8	Materi dalam media video di aplikasi kinemaster sudah tersusun secara baik dan benar.					✓
9	Kebenaran materi yang disampaikan.					✓
10	Kelayakan materi.				✓	
11	Pentingnya materi yang disampaikan dalam video pembelajaran					✓
	C. Bahasa					
12	Kemudahan bahasa yang dipakai.					✓
13	Keefektifan kalimat dalam penyajian materi pada video pembelajaran berbantuan aplikasi kinemaster.					✓
14	Bahasa yang digunakan sudah jelas dan mudah dipahami.					✓

15	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia (EYD)				✓	
F/N	**71/75**					
P	**94,6%**					

Setelah melakukan validasi materi tahap II kepada dosen ahli materi, didapatkan hasil kelayakan materi sebesar 94,6 % dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak" tanpa revisi.

B. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada pengembangan produk dilakukan untuk melihat kelayakan tampilan dan keseluruhan dari media yang telah dirancang sebelum diimplementasikan kepada siswa. Adapun penilaian media dilakukan oleh **Ammar Zhafran Ryanto, M.Pd** yang merupakan Dosen Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Medan. Hasil validasi terhadap media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4

Validasi oleh Ahli Media Tahap I

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
	A. Aspek Media					
1	Kesesuaian tampilan video pembelajaran				✓	
2	Desain gambar sangat menarik					✓

3	Kesesuaian desain video				✓	
4	Kualitas media sangat bagus					✓
5	Kesesuaian ukuran gambar/video yang digunakan dengan ukuran media				✓	
	B. Aspek Penyajian					
6	Kualitas paduan warna background dengan teks					✓
7	Kualitas suara/music pada video			✓		
8	Kesesuaian penyajian gambar menarik minat siswa					✓
9	Ketepatan pada layout					✓
10	Ketepatan terhadap pemilihan background dan backsound dengan media video pembelajaran yang ditampilkan					✓
	C. Tampilan Menyeluruh					
11	Tampilan gambar				✓	
12	Tampilan huruf			✓		
13	Tata letak gambar					✓
14	Kemenarikan terhadap tampilan video					✓
15	Keteraturan dalam mendesain media			✓		
16	Kejelasan gambar/video yang ditampilkan					✓
17	Ketepatan pemilihan warna pada media				✓	

F/N	**74/85**
P	**87%**

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli media diperoleh hasil kelayakan media sebesar 87% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa media yang telah dirancang dapat digunakan untuk selanjutnya diimplementasikan pada siswa dengan beberapa revisi, adapun masukan yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut :

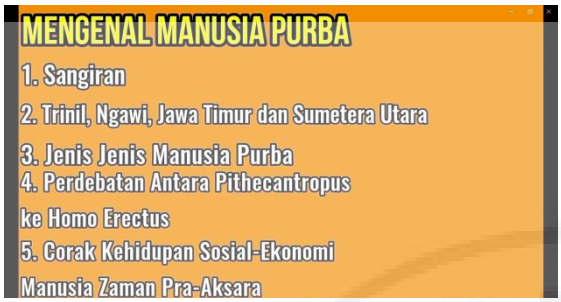
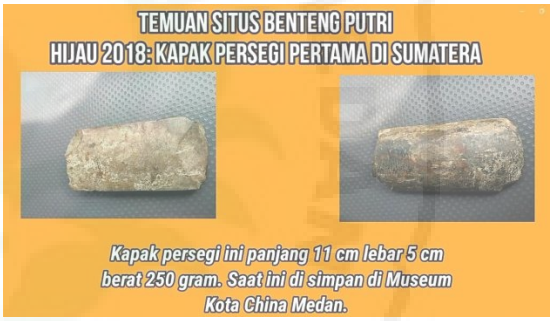
1. Menambahkan KD dan Indikator pada video
2. Perubahan penggunaan huruf
3. Menyensor bagian tubuh manusia purba

Revisi Produk

Tabel 4.5

Revisi Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Gambar yang ditampilkan di video terlihat masih sangat terbuka	Hasil Revisi : Menyensor bagian tubuh manusia purba pada yang terbuka

 Tampilan gambar masih belum memiliki bingkai	 Hasil Revisi : Teks yang disajikan sudah dibingkai
 Terdapat kesalahan kata dalam penulisan Museum Kota Cina	 Hasil Revisi : Penulisan kata Kota Cina sudah diperbaiki menjadi Kota China

Setelah melakukan revisi media melalui saran dan masukan yang telah diberikan dosen ahli maka dilanjutkan dengan melakukan validasi ahli media tahap II untuk menilai kelayakan media sebelum diimplementasikan pada siswa

Tabel 4.6

Validasi oleh Ahli Media Tahap II

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
	A. Aspek Media					
1	Kesesuaian tampilan video pembelajaran					✓
2	Desain gambar sangat menarik					✓
3	Kesesuaian desain video				✓	
4	Kualitas media sangat bagus					✓
5	Kesesuaian ukuran gambar/video yang digunakan dengan ukuran media					✓
	B. Aspek Penyajian					
6	Kualitas paduan warna background dengan teks					✓
7	Kualitas suara/music pada video			✓		
8	Kesesuaian penyajian gambar menarik minat siswa					✓
9	Ketepatan pada layout					✓
10	Ketepatan terhadap pemilihan background dan backsound dengan media video pembelajaran yang ditampilkan					✓
	C. Tampilan Menyeluruh					
11	Tampilan gambar					✓

12	Tampilan huruf				✓	
13	Tata letak gambar					✓
14	Kemenarikan terhadap tampilan video					✓
15	Keteraturan dalam mendesain media				✓	
16	Kejelasan gambar/video yang ditampilkan					✓
17	Ketepatan pemilihan warna pada media					✓
F/N		**81/85**				
P		**95,2%**				

4.1.1.4 Implementation (Implementasi)

Setelah melakukan validasi produk terhadap ahli materi dan ahli media tahapan selanjutnya adalah implementasi. Dalam tahap ini dilakukan uji coba kelayakan produk yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Pengujian yang dilakukan terhadap kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap video pembelajaran berbantuan *Kinemaster* yang telah ditayangkan. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 10 siswa kelas X-IPS 5 sebagai responden. Hasil dari penilaian siswa juga dihitung untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diberikan kepada kelompok besar.

Tabel 4.7

Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Skor Total	Skor Maksimal	Penilaian	Kriteria
1	Ar Rayan F Saragih	71	85	84%	Sangat Layak
2	Chesya Adelia	74	85	87%	Sangat Layak
3	Fadila Syahfitri	70	85	83%	Sangat Layak
4	Krisman Manullang	72	85	85%	Sangat Layak
5	Mhd. Naufal Azmi	67	85	79%	Layak
6	Nadine Aulia	71	85	84%	Sangat Layak
7	Olga Puspita Sari	73	85	86%	Sangat Layak
8	Rado K Purba	68	85	80%	Sangat Layak
9	Rudi Pangaribuan	76	85	89%	Sangat Layak
10	Widya	67	85	79%	Layak
Total		**709**	**850**	**83%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba kelompok kecil yang telah didapatkan, data kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{P = \frac{F}{N} x 100\%}$$

$$\mathbf{P = \frac{709}{850} x 100\%}$$

P = 83%

Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan pada siswa kelas X-IPS 5 di SMA Negeri 5 Pematang Siantar diketahui hasil keseluruhan sebesar 83% dengan kategori produk "Sangat Layak" untuk selanjutnya digunakan pada uji coba kelompok besar.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Video pembelajaran yang telah diujikan pada kelompok kecil kemudian diimplementasikan kepada kelompok besar. Adapun pengujian kelompok besar melibatkan 34 siswa kelas X-IPS 3 SMA Negeri 5 Pematang Siantar. Tujuan dari tahap ini adalah untuk melihat tingkat kelayakan dari produk yang telah dihasilkan. Adapun hasil penilaian kelayakan media pada uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8

Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Skor Total	Skor Maksimal	Penilaian	Kriteria
1	Ahmadd ikhtiar Manurung	77	85	90,50%	Sangat Layak
2	Aka Pranata	69	85	81,00%	Sangat Layak
3	Annisa Khairani	56	85	65,80%	Layak
4	Arga silalahi	57	85	67%	Layak
5	Christian Maykel Jordan	70	85	82,30%	Sangat Layak

6	Daffa Faris Alamsyah	68	85	80%	Sangat Layak
7	Dede Arya	85	85	100%	Sangat Layak
8	Dhani hutabarat	78	85	91,70%	Sangat Layak
9	Dhelvi Yuliya	67	85	78,80%	Sangat Layak
10	Ella Azzuhra	68	85	80%	Sangat Layak
11	Eni Nurbaiti	70	85	82,30%	Sangat Layak
12	Farel Alfoncus Manalu	76	85	89,40%	Sangat Layak
13	Ferdi aranda pakpahan	83	85	97,60%	Sangat Layak
14	Fitrah Mustafa	69	85	81,10%	Sangat Layak
15	Graceria denser siahaan	69	85	81,10%	Sangat Layak
16	Ivo Dosmauliana Damanik	85	85	100%	Sangat Layak
17	Jihan Amelia	80	85	94,10%	Sangat Layak
18	Maisha Nasywaa Zalfnyaa	85	85	100%	Sangat Layak
19	Muhammad Arifin	67	85	78,80%	Sangat Layak
20	Muhammad Nidji Isandi	77	85	90,50%	Sangat Layak
21	Nabilla Azzahra	64	85	75,30%	Layak
22	Nayzilla	69	85	81,10%	Sangat Layak
23	Noval Ansari	85	85	100	Sangat Layak
24	Ragil Andriansyah	85	85	100%	Sangat Layak
25	Rayhan Al Ikhsan	85	85	100%	Sangat Layak
26	Reynaldo Sidabutar	84	85	98,80%	Sangat Layak
27	Reza Syahputra	85	85	100%	Sangat Layak

28	Rika Amelia	45	85	52,90%	Cukup Layak
29	Rosalinda Hasibuan	79	85	92,90%	Sangat Layak
30	Samuel Hutagalung	85	85	100%	Sangat Layak
31	Sri Rahayu	81	85	95,30%	Sangat Layak
32	Tanisaprialhasti	68	85	80%	Sangat Layak
33	Vazilla Sylvania	66	85	77,60%	Layak
34	Vico Abimael Purba	65	85	76,40%	Layak
Total		**2502**	**2890**	**86,57%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba kelompok besar yang telah didapatkan, data kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{P = \frac{F}{N} x 100\%}$$

$$\mathbf{P = \frac{2502}{2890} x 100}$$

P = 86,57%

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil kelayakan media secara keseluruhan yaitu sebesar 85,57% dengan kategori "Sangat Layak". Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video pembelajaran berbantuan *Kinemaster* sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran sejarah.

4.1.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan proses akhir dalam pengembangan media pembelajaran berbatuan aplikasi *Kinemaster* model ADDIE. Dalam tahap ini berisi tentang perolehan penilaian terhadap produk yang telah melewati tahap pengembangan dan implementasi. Tujuan dilakukkannya evaluasi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui persentasi kelayakan produk yang telah dikembangkan dengan memperhatikan kritik serta saran yang telah diberikan responden untuk penyempurnaan produk sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X

Tahap evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan mengacu pada hasil yang didapatkan dari penilaian dan komentar dari para ahli validasi yang terdiri dari dosen ahli materi dan ahli media serta uji coba yang telah dilakukan kepada 34 siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 5 Pematang Siantar Berdasarkan penilaian kelayakan yang telah dilakukan telah diketahui bahwa video pembelajaran berbantuan *Kinemaster* yang telah dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X KD 3.2 Materi Mengenal Manusia Purba.

Selain melakukan penilaian sumatif terhadap media pembelajaran, pada tahap ini dilakukan juga penilaian formatif yang dilakukan dengan melihat tingkat keefektifan penggunaan media. Keefektifan penggunaan media dapat dilihat dengan memberikan soal *Pre-Test* dan soal *Post Test* yang bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran sejarah berbantuan *Kinemaster* untuk siswa kelas X.

4.1.2 Kelayakan Video Pembelajaran

4.1.2.1 Kelayakan Video Pembelajaran Berbantuan Kinemaster oleh Ahli Materi dan Ahli Media

A. Validasi Ahli Materi

Tahap validasi dilakukan terhadap ahli materi adalah untuk melihat isi materi yang akan akan disajikan pada video pembelajaran adapun penilaian dilakukan dengan mengacu pada 15 poin penilaian yang terbagi dalam beberapa aspek.

(A) Pembelajaran

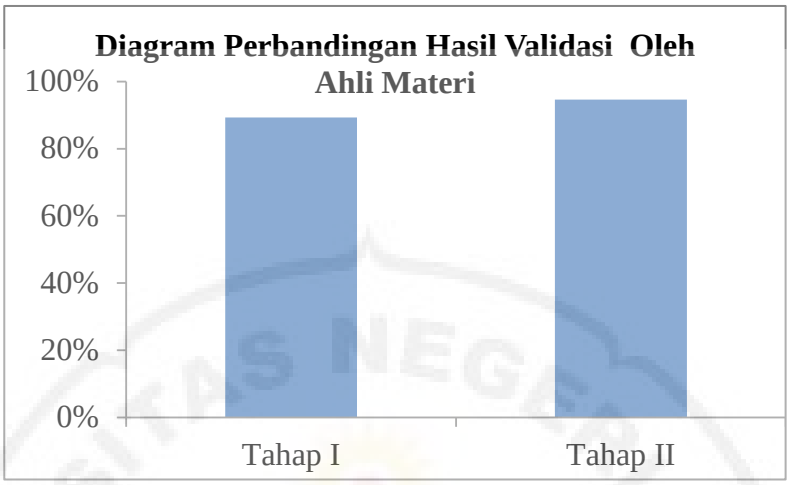
(B) Materi

(C) Bahasa

Adapun perolehan hasil pengujian ahli materi secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 89,3% dengan kategori " Sangat Layak" dengan revisi. Berikut beberapa masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi yaitu :

1.Menambahkan pengertian dari tiap tiap jenis manusia purba.

Setelah melakukan revisi kemudian dilakukan validasi ahli materi tahap II. Hasil validasi ini kemudian mendapatkan skor penilaian kelayakan sebesar 94,6% dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak" tanpa revisi. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa terjadi kenaikan pada hasil penilaian produk setelah dilakukan revisi yaitu sebesar 5,3% yang menunjukkan bahwa materi yang telah dirancang dapat digunakan dalam media pembelajaran.



Gambar 4.1

Diagram Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

B. Validasi Ahli Media

Tahap validasi dilakukan terhadap ahli media adalah untuk menilai kelayakan dari video pembelajaran yang telah dirancang. Adapun penilaian dilakukan dengan mengacu pada 17 poin penilaian yang terbagi dalam beberapa aspek.

(A) Media

(B) Penyajian

(C) Tampilan Menyeluruh

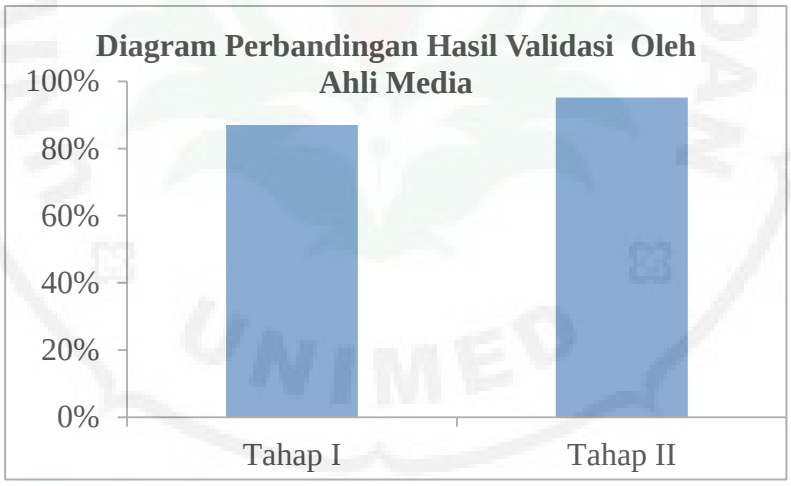
Adapun perolehan hasil pengujian ahli media secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 87 % dengan kategori “Sangat Layak” dengan revisi. Berikut beberapa masuka yang diberikan oleh dosen ahli media yaitu :

1. Menambahkan KD dan Indikator Penilaian pada Video

2. Perubahan penggunaan huruf

3. Menyensor bagian tubuh manusia purba

Setelah melakukan revisi terhadap beberapa masukan yang telah diberikan dosen ahli media, kemudian dilakukan penilaian kelayakan tahap II dan memperoleh penilaian kelayakan sebesar 95,2% dengan kategori " Sangat Layak" tanpa revisi. Dari hasil penilaian tersebut dapat diketahui bahwa terjadi kenaikan hasil penilaian kelayakan produk sebesar 8,2 . Hal ini menunjukkan bahwa produk yang telah dirancang dapat diimplementasikan kepada siswa.



Gambar 4.2

Diagram Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II

4.1.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan Kinemaster oleh Siswa

Setelah produk yang dihasilkan telah mendapat penilaian dari ahli materi dan ahli media, produk kemudian siap diimplementasikan kepada siswa secara

langsung. Penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh siswa terdiri dari dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Penilaian dilakukan dengan mengacu pada beberapa aspek penilaian yang terdiri dari 17 poin penilaian. Adapun aspek aspek yang dinilai yaitu :

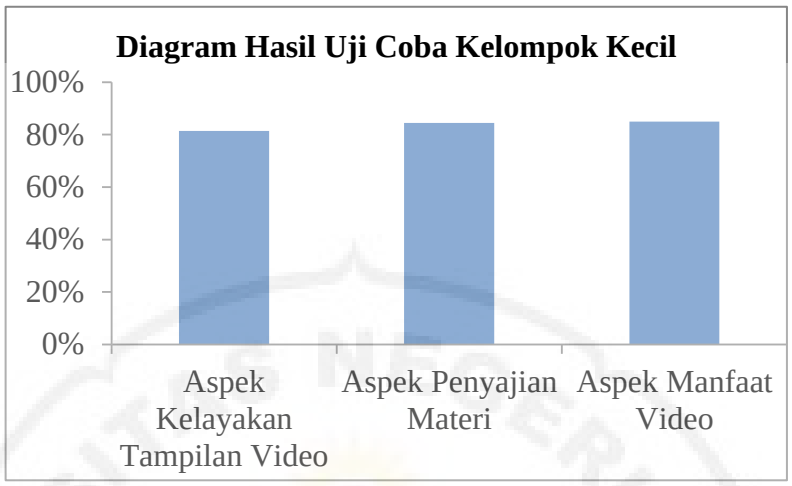
(A) Tampilan Video Pembelajaran

(B) Penyajian Materi

(C) Manfaat Video Terhadap Pembelajaran

Uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil melibatkan 32 siswa kelas X-IPS 5.Adapun perolehan hasil pengujian kelayakan pada aspek kelayakan tampilan video memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,4% dengan kategori "Sangat Layak". Pada aspek penyajian materi persentase kelayakan yang diperoleh sebesar 84,5% dengan kategori penilaian "Sangat Layak" dan pada aspek manfaat video terhadap pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebanyak 85% dengan kategori "Sangat Layak". Adapun penilaian kelayakan secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 83% dengan kategori "Sangat Layak"

Hasil dari uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan memperoleh penilaian kelayakan dengan kategori sangat layak, sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan pengujian terhadap kelompok besar.



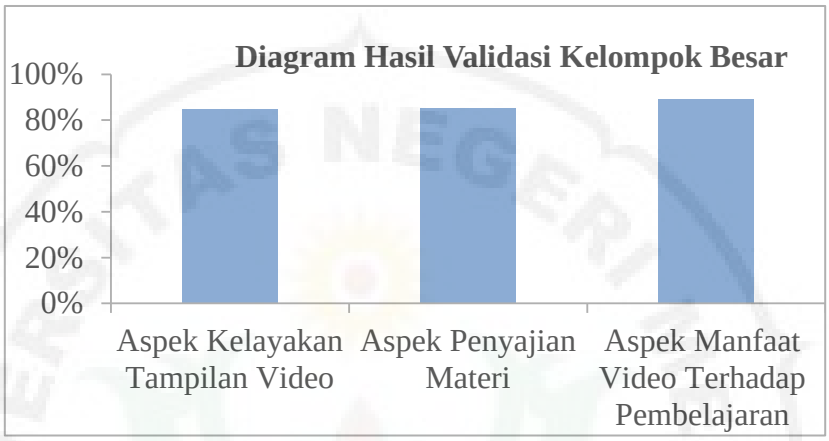
Gambar 4.3

Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, langkah selanjutnya ialah melakukan pengujian kelayakan video pembelajaran pada kelompok besar. Uji coba yang dilakukan melibatkan 34 siswa dari kelas X-IPS 3 di SMA Negeri 5 Pematang Siantar. Adapun perolehan hasil pengujian pada aspek kelayakan tampilan video pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 84,87% dengan kategori "Sangat Layak". Pada aspek penyajian materi persentase kelayakan yang diperoleh sebesar 85,44% dengan kategori penilaian "Sangat Layak" dan pada aspek manfaat video terhadap pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 89,31% dengan kategori penilaian "Sangat Layak". Adapun penilaian kelayakan secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 86,57% dengan kategori "Sangat Layak"

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada kelompok besar dapat diperoleh informasi bahwa produk video pembelajaran yang telah

dikembangkan dapat diberikan kepada siswa pada proses pembelajaran di kelas X tingkat Sekolah Menengah Atas.



Gambar 4.4

Diagram Hasil Validasi Kelompok Besar

4.1.3 Efektifitas Video Pembelajaran Berbantuan Kinemaster

Adapun tujuan pengembangan video berbantuan Kinemaster ini dilakukan agar meningkatkan hasil belajar siswa kelas X dalam pembelajaran Sejarah. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan pengujian memberikan tes sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *Pre-test* dan *Post-Test*.

4.1.3.1 *Pre-Test*

Adapun pemberian pre-test dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran sejarah di kelas. Tujuan dari pelaksanaan pre test ini adalah untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap

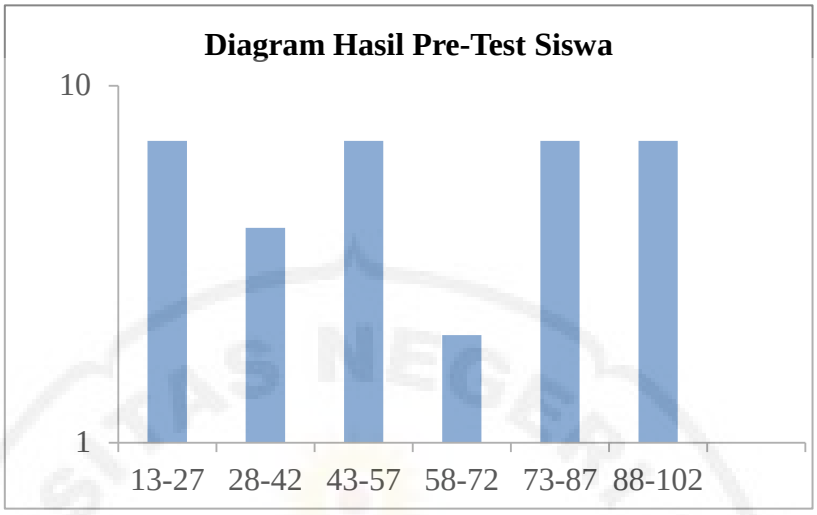
materi Mengenal Manusia Purba. Selanjutnya peneliti dapat menampilkan video pembelajaran yang telah dikembangkan untuk menilai seberapa efektif media tersebut untuk menunjang pembelajaran.

Tabel 4.9

Distribusi Frekuensi Pre Test

No	Interval	Frekuensi
1	13-27	7
2	28-42	4
3	43-57	7
4	58-72	2
5	73-87	7
6	88-102	7
Jumlah	1.973	34
Rata Rata		58

Melalui hasil *Pretest* yang telah dilaksanakan, maka diperoleh hasil rata rata nilai *Pre-Test* siswa sebesar 58. Adapun nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 13 dan nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 100. Dapat nilai tersebut dapat diketahui masih banyak kesenjangan pengetahuan awal siswa mengenai Materi Mengenal Manusia Purba sehingga jika dirata rata kan hasil pre-test siswa belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut adalah tabel distribusi frekuensi dari hasil *pre-test* siswa.



Gambar 4.5

Diagram Hasil Pre-Test

4.1.3.2 *Post-Test*

Setelah melaksanakan kegiatan Pre Test, tahap selanjutnya adalah penggunaan video pembelajaran berbantuan *Kinemaster* yang telah dikembangkan kemudian dilaksanakan *Post Test* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

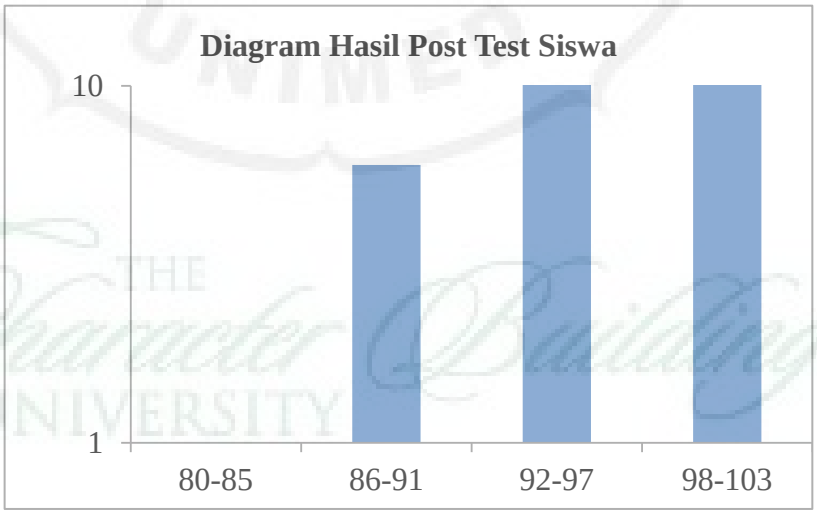
Tabel 4.10

Distribusi Frekuensi Post Test

No	Interval	Frekuensi
1	80-85	1
2	86-91	6

3	92-97	11
4	98-103	16
Jumlah	3226	34
Rata Rata		94,88%

Berdasarkan hasil perhitungan post test diatas dapat diketahui bahwa setelah mengemplementasikan video pembelajaran berbantuan *Kinemaster* kepada siswa didapatkan data nilai tertinggi siswa sebesar 100 dan data terendah sebesar 80. Hal ini menunjuukan banyaknya peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi Mengenal Manusia Purba. Hal ini juga menunjukkan bahwa terjadi penurunan kesenjangan hasil belajar siswa sehingga didapatkan rata rata hasil post test siswa sebesar 94,88% dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimaal (KKM). Berikut disajikan diagram hasil post test siswa.



Gambar 4.6

Diagram Hasil Post-Test

Setelah melaksanakan *pre-test* dan *post- test*, untuk menguji keefektifan dari video pembelajaran berbantuan *Kinemaster* dilakukan analisis dengan menggunakan uji-N-Gain.

Tabel 4.11

Perhitungan N-Gain

No	Nama Siswa	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal	N-Gain Score	N Gain Score Persen
		Pre Test	Post Test				
1	Ahmad ikhtiar Manurung	93	100	7	7	1	100
2	Aka Pranata	47	87	40	53	0,75	75
3	Annisa Khairani	73	93	20	27	0,75	75
4	Arga silalahi	40	100	60	60	1	100
5	Christian Maykel Pasaribu	80	100	20	20	1	100
6	Daffa Faris Alamsyah	93	100	7	7	1	100
7	Dede Arya	33	93	60	67	0,9	90
8	Dhani hutabarat	27	87	60	73	0,82	82
9	Dhelvi Yuliya	93	93	0	7	0	0
10	Ella Azzuhra	93	100	7	7	1	100
11	Eni Nurbaiti	60	100	40	40	1	100
12	Farel Alfoncus Manalu	100	100	0	0	0	0

13	Ferdi aranda pakpahan	80	100	20	20	1	100
14	Fitrah Mustafa	73	87	13	27	0,5	50
15	Graceria denser siahaan	60	100	40	40	1	100
16	Ivo Dosmauliana Damanik	87	93	7	13	0,5	50
17	Jihan Amelia	47	93	47	53	0,87	87
18	Maisha Nasywaa Zalfnyaa	93	100	7	7	1	100
19	Muhammad Arifin	27	100	73	73	1	100
20	Muhammad Nidji Isandi	20	87	67	80	0,83	83
21	Nabilla Azzahra	53	93	40	47	0,86	86
22	Nayzilla	93	93	0	7	0	0
23	Noval Ansari	47	100	53	53	1	100
24	Ragil Andriansyah	33	93	60	67	0,9	90
25	Rayhan Al Ikhsan	20	87	67	80	0,83	83
26	Reynaldo Sidabutar	13	80	67	87	0,77	77
27	Reza Syahputra	87	87	0	13	0	0
28	Rika Amelia	73	100	27	27	1	100
29	Rosalinda Hasibuan	53	100	47	47	1	100
30	Samuel Hutagalung	33	100	67	67	1	100
31	Sri Rahayu	53	93	40	47	0,86	86
32	Tanisaprialhasti	20	93	73	80	0,92	92
33	Vazilla Sylvania	47	100	53	53	1	100
34	Vico Abimael Purba	27	93	67	73	0,91	91

Jumlah	**1973**	**3226**	**1253**	**1427**	**27**	**2697**
Rata rata					**0,79**	**79,3**

Berdasarkan hasil perhitungan pre test dan post test yang telah dilakukan sebelumnya dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran rata rata skor siswa 58 dan kemudian mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran dengan rata rata skor sebesar 92,14. Selanjutnya dilakukan perhitungan terhadap keefektifan media yang telah dikembangkan dengan menggunakan rumus N-Gain. Adapun skor rata rata N-Gain yang diperoleh yaitu sebesar 0,79 dengan kategori "Tinggi".

Dalam rumus N-Gain klasifikasi penilaian terbagi atas 3, yaitu $0{,}70 \leq g \leq 100$ (Tinggi), $0{,}30 \leq g \leq 0{,}70$ (Sedang), $0{,}00 \leq g \leq 0{,}30$ (Rendah). Berikut ini disajikan tabel kategori nilai N-Gain

Tabel 4.12

Klasifikasi Nilai N-Gain

Kategori	Frekuensi
Tinggi	28
Sedang	-

Rendah	6

Berdasarkan hasil klasifikasi penilaian N-Gain terdapat 28 siswa yang memiliki peningkatan yang tinggi dan 10 siswa memiliki peningkatan rendah. Adapun persentase nilai N-Gain yang didapatkan yaitu 79,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Kinemaster* pada materi Mengenal Manusia Purba dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X.

4.2 Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran berbantuan *Kinemaster* yang dilakukan berangkat dari permasalahan yang ditemukan peneliti melalui observasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Pematang Siantar. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru kurang memanfaatkan media pembelajaran saat proses pembelajaran di kelas. Yang membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan sebuah inovasi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Manshuri (2019 : 4) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan/ informasi yang dapat merangsang pikiran siswa sehingga proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran sendiri terbagi dalam beberapa jenis, salah satunya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media yang dapat menyajikan materi pembelajaran berbasis visual dan audio. Video pembelajaran dirasa cocok karena mampu menyajikan audio dan visual yang berisi pesan pesan pembelajaran yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan yang dapat membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007) . Sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memanfaatkan beragam aplikasi, salah satunya adalah aplikasi *Kinemaster*.

Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengedit video pembelajaran yang menarik karena fitur fitur yang disajikan dalam aplikasi ini sudah cukup canggih seperti memotong dan menggabungkan video, mengatur klip video, menambahkan transisi, menambahkan animasi, teks, musik, suara dan efek lainnya.

Adapun dalam penelitian ini, metode RnD dinilai sangat cocok untuk digunakan, metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan dapat diuji keefektifannya (Sugiyono, 2019 : 297). Pada penelitian yang telah dilakukan produk yang dihasilkan yaitu video pembelajaran yang berbantuan aplikasi *Kinemaster* yang layak digunakan pada proses pembelajaran sejarah. Dan untuk dapat mengetahui keefektifan produk yaitu untuk menilai apakah produk tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan uji efektifitas menggunakan rumus N-Gain.

Media video dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Proses pengembangan media video pembelajaran diawali dengan menganalisis kondisi siswa dan guru untuk menemukan permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta menentukan cara untuk mengatasi permalahan tersebut. Melalui analisis tersebut peneliti kemudian memutuskan untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya dilakukan tahap desain dengan menyusun konten konten yang akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran, yang terdiri dari materi pembelajaran, gambar gambar, video,

musik, teks dan sebagainya. Setelah dilakukan tahapan penyusunan kemudian dialnjutkan dengan tahapan pengembangan. Pada tahap ini dilakukan penilaian kelayakan dan kepraktisan produk yang dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak. Adapun penilaian dilakukan pada ahli materi dan ahli media. Penilaian ini dilakukan agar menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani (2018 : 5) yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong proses pembelajaran yang disengaja, terarah dan terkendali.

Pada tahap validasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Dr. Rosmaida, M. Hum selaku dosen Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Medan mendapatkan kualifikasi sangat layak yang terdiri dari penilaian pada aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek bahasa . Adapun aspek pembelajaran terdiri dari kesesuian isi materi dengan tujuan capaian pembelajaran, ketepatan materi yang telah disajikan dengan video pembelajaran, kejelasan kompetensi dasar, kejelasan indikator, kejelasan standar kompetensi. Aspek materi terdiri dari kesesuaian materi dengan kebutuhan bahan ajar yang dipakai, materi yang disajikan dengan penyajian materi sudah jelas, dan mudah dipahami, materi dalam media video di aplikasi kinemaster sudah tersusun secara baik dan benar, kebenaran materi yang disampaikan, kelayakan materi, pentingnya materi yang disampaikan dalam video pembelajaran. Aspek bahasa terdiri dari kemudahan bahasa yang dipakai, keefektifan kalimat dalam penyajian materi pada video

pembelajaran berbantuan aplikasi kinemaster, bahasa yang digunakan sudah jelas dan mudah dipahami, kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia (EYD) . Adapun saran yang diberikan oleh dosen ahli materi yaitu perbaikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada bagian Indikator Penilaian. Setelah melakukan revisi kemudian dilakukan validasi kembali sehingga mendapatkan hasil bahwa materi yang disajikan sudah sangat layak untuk digunakan. Hal ini diketahui dari skala kriteria penilaian ahli materi.

Pada tahap validasi oleh ahli media yang dilakukan oleh Bapak Ammar Zhafran Ryanto, M.Pd yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Medan mendapatkan kualifikasi sangat layak yang terdiri dari penilaian pada aspek media, aspek penyajian, aspek tampilan menyeluruh. Adapun aspek media terdiri dari kesesuaian tampilan video pembelajaran, desain gambar, kesesuain desain video, kualiras media, kesesuaian ukuran gambar, video. Aspek penyajian terdiri dari kualitas paduan warna background dengan teks, kualitas suara, musik pada video, kesesuaian penyajian gambar yang menarik minat siswa, ketepatan pada layout, ketepatan terhadap pemilihan background dan backsound dengan media video. Tampilan menyeluruh yaitu tampilan gambar, tampilan huruf, tata letak gambar, kemenarikan terhadap tampilan video, keteraturan dalam mendesain tampilan video, keteraturan dalam mendesain media, kejelasan gambar/ video dan ketepatan pemilihan warna pada media. Setelah melakukan revisi pada media kemudian dilakukan validasi kembali sehingga mendapatkan hasil bahwa media yang telah dikembangkan sudah sangat

layak untuk digunakan dan diimplementasikan. Hal ini diketahui dari skala kriteria penilaian ahli media.

Dalam meningkatkan mutu produk yang telah dikembangkan, dilakukan tahap implementasi. Dimana media video pembelajaran berbantuan Kinemaster diberikan kepada siswa untuk menilai tingkat kelayakan produk. Adapun penilaian dilakukan melibatkan dua kelompok yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 siswa kelas X-IPS 5 dan uji coba kelompok besar terdiri dari 34 siswa kelas X-IPS 3 dan mendapatkan kualifikasi penilaian sangat layak. Adapun aspek penilaiannya terdiri dari aspek tampilan video pembelajaran, aspek penyajian materi dan aspek manfaat video terhadap pembelajaran. Hasil penilaian yang diperoleh dari siswa kelas X di SMA Negeri 5 Pematang Siantar menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan berupa video pembelajaran berbantuan Kinemaster sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas X.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, untuk itu dilakukan tahap evaluasi untuk menilai efektifitas media yang telah digunakan. Tahap ini dilakukan untuk melihat hasil belajar apakah terjadi perubahan dalam memahami materi yakni perubahan pengetahuan siswa. Adapun untuk mengetahui keefektifan produk dilakukan uji coba kepada siswa kelas X-IPS 3 di SMA Negeri 5 Pematang Siantar yang dilihat melalui hasil *pre-test* dan hasil *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan terjadi peningkatan dari sebelumnya 58 naik menjadi 92,14 dengan tafsiran keefektifan sebesar 79,3% dan sudah melebihi batas ketuntasan minimal yaitu 75. Jadi dapat

disimpulkan bahwa media berupa video pembelajaran berbantuan Kinemaster efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas X SMA dalam materi "Mengenal Manusia Purba".

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY