

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video dan audio dengan menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran sejarah. Media video dan audio merupakan alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam belajar. Dalam pengembangan media ini peneliti mengembangkan video dan audio dengan materi pendudukan Jepang di Indonesia untuk siswa SMA. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran video dan audio menggunakan Edmodo adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penyajian media pembelajaran video dan audio menggunakan Edmodo dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat memberikan daya tarik bagi peserta didik. Kegunaan audio dalam media pembelajaran bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk mengawali pembelajaran atau pada saat memasuki akhir pelajaran sebagai penguat materi naratif sehingga siswa tidak mudah bosan. Selama ini materi sejarah disajikan dalam bentuk naratif, melalui media audio yang berupa lagu ini, materi disajikan dengan iringan nada yang dapat membuat siswa bisa bernyanyi dengan bebas, selain itu dalam lirik lagu yang dinyanyikan masih terkandung materi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Siswa dengan senang akan bernyanyi, dan secara tidak langsung siswa juga telah belajar materi sejarah yang telah disajikan dalam bentuk lirik yang menarik. Video yang memuat materi pendudukan Jepang di Indonesia dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Powtoon. Dalam video terdapat penjelasan tentang materi Pendudukan Jepang

yang dibagi dalam beberapa point di sesuaikan dengan silabus yang berlaku disekolah. Sedangkan Audio yang berupa lagu dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Smule. Terdapat empat lagu nasional yang di gunakan dan dalam lirik lagu terdapat muatan materi tentang pendudukan Jepang. Berikut ini adalah gambaran hasil pengembangan prduk:

## **1. Analisis**

### **a. Analisis Kinerja**

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis kinerja, hal ini dilakukan untuk mengetahui serta mengklarifikasi masalah-masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran, kemudian mencari solusi dari masalah-masalah yang telah ditemukan. Setelah melakukan penelitian, berikut beberapa permasalahan yang ditemukan terkait kinerja:

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah.  
Guru hanya menggunakan buku paket dan metode ceramah dalam menjelaskan materi sejarah.
- 2) Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran sejarah membutuhkan adanya media pembelajaran yang menarik untuk siswa agar siswa lebih tertarik terhadap pelajaran sejarah
- 3) Banyak siswa yang tidak memenuhi KKM pada materi pendudukan Jepang di Indonesia
- 4) Fasilitas yang dimiliki berupa komputer, LCD, *Wifi*, belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru.

## **b. Analisis Kebutuhan**

Dalam melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara kepada guru sejarah dan juga wawancara dengan beberapa orang siswa. Wawancara dilaksanakan Pada tanggal 17 sampai tanggal 25 September 2017. Hasil dari wawancara tersebut terdapat beberapa permasalahan yaitu pembelajaran sejarah khususnya pada materi pendudukan Jepang masih menggunakan metode ceramah, dan juga menggunakan Powerpoint. Materi pendudukan Jepang di Indonesia membutuhkan visualisasi untuk memperjelas peristiwa yang terjadi. Materi pendudukan Jepang memang lebih sedikit dibandingkan dengan materi penjajahan Belanda, namun banyak peristiwa yang juga terjadi pada masa pendudukan Jepang dan peristiwa-peristiwa tersebut haruslah disampaikan dengan jelas, baik, dan menarik sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahaminya.

Teknologi yang ada di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal, padahal semua siswa yang ada di kelas dan di sekolah telah memiliki *Handphone*. Selain itu juga sekolah memiliki computer yang jumlahnya banyak, sehingga sangat memungkinkan untuk mengajak siswa memperdalam materi di ruang komputer yang telah dilengkapi dengan Wifi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan juga dengan beberapa orang siswa, kemudian dilakukan analisis kebutuhan sehingga ditemukan beberapa permasalahan dan solusi untuk memecahkan masalah tersebut, hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat terwujud. Oleh karena itu analisis kebutuhan yang diperlukan yaitu:

- 1) Model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tertarik untuk belajar sejarah dan tidak bosan
- 2) Materi yang di ajarkan membutuhkan media yang dapat membantu guru menyampaikan materi dengan jelas.
- 3) Materi perlu di desain dan disampaikan melalui media online seperti media sosial

## **2. Desain**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui prasurvei di SMA N 4 Yogyakarta, maka selanjutnya adalah merancang media pembelajaran, adapun kegiatan yang akan dilakukan pada langkah ini adalah:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan RPP dalam penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada peraturan pengembangan RPP untuk kurikulum 2013 sebagaimana yang telah tertuang dalam Permendikbud Nomor 65 tahun 2013.
- b. Menyusun materi yang akan disajikan pada media video dan audio yaitu materi pendudukan Jepang di Indonesia. Penyusunan materi dilakukan dengan melibatkan sumber-sumber berupa buku-buku sebagai referensi terkait masa pendudukan Jepang di Indonesia.
- c. Menyusun kisi-kisi instrumen penilaian media, instrumen yang digunakan berupa angket. Lembar penilaian diberikan kepada ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keabsahan media berdasarkan *expert judgement*. Lembar penilaian juga diberikan kepada

guru dan juga siswa SMA N 4 Yogyakarta untuk mendapatkan penilaian dan juga masukan terhadap media yang dikembangkan.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Produk yang dihasilkan berupa Video dan Audio yang kemudian akan di *Share* pada grup kelas yaitu Edmodo.

#### a. Hasil Pengembangan Awal Media Video

##### 1) Tampilan awal video

Bagian awal dari video berisi judul media pembelajaran, nama penyusun media pembelajaran, dan nama instansi pendidikan peneliti. Tampilan awal disusun dengan mengkreasikan sendiri desain-desain yang telah disediakan dalam aplikasi Powtoon.

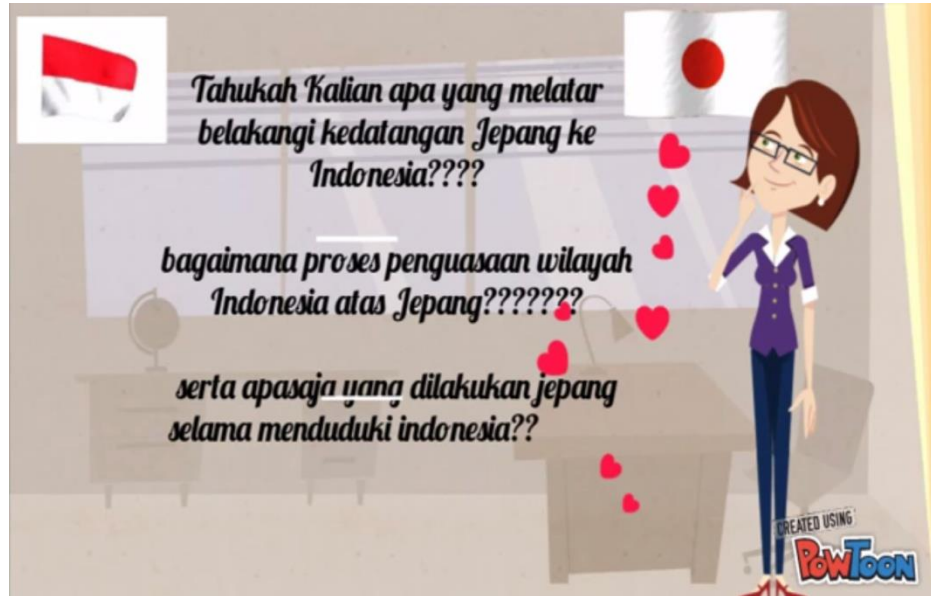


**Gambar 6.** Tampilan awal Video Bagian 1

##### 2) Bagian Kedua

Bagian kedua dari Video terdapat tiga pertanyaan yang diajukan kepada siswa, hal ini dilakukan untuk mengawali isi video serta merangsang siswa agar berpikir

tentang materi pendudukan Jepang, selain itu juga agar menambah komunikasi antara video dengan siswa.



Gambar 7. Tampilan Media Video Bagian kedua

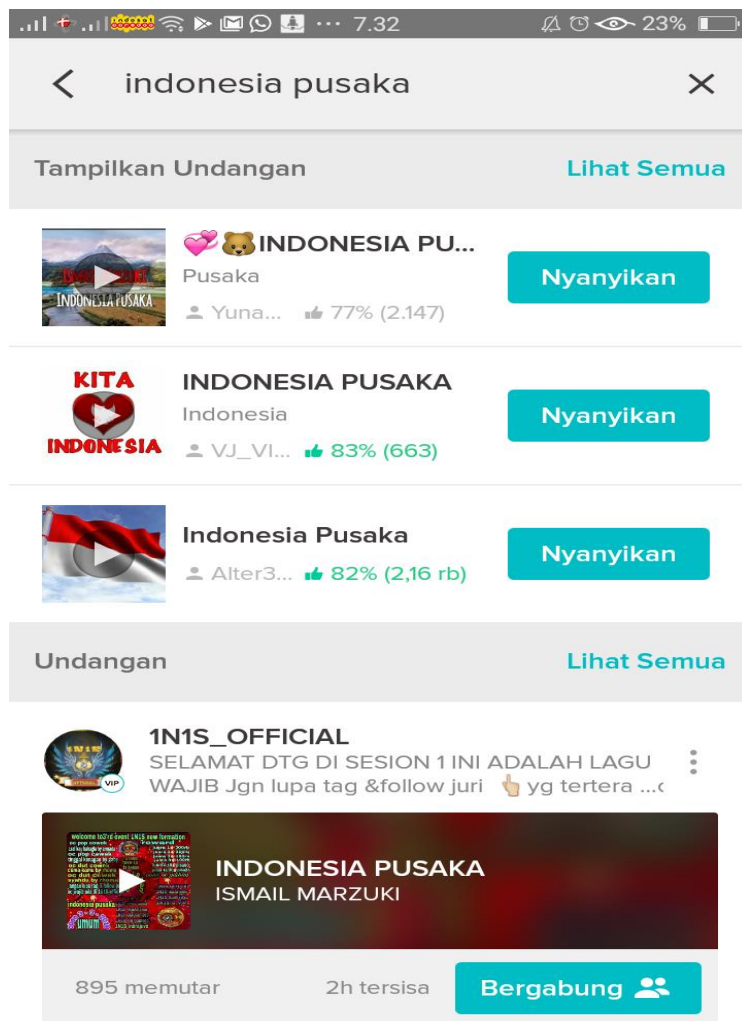
### 3) Bagian Ketiga



Gambar 8. Tampilan Media Video Bagian ketiga

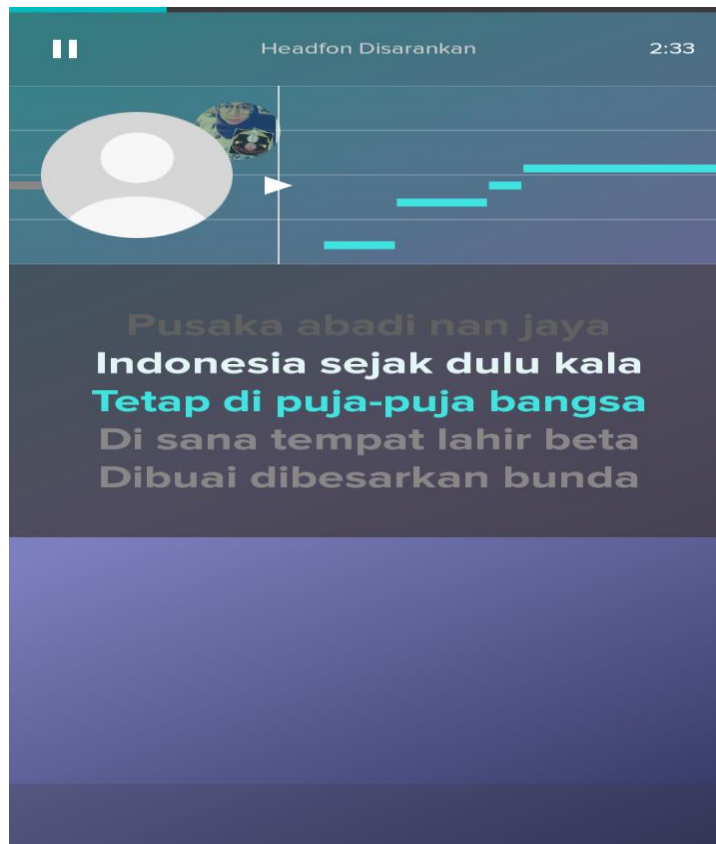
#### b. Pengembangan Awal Media Audio (Lagu)

Pengembangan media Audio berupa lagu dilakukan dengan menentukan lagu-lagu yang akan digunakan untuk media pembelajaran, pemilihan lagu dilakukan melalui aplikasi Smule. Setelah terpilih lagu-lagu yang akan digunakan, selanjutnya menyusun lirik lagu berdasarkan materi sejarah. Lirik lagu yang digunakan adalah point penting dalam materi Pendudukan Jepang di Indonesia yang kemudian disusun menjadi lirik yang bermakna. Setelah pembuatan lirik lagu selesai maka dilanjutkan dengan proses rekaman pada aplikasi Smule. Aplikasi Smule merupakan suatu aplikasi dimana kita dapat melakukan karaoke, di dalamnya terdapat berbagai macam kategori musik seperti pop, rock, klasik dan lain-lain. Setelah proses rekaman selesai maka hasil dari rekaman yang telah dilakukan tersebut dapat di download dengan menggunakan aplikasi khusus untuk mendownload lagu yang telah dinyanyikan pada aplikasi Smule. Hasil dari rekaman berbentuk Mp 3. MP3 yang telah selesai tidak dikumpulkan dalam CD, hal ini dilakukan agar media menjadi lebih praktis dan tidak rumit harus membawa CD ketika akan membuka MP3. MP3 Hanya dikirim saja pada grup Edmodo yang telah dibuat kemudian bisa langsung di *download* oleh siswa.



**Gambar 9.** Daftar Lagu Pada Aplikasi Smule





**Gambar 10.** Proses Rekaman Pada Aplikasi Smule

#### **4. Implementasi**

Tahap uji coba lapangan dilakukan di SMA N 4 Yogyakarta yaitu pada kelas XI IPS. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan media pembelajaran Video dan Audio menggunakan Edmodo dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan di kelas eksperimen.

#### **5. Evaluasi**

Setelah mengimplementasikan media video dan audio menggunakan edmodo, maka dari hasil implementasi tersebut diketahui beberapa hal yang perlu untuk

dilakukan evaluasi agar media yang diuji cobakan semakin baik dan semakin maksimal.

## **B. Hasil Uji Coba Produk**

Hasil uji coba produk yang diperoleh berupa hasil validasi produk yang meliputi penilaian dan tanggapan pada aspek materi dan instrumen oleh dosen ahli materi, aspek media divalidasi oleh dosen ahli media pembelajaran, guru mata pelajaran sejarah SMA. Penilaian dan tanggapan dari peserta didik dilakukan dengan uji coba kelompok kecil (uji coba terbatas) dan uji coba lapangan (uji coba kelompok besar). Seluruh perangkat pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli dan praktisi sebelum diuji cobakan ke lapangan. Validasi oleh ahli terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah untuk menggali komentar dan saran, baik secara tertulis maupun lisan dengan melakukan diskusi terhadap produk yaitu media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo untuk dievaluasi dengan instrumen penilaian terhadap produk yang peneliti kembangkan.

Sebelum diuji cobakan kepada siswa, terlebih dahulu media Video dan Audio menggunakan Edmodo ini divalidasi oleh Ahlinya. Validasi dilakukan agar produk lagu yang dikembangkan mendapatkan jaminan bahwa produk tersebut layak untuk diuji cobakan terhadap siswa. Selain itu validasi ahli juga berguna dalam mengantisipasi materi, kekurangan materi, antisipasi situasi saat uji coba lapangan. Validasi ahli juga dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan.

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan adalah menyerahkan media pembelajaran video, Audio dan Instrumen isian yang berupa kolom centang mengenai produk yang dikembangkan.

### 1. Data Penilaian Instrumen Penelitian

Penilaian terhadap instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan instrument yang valid, layak digunakan. Penilaian dilakukan oleh dosen yang memang ekspert pada bidangnya masing-masing. Apabila dalam pemberian nilai terhadap instrumen mengalami perbaikan atau revisi, maka telah disediakan kolom komentar. Data hasil penilaian terhadap instrument penelitian secara jelas ditunjukkan pada bagian lampiran. Berikut ini akan dipaparkan data hasil penilaian instrumen oleh masing-masing ahli.

**Tabel 12.** Hasil Analisis Data Kelayakan Instrumen Penelitian

No.	Nama Instrumen	Penilaian Oleh Validator	LD/LDR	TLD	Simpulan
1.	Media Video	LDR	2	0	LD
2.	Media Audio	LDR	2	0	LD
3.	Materi Video	LDR	2	0	LD
4.	Materi Audio	LDR	2	0	LD
5.	Angket Minat	LDR	2	0	LD

Keterangan:

LD : Layak Digunakan

LDR : Layak Digunakan Dengan Revisi

TLD : Tidak Layak Digunakan

Dari keseluruhan nilai yang telah diberikan oleh validator, instrument penelitian ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan revisi karena tidak

satupun instrumen yang dikategorikan tidak layak digunakan, akan tetapi semua instrumen perlu di revisi terlebih dahulu sebelum digunakan.

## 2. Validasi Materi dan Media Pada Video

### a. Validasi Materi Pada Video

Ahli yang melakukan validasi materi adalah Dr. Dyah Kumalasari, M.Pd. penilaian terhadap aspek materi ini meliputi kualitas isi dan tujuan pembelajaran, kualitas instruksional/ pembelajaran, serta bahasa dan tipografi. Data hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 13.** Data Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Media Video

No	Indikator	Jumlah skor	Rata-Rata	Kategori
1.	Kualitas isi dan tujuan pembelajaran	24	4,0	Baik
2.	Kualitas Instruksional/ Pembelajaran	19	4,75	Sangat Baik
3.	Bahasa dan Tipografi	8	4,0	Baik
<b>Jumlah Skor Total</b>		<b>51</b>	<b>4,25</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada aspek materi untuk indikator kualitas isi dan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 24 dengan kategori baik, untuk indikator kualitas instruksional/ pembelajaran mendapatkan skor 19 dengan kategori sangat baik, dan untuk indikator bahasa dan tipografi mendapatkan skor 8 dengan kategori baik. Total keseluruhan dari aspek yang dinilai memperoleh skor total 51 dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi aspek materi tersebut mendapatkan kategori sangat baik, sehingga materi pada media video dinyatakan layak digunakan dan siap untuk diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

## b. Validasi Media Video

Ahli yang melakukan validasi terhadap media video adalah Prof. Herman Dwi Surjono, M, Sc., MT., Ph.D. Penilaian terhadap media video ini meliputi beberapa aspek diantaranya adalah keterbacaan teks, kualitas gambar, kualitas suara, pemakaian media dan manfaat . Data hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 14.** Hasil Validasi Media Video

No	Indikator	Jumlah skor	Rata-Rata	Kategori
1.	Keterbacaan Teks	16	4,0	Baik
2.	Kualitas Gambar	12	4,0	Baik
3.	Kualitas Suara	12	4,0	Baik
4.	Pemakaian Media	16	4,0	Baik
5.	Manfaat	12	4,0	Baik
<b>Jumlah Skor Total</b>		<b>68</b>	<b>4,0</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada aspek media untuk indikator keterbacaan teks mendapatkan skor 16 dengan kategori baik, untuk indikator kualitas gambar mendapatkan skor 12 dengan kategori baik, untuk indikator kualitas suara mendapatkan skor 12 dengan kategori baik, indikator pemakaian media mendapatkan skor 16 dengan kategori baik, dan untuk indikator manfaat mendapatkan skor 12 dengan kategori baik. Total keseluruhan dari aspek yang dinilai memperoleh skor total 68 dengan kategori baik. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi aspek media tersebut mendapatkan kategori baik, sehingga media video ini dinyatakan layak untuk digunakan dan siap untuk diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

### 3. Validasi Materi dan Media Pada Audio

#### a. Validasi Materi Audio

Ahli yang melakukan validasi materi pada media audio adalah Dr. Dyah Kumalasari, M.Pd. penilaian terhadap aspek materi ini meliputi kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, serta cara penyajian. Data hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 15.** Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Audio

No	Indikator	Jumlah skor	Rata-Rata	Kategori
1.	Kesesuaian Kurikulum	8	4,0	Baik
2.	Kebenaran Isi	12	4,0	Baik
3.	Cara Penyajian	27	4,5	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor Total</b>		<b>47</b>	<b>4,27</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada aspek materi untuk indikator kesesuaian kurikulum mendapatkan skor 8 dengan kategori baik, untuk indikator kebenaran isi mendapatkan skor 12 dengan kategori baik, dan untuk indikator cara penyajian mendapatkan skor 27 dengan kategori sangat baik. Total keseluruhan dari aspek materi yang dinilai memperoleh skor total 47 dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi, aspek materi tersebut mendapatkan kategori baik, sehingga materi pada audio ini dinyatakan layak untuk digunakan dan siap untuk diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

#### b. Validasi Media Audio

Ahli yang melakukan validasi materi pada media audio adalah Dr .Ayu Niza Machfauzia, M.Pd selaku dosen di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang ekspert pada bidang seni musik. Penilaian terhadap aspek media

ini meliputi kondisi fisik, kualitas bahan, kualitas teknis, dan audio. Data hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 16.** Penilaian Ahli Terhadap Media Audio

No	Indikator	Jumlah skor	Rata-Rata	Kategori
1.	Kondisi Fisik	18	4,5	Baik
2.	Kualitas Bahan	8	4,0	Baik
3.	Kualitas Teknis	14	4,67	Sangat Baik
4.	Audio	16	4,0	Baik
<b>Jumlah Skor Total</b>		<b>56</b>	<b>4,36</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada aspek media untuk indikator kondisi fisik mendapatkan skor 18 dengan kategori baik, untuk indikator kualitas bahan mendapatkan skor 8 dengan kategori baik, untuk indikator kualitas teknis mendapatkan skor 14 dengan kategori sangat baik, dan untuk indikator audio mendapatkan skor 16 dengan kategori baik. Total keseluruhan dari aspek media yang dinilai memperoleh skor total 56 dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi, aspek media tersebut mendapatkan kategori sangat baik, sehingga materi pada audio ini dinyatakan layak untuk digunakan dan siap untuk diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

#### **4. Validasi Oleh Guru Mata Pelajaran Sejarah**

Setelah produk media pembelajaran selesai divalidasikan kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media, maka selanjutnya media akan diberikan kepada guru mata pelajaran sejarah SMA untuk mendapatkan penilaian serta mendapatkan masukan dan saran. Guru yang melakukan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan adalah Unggul Prasetyo, S.Pd ( Guru mata pelajaran sejarah SMA N 4 Yogyakarta). Penilaian guru terhadap media pembelajaran mencakup dua

aspek sekaligus yaitu aspek media dan aspek materi. Pada aspek media terdapat beberapa indikator penilaian yaitu keterbacaan teks, kualitas suara, pemakaian media, dan manfaat. Sedangkan pada aspek materi indikator penilaiannya berupa kualitas isi dan tujuan pembelajaran, kualitas instruksional/ pembelajaran, serta bahasa dan tipografi. Berikut ini data hasil penilaian media dan materi oleh guru.

**Tabel 17.** Data Hasil Penilaian Guru Terhadap Media Video

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Kategori</b>
Media	Keterbacaan teks	16	4,0	Baik
	Kualitas suara	8	4,0	Baik
	Pemakaian media	20	5,0	Sangat Baik
	Manfaat	15	5,0	Sangat Baik
<b>Jumlah Total Skor</b>		<b>59</b>	<b>4,53</b>	<b>Sangat Baik</b>
Materi	Kualitas isi dan tujuan pembelajaran	28	4,67	Sangat Baik
	Kualitas instruksional/ pembelajaran	19	4,75	Sangat Baik
	Bahasa dan tipografi	9	4,5	Sangat Baik
<b>Jumlah Total Skor</b>		<b>56</b>	<b>4,67</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada aspek media untuk indikator keterbacaan teks mendapatkan skor 16 dengan kategori baik, untuk indikator Kualitas suara mendapatkan skor 8 dengan kategori baik, untuk indikator pemakaian media mendapatkan skor 20 dengan kategori sangat baik, dan juga indikator manfaat mendapatkan skor 15 dengan kategori sangat baik. Total keseluruhan dari aspek media yang dinilai oleh guru memperoleh skor total 59 dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi, aspek



media tersebut mendapatkan kategori sangat baik, sehingga media video ini dinyatakan layak untuk digunakan.

Kemudian pada aspek materi pada tabel diatas menunjukkan bahwa indikator Kualitas isi dan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 28 dengan kategori sangat baik, untuk indikator Kualitas instruksional/ pembelajaran mendapatkan skor 19 dengan kategori sangat baik, dan untuk indikator bahasa dan tipografi mendapatkan skor 9 dengan kategori sangat baik. Total keseluruhan dari aspek materi yang dinilai oleh guru memperoleh skor total 56 dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi, aspek media tersebut mendapatkan kategori sangat baik, sehingga media video ini dinyatakan layak untuk digunakan.

Penilaian guru mata pelajaran sejarah terhadap media audio meliputi dua aspek yaitu aspek media dan aspek materi. Pada aspek media terdapat beberapa indikator penilaian yaitu kondisi fisik, kualitas bahan, kualitas teknis, dan audio. Kemudian pada aspek materi pada media audio juga terdapat beberapa indikator penilaian yaitu kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Data hasil penilaian guru terhadap media dan materi pada audio dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 18.** Data Hasil Penilaian Guru Terhadap Media Audio

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Kategori</b>
Aspek Media	Kondisi Fisik	20	5,0	Sangat Baik
	Kualitas Bahan	10	5,0	Sangat Baik
	Kualitas Teknis	13	4,3	Sangat Baik
	Audio	17	4,25	Baik
<b>Jumlah Total Skor</b>		<b>60</b>	<b>4,61</b>	<b>Sangat Baik</b>
	Kesesuaian	10	5,0	Sangat Baik

Aspek Materi	Kurikulum			
	Kebenaran Isi	14	4,6	Sangat Baik
	Cara Penyajian	27	4,5	Sangat Baik
<b>Jumlah Total Skor</b>		<b>51</b>	<b>4,63</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada aspek media untuk indikator kondisi fisik mendapatkan skor 20 dengan kategori sangat baik, untuk indikator kualitas bahan mendapatkan skor 10 dengan kategori sangat baik, untuk indikator kualitas teknis mendapatkan skor 13 dengan kategori sangat baik, dan juga indikator audio mendapatkan skor 17 dengan kategori baik. Total keseluruhan dari aspek media yang dinilai oleh guru memperoleh skor total 60 dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi, aspek media tersebut mendapatkan kategori sangat baik, sehingga media audio ini dinyatakan layak untuk digunakan.

Kemudian pada aspek materi pada tabel diatas menunjukkan bahwa indikator kesesuaian kurikulum mendapatkan skor 10 dengan kategori sangat baik, untuk indikator kebenaran isi mendapatkan skor 27 dengan kategori sangat baik. Total keseluruhan dari aspek materi yang dinilai oleh guru memperoleh skor total 51 dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi, aspek materi tersebut mendapatkan kategori sangat baik, sehingga materi pada media audio ini dinyatakan layak untuk digunakan.

## **5. Hasil Uji Coba Terhadap Peserta Didik**

### **a. Hasil Uji Coba Terbatas**

Uji coba terbatas dilakukan dalam rangka untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum

diujikan dalam skala yang lebih luas. Uji coba terbatas ini dilakukan pada kelas yang sudah mendapatkan materi tentang pendudukan Jepang, oleh karena itu uji coba terbatas dilakukan pada kelas XI IPS II dengan 10 orang yang menjadi subjek penelitian.

Tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo mencakup dua aspek sekaligus yaitu aspek materi dan aspek media. Berikut ini tabel data hasil tanggapan peserta didik terhadap media video dan audio dari segi media dan materi.

**Tabel 19.** Data Hasil Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media Video

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Skor	Rata-Rata	Keterangan
1.	Media	Keterbacaan Teks	132	4,4	Sangat Baik
		Pemakaian Media	180	4,5	Sangat Baik
		Manfaat	90	4,5	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor Total</b>			<b>402</b>	<b>4,46</b>	<b>Sangat Baik</b>
2.	Materi	Kualitas Instruksional/ Pembelajaran	172	4,3	Sangat Baik
		Bahasa dan Tipografi	91	4,55	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor Total</b>			<b>263</b>	<b>4,42</b>	<b>Sangat Baik</b>

**Tabel 20.** Data Hasil Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media Audio

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Skor	Rata-Rata	Keterangan
1.	Media	Kemenarikan Produk	138	4,6	Sangat Baik
		Kemudahan penggunaan	177	4,42	Sangat Baik
		Fungsi Media	88	4,4	Sangat Baik
		Isi Lagu	132	4,4	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor Total</b>			<b>535</b>	<b>4,45</b>	<b>Sangat Baik</b>
2.	Materi	Bahasa	43	4,3	Sangat Baik
		Kemenarikan Materi	133	4,4	Sangat Baik
		Manfaat	131	4,37	Sangat Baik
		Kontekstual/Kejelasan	84	4,2	Baik

		Materi			
<b>Jumlah Skor Total</b>			<b>391</b>	<b>4,31</b>	<b>Sangat Baik</b>

## b. Uji Coba Lapangan

### 1) Data Hasil Minat Belajar Peserta Didik

Data hasil minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah didapatkan dari data skor angket minat belajar yang diberikan dua kali, yaitu pada saat sebelum pembelajaran sejarah dan pada saat setelah pembelajaran sejarah pada materi pendudukan Jepang di Indonesia. Angket minat ini diberikan kepada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Berikut hasil perhitungan minat belajar peserta didik:

**Tabel 21. Hasil Perhitungan Minat Belajar Peserta Didik**

<b>Deskripsi</b>	<b>Kelas</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria Minat</b>
Sebelum	Kontrol	64,7	Cukup
	Eksperimen	65,6	Cukup
Sesudah	Kontrol	70,3	Baik
	Eksperimen	85,5	Sangat Baik

Data pada tabel diatas menunjukkan bahwa rerata skor minat belajar kelas perlakuan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, baik sebelum maupun sesudah kegiatan pembelajaran. perbedaan rerata skor ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

#### a). Asumsi Normalitas

Berikut ini akan disajikan hasil asumsi normalitas terhadap minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

**Tabel 22. Uji Normalitas**

		Pre test (Eks)	Post test (Eks)	Pre test (Ktr)	Post test (Ktr)
N		30	30	30	30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	84.0667	86.5667	83.9333	84.0333
	Std. Deviation	4.46390	3.97998	3.58092	5.26199
	Absolute	.183	.180	.150	.120
Most Extreme Differences	Positive	.135	.090	.116	.120
	Negative	-.183	-.180	-.150	-.116
Kolmogorov-Smirnov Z		1.001	.987	.824	.656
Asymp. Sig. (2-tailed)		.269	.284	.506	.783

Tabel diatas menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi terhadap minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data mengikuti sebaran normal ( $p > 0,05$ ).

b) Asumsi Homogenitas Ragam

Berikut disajikan hasil asumsi homogenitas ragam terhadap minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Levene.

**Tabel 23. Hasil Uji Homogenitas Ragam**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre test	.542	1	58	.465
Post test	.853	1	58	.360

Berdasarkan hasil uji homogenitas ragam diatas bahwa diperoleh nilai signifikansi terhadap minat belajar pre test 0,465 dan post test 0,360 dimana data tersebut lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki ragam homogen antar perlakuan ( $p > 0,05$ ).

c) *Paired Sample t-test*

Berikut disajikan hasil pengujian paired sample t-test terhadap minat belajar pre test dan post test pada kelas skeprimen dan kelas kontrol.

**Tabel 24.** Hasil *Paired Sample t-test*

	T hit	Sig.
Pair 1 Pre test (Eks)	4.613	0.000
Post test (Eks)		
Pair 2 Pre test (Ktr)	0.088	0.930
Post test (Ktr)		

Hasil perbandingan minat belajar pre test dan post test pada kelas eksperimen diperoleh nilai t hitung sebesar 4,613 dan signifikansi sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan ( $p < 0,05$ ) antara pre test dan post test pada kelas eksperimen. Hasil deskripsi diperoleh rata-rata minat belajar pre test sebesar 84,07 dan post test sebesar 86,57 menunjukkan ada peningkatan minat belajar yang signifikan.

Hasil perbandingan minat belajar pre test dan post test pada kelas kontrol diperoleh nilai t hitung sebesar 0,088 dan signifikansi sebesar 0,930. Hal tersebut menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan ( $p > 0,05$ ) antara pre test dan

post test pada kelas kontrol. Hasil deskripsi diperoleh rata-rata minat belajar pre test sebesar 83,93 dan post test sebesar 84,03 menunjukkan ada peningkatan minat belajar namun tidak signifikan.

d) *Independent Sample t-test*

Berikut disajikan hasil pengujian independent sample t-test terhadap minat belajar pre test dan post test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 25.** Hasil *Independent Sample t-test*

	Kelompok	T hit	Sig
Pre test	Eksperimen	0.128	0.899
	Kontrol		
Post test	Eksperimen	2.103	0.040
	Kontrol		

Hasil perbandingan minat belajar pre test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t hitung sebesar 0,128 dan signifikansi sebesar 0,899. Hal tersebut menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan ( $p > 0,05$ ) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada minat belajar pre test. Hasil deskripsi diperoleh rata-rata minat belajar pre test kelas eksperimen sebesar 84,07 dan kelas kontrol sebesar 83,93 menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan.

Hasil perbandingan minat belajar post test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t hitung sebesar 2,103 dan signifikansi sebesar 0,040. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan ( $p < 0,05$ ) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada minat belajar post test. Hasil deskripsi

diperoleh rata-rata minat belajar post test kelas eksperimen sebesar 86,57 dan kelas kontrol sebesar 84,03 menunjukkan ada perbedaan yang signifikan.

Peningkatan minat belajar peserta didik secara signifikan selama menggunakan media pembelajaran video dan audio disebabkan karena media pembelajaran video dan audio disajikan dengan komposisi warna yang menarik selain itu juga dilengkapi dengan elemen-elemen media seperti gambar, musik, animasi sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dalam mempelajari sejarah. Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori salah satunya seperti yang diungkapkan oleh Olube dalam penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat, kemampuan sosial, dan intelektual siswa. Selain itu penelitian dari Ozdemir dan Yildiz juga mengungkapkan bahwa video dapat meningkatkan perhatian siswa. Adanya perhatian siswa ketika belajar akan meningkatkan konsentrasi siswa sehingga akan mudah menerima informasi yang diberikan oleh guru. Sedangkan teori yang mendukung pengembangan media audio sebagaimana yang disampaikan oleh Sugiarto (2011: 118) bahwa belajar sambil mendengarkan musik adalah salah satu cara terbaik untuk meningkatkan suasana dalam belajar. Selain itu musik juga dapat membantu konsentrasi dalam belajar lebih meningkat.

## 2) Hasil belajar peserta Didik

Minat belajar tentu berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini juga dialami oleh peserta didik di SMA N 4 Yogyakarta, adanya perubahan pada hasil belajar sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran.



Berikut ini hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran :

**Tabel 26.** Data Hasil Belajar Siswa

<b>Deskripsi</b>	<b>Kelas</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>	<b>Nilai Rata-Rata</b>	<b>Presentase Ketuntasan</b>
Sebelum	Kontrol	80	30	55,50	10,0%
	eksperimen	80	30	59,67	13,3%
Sesudah	Kontrol	85	45	76,17	70,0%
	eksperimen	95	60	85,17	90,0%

Berdasarkan tabel di atas terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar pada kelas eksperimen sebelum menggunakan media nilai tertinggi 80, nilai terendah 30, rata-rata 59,67, dengan presentase ketuntasan yaitu 13,3%. Hasil belajar pada kelas eksperimen setelah menggunakan media nilai tertinggi 95, nilai terendah 60, rata-rata 85,17 dengan presentase ketuntasan yaitu 90,0%. Presentase ketuntasan peserta didik pada kelas eksperimen dengan KKM 75 mengalami peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media, sebelumnya banyak peserta didik yang tidak memenuhi KKM dengan presentase ketuntasan hanya 13,3%, sedangkan setelah menggunakan media mengalami peningkatan presentase ketuntasan yaitu 90,0%.

Hasil belajar pada kelas kontrol sebelum menggunakan media nilai tertinggi 80, nilai terendah 30, rata-rata 55,50 dengan presentase ketuntasan yaitu 10,0%. Hasil belajar pada kelas eksperimen setelah menggunakan media nilai tertinggi 85, nilai terendah 45, rata-rata 76,17 dengan presentase ketuntasan yaitu 70,0%.

### **C. Revisi Produk**

Revisi produk media pembelajaran Video dan Audio menggunakan Edmodo dilakukan sebanyak 3 kali yang didasarkan pada kritik dan saran dari para ahli yang telah memvalidasi media pembelajaran video dan audio menggunakan Edmodo. Berikut masing-masing proses revisi dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Revisi Ahli Materi**

Berikut ini komentar dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan diantaranya adalah:

- a. Pada media video lebih bagus lagi jika diberi narasi suara, tidak hanya tulisan
- b. Pada media video musik/*background* dipilih yang agak slow
- c. Tampilan gambar jangan terlalu cepat waktu pergantiannya, karena tulisan jadi tidak terbaca
- d. Pada lagu musik seperti berkejar-kejaran oleh karena itu bisa dipilih musik dan lagu yang lebih sesuai.
- e. Vokalis terlalu cepat tidak mengikuti alur musik pada lagu terakhir

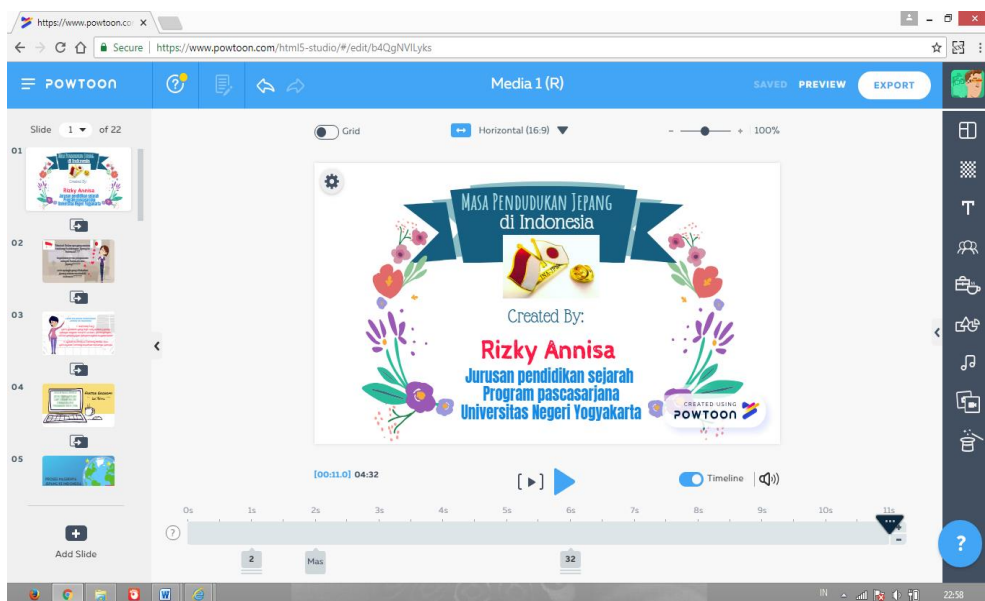
#### **2. Revisi Ahli Media**

Berikut ini komentar dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan diantaranya adalah:

- a. Pada bagian awal video terdapat tulisan nama lembaga pendidikan “Universitas Negeri Yogyakarta” maka sebaiknya ditulis lengkap dengan nama jurusan dan menyertakan “Pascasarjana”



**Gambar 11.** Tampilan Sebelum Revisi



**Gambar 12.** Tampilan Setelah Revisi

- b. Tulisan yang ada pada video tidak semua dapat terbaca, karena durasi tiap slide terlalu sedikit. Agar lebih menarik sebaiknya video divisualisasikan agar siswa dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan.
- c. Narasi harus dibuat penuh (semua teks yang di tulis harus dinarasikan) hal ini untuk menghindari kurang paham bagi siswa yang lambat dalam membaca

- d. Pada media audio: media sudah layak digunakan namun perlu ditinjau ulang, karena ada beberapa ketukan ritme yang kurang tepat dengan vokal

### **3. Revisi Guru Sejarah**

- a. Durasi pada video kurang lambat sehingga tulisan tidak dapat terbaca secara keseluruhan
- b. Pada media audio vokal dengan musiknya terdengar tidak pas, sehingga perlu diperbaiki agar lagu dapat terdengar dengan baik

### **D. Kajian Produk Akhir**

Pengembangan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo dilakukan pada awal bulan September 2017 hingga Maret 2018. Pengembangan media video dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang bernama PowToon. Aplikasi Powtoon dapat diakses setelah mendaftar dan memiliki akun. Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi yang tidak berbayar, namun ada beberapa fitur yang berbayar. Sedangkan audio yang berupa lagu dilakukan dengan menggunakan aplikasi Smule. Setelah video dan audio selesai dibuat, maka selanjutnya yaitu membuat akun Edmodo. Sama seperti akun *Facebook*, untuk dapat menggunakannya maka kita diwajibkan untuk mendaftar terlebih dahulu. Setelah mendaftar kita dapat menggunakan segala fitur yang ada pada Edmodo. Setelah memiliki akun Edmodo maka langkah selanjutnya adalah membuat grup kelas, dimana dalam grup inilah video dan audio akan dikirim untuk siswa. Serta di grup inilah nantinya siswa akan belajar, mengakses informasi yang telah dikirimkan, serta bermain quis.

Video yang telah di *Upload* pada grup Edmodo terdiri dari 4 video. Video pertama yang diupload adalah video tentang materi pendudukan Jepang yaitu latar belakang kedatangan Jepang ke Indonesia, kemudian video yang kedua yaitu tentang organisasi-organisasi masa pendudukan Jepang, video ketiga yaitu tentang sifat pendudukan Jepang di Indonesia, dan yang keempat adalah tentang dampak pendudukan Jepang di Indonesia.

Audio yang telah di *Upload* pada grup Edmodo juga terdiri dari 4 audio (lagu). Audio (lagu) pertama yang diupload adalah lagu karya Ismail Marzuki yang berjudul Tanah Airku, lirik lagu telah diganti dari aslinya namun nada dari lagu tersebut masih tetap sama. Liriknyanya membahas tentang latar belakang pendudukan Jepang di Indonesia. Lagu kedua yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah lagu yang berjudul hari merdeka yaitu 17 Agustus 1945 yang diciptakan oleh H. Mutahar. Nada lagu masih tetap sama dengan aslinya, hanya saja liriknya yang berubah yaitu menjelaskan tentang organisasi-organisasi pada masa pendudukan Jepang. Lagu ketiga yang digunakan dalam penelitian ini adalah lagu ciptaan Ibu Sud yang berjudul “Tanah Airku”, dalam lagu ini yang berubah hanyalah liriknya yaitu memuat materi sejarah tentang sifat pendudukan Jepang di Indonesia. Lagu terakhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah lagu ciptaan H. Mutahar yang berjudul “Syukur” lirik lagu dalam lagu syukur dalam penelitian ini menjelaskan tentang dampak pendudukan Jepang di Indonesia. Alasan peneliti memilih lagu-lagu tersebut untuk dijadikan sebagai media pembelajaran adalah karena lagu tersebut merupakan lagu yang sudah

familiar ditelinga para peserta didik, sehingga akan menjadi lebih mudah untuk memperkenalkan lagu ini dengan menggunakan lirik baru.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Dalam peneliti ini penulis menyadari bahwa ada beberapa faktor yang menjadi kendala atau hambatan pada saat penelitian, antara lain adalah faktor biaya. Biaya pada dasarnya satu hal yang memegang peranan penting dalam mensukseskan penelitian. Keterbatasan biaya oprasional dalam penelitian ini menjadi kendala tersendiri sehingga peneliti perlu membatasi sampai di mana penelitian dilakukan.