

DEVELOPING YOUTUBE AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA OF HINDU-BUDDHIST SITES IN BANYUWANGI FOR THE HISTORY LEARNING IN GRADE X OF HIGH SCHOOL

Elya Sintya^a, Mohammad Na'im^b, Rully Putri Nirmala Puji^c

^a*History Education Program, The University of Jember, Elyasintya28@gmail.com*

^b*History Education Program, The University of Jember. Moh.na'im@unej.ac.id*

^c*History Education Program, The University of Jember. Rully@unej.ac.id*

Abstract

Youtube video audio visual learning media is a medium that is able to present images and videos to assist students understanding historical material. Banyuwangi Hindu-Buddhist sites were selected as material in development. The purpose of this study is to generate learning media which is adequate and validated, and to produce effective learning media to be engaged in historical learning. This study utilized Borg and Gall model which comprises of seven development stages, namely: (1) Research and information collection, (2) Planning, (3) Develop preliminary form of product, (4) Preliminary field testing, (5) Main product revision, (6) Main Field Testing, and (7) Operational Product Revision. The obtained product has been validated by content material expert, media and design expert. The content validation value obtained 93,3% means as "very good" and for media validation value is 91,66 % which categorize as "very good". The results of educators usage test show that 90% are categorized as "very good". Small group test results and large group test results obtained 0.6% with the effectiveness category "moderate", while 0.8% with the effectiveness category "high". Based on the explanation above, it can be concluded that audio visual youtube video learning media is effective to be engaged used in history learning process of grade X.

Keywords: *Youtube Video, Banyuwangi Hindu-Buddhist Sites*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam strategi pembelajaran (Umamah, 2015:210). Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran (Putra, 2013:20). Untuk mendesain pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta menyenangkan tentunya strategi pembelajarannya harus diefektifkan dengan mengoptimalkan media pembelajaran.

Tujuan pembelajaran sejarah adalah menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau (Kemendikbud, 2015:11). Materi dan konten pembelajaran sejarah yaitu mengenai kejadian atau kegiatan manusia pada masa lampau (*past human effect*) yang sekali terjadi dan tidak dapat diulang. Memahami dan mempelajari peninggalan sejarah di masa lampau tidaklah mudah. Hal ini dahulunya terbatas akan kemampuan pendidik dalam membangun pengetahuan peserta didik. Pemahaman akan peninggalan sejarah di masa lampau mampu dipecahkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat mengemas materi sejarah dengan sistematis dan runtut sehingga peserta didik mudah dalam memahaminya. Pembelajaran sejarah yang baik yaitu dimana Pendidik harus memiliki kompetensi untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga mampu mengembangkan potensi seluruh peserta didiknya secara optimal. Kenyataannya di kelas peserta didik cenderung bosan terhadap pembelajaran sejarah. Hal tersebut disebabkan karena pendidik kurang memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran contohnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi (Priskila, Umamah, Putri, & Puji, 2019).

Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di 3 SMA Negeri Banyuwangi, yaitu: (1) SMA Negeri 1 Genteng, (2) SMA Negeri 2 Genteng, dan (3) SMA Negeri 1 Gambiran didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya *power point* (PPT) saja, media yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran cenderung membuat peserta didik bosan. Proses pembelajaran yang demikian menyebabkan peran peserta didik kurang optimal dalam pembelajaran sejarah.

Kurikulum 2013 dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan cara berfikir sejarah, membentuk kesadaran, menumbuhkembangkan nilai-nilai kebangsaan, mengembangkan inspirasi, dan mengaitkan peristiwa lokal dengan peristiwa nasional dalam satu rangkaian Sejarah Indonesia (Kemendikbud, 2016:4). Materi sejarah lokal dalam proses pembelajaran sejarah dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya.

Kenyataan di lapangan didapatkan hasil bahwa pendidik belum mengembangkan materi sejarah lokal sesuai dengan kurikulum 2013. Materi yang diberikan oleh pendik hanya terbatas pada lingkup sejarah Nasional saja. Materi sejarah lokal yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar di sekolah yaitu sejarah lokal di Banyuwangi. Banyuwangi memiliki peninggalan sejarah yang dapat diperkenalkan kepada peserta didik agar terhindar dari keterasingan di wilayahnya. Salah satu contoh peninggalan sejarah yaitu berupa situs. Situs-situs peninggalan di Banyuwangi dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran yang bersifat lokal guna memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang warisan budaya yang ada di wilayahnya.

Tiga contoh situs Hindu-Buddha yang terdapat di Banyuwangi yaitu diantaranya (1) Situs Candi Gumuk Payung merupakan situs bercorak agama Hindu yang ditemukan pertama kali pada tahun 1980-an. Situs bangunan agama Hindu yang berada di Desa Jambewangi Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi. Situs ini perlu dipelajari oleh peserta didik karena merupakan situs yang bangunannya masih lengkap dengan komponen komponennya, (2) Situs Macan Putih merupakan situs bercorak agama Hindu kedua yang dibahas yang ditemukan pertama kali pada tahun 1802 M di desa Macan Putih Kecamatan Kabat. Situs ini merupakan situs reruntuhan candi bekas kerajaan Blambangan sehingga perlu dipelajari oleh peserta didik, (3) Situs ketiga yang akan dibahas merupakan situs bercorak agama Buddha satu satunya yang ditemukan di Banyuwangi pada tahun 1970 an yang terletak di Desa Tembokrejo Kecamatan Muncar, situs tersebut yaitu situs Gumuk Klinting. Hal tersebut yang membuat situs ini penting untuk dipelajari karena sampai saat ini belum ditemukan situs bercorak agama Buddha lain di Banyuwangi.

Materi tersebut sesuai dengan (KD) yang dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013, yaitu KD 3.6. "Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia serta menunjukkan

contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini". Kesesuaian tersebut mengacu pada analisis instruksional pada silabus yang melihatkan pentingnya untuk menganalisis kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik terhadap bentuk media ajar yang diminati melalui angket yang disebar, hasil angket menunjukkan bahwa; 1) 4% peserta didik memilih peta konsep, 2) 4% peserta didik memilih multimedia interaktif, 4) 21% peserta didik memilih PPT (*Power Point*), 5) 58% peserta didik memilih video. Berdasarkan presentase diatas menunjukkan kecenderungan minat peserta didik terhadap media pembelajaran PPT (*Power Point*) dan video. Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik, diperoleh hasil bahwa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran sejarah yaitu *power point (PPT)*, media seperti video masih belum digunakan dalam pembelajaran sejarah. Sehingga berdasarkan kebutuhan dan permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran berbentuk video dalam proses pembelajaran sejarah.

Media pembelajaran video merupakan salah satu jenis media pembelajaran audio visual gerak. Media audio visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual atau bisa disebut media pandang dan dengar. Hasil penelitian (Dewitt et al:2013) menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengolah informasi lebih baik di dalam struktur kotak ketika berada dalam aktivitas pembelajaran berupa melihat, mendengar dan melakukan. Tingkat pemahaman peserta didik ketika dalam aktivitas pembelajaran melihat, mendengar dan melakukan dapat menghasilkan pemahaman (75%) dibandingkan dengan peserta didik yang hanya melihat (20%) dan melihat dan mendengar (40%).

Salah satu aplikasi internet yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Youtube*. *Youtube* merupakan aplikasi internet yang dapat menambah, berbagi, dan menonton video melalui platform yang terintegrasi dan sederhana (Duncan, Yarwood-ross, & Haigh, 2013). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa peserta didik yang memilih menonton video yang online yang berkaitan dengan materi menghasilkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak memilih menonton video (Moghavvemi, Sulaiman, & Jaafar, 2018). Video yang terdapat di *Youtube* telah terbukti

efektif untuk belajar inovatif yang berguna untuk menjaga perhatian peserta didik dan membuat belajar mudah diingat (Duncan et al., 2013).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media yang dirumuskan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Video Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA”**

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model Borg *and* Gall.

A. Research and information collecting (Tahap Penelitian dan Pengumpulan data)

Langkah pertama yang dilakukan dalam tahap ini adalah mencari sumber sumber rujukan yang relevan. Pengumpulan sumber dilakukan untuk mengidentifikasi sumber mana yang menjadi pendukung masalah yang diteliti. Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan observasi kelas yang dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan terkait media yaitu dengan KI dan KD.

B. Planning (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan dengan merencanakan mengenai perencanaan dari estimasi, uang, tenaga dan waktu yang diperlukan untuk mengembangkan produk. Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti merumuskan tujuan yang akan dicapai yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Hal tersebut dimaksudkan agar peneliti lebih mudah mengidentifikasi materi yang akan digunakan sebagai pengukur keberhasilan tujuan pembelajaran. pada tahap ini juga dilakukan pengidentifikasin terhadap kegiatan yang akan dilakukan saat melakukan penelitian dari sarana prasarana, waktu uji kelompok kecil, waktu uji kelompok besar, format penilaian produk, tenaga validator serta meode dan pendekatan yang akan digunakan.

C. Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Draf Produk)

Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu pembuatan awal desain produk dan validasi media pembelajaran. pembuatan desain awal produk berisikan mengenai format desain media yang akan dikembangkan. Format media yaitu (1) judul; (2) Kompetensi Inti

dan Kompetensi Dasar ; (3) Peta Konsep Materi; (4) Tujuan Pembelajaran; (5) Isi Materi; dan (6) Kesimpulan dan (7) Daftar Pustaka. Kemudian melakukan validasi media pembelajaran yang terdiri dari validasi ahli materi pembelajara dan validasi ahl media desain.

D. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Awal atau Uji Kelompok Kecil)

Tahap uji kelompok kecil dalam penelitian ini dilakukan dengan subjek 9 peserta didik di SMA Negeri 1 Genteng yang mampu mewakili sampel, pengambilan peserta didik diambil dengan memilih 3 peserta didik berkompensi tinggi, 3 peserta didik berkompensi sedang, dan 3 peserta didik berkompensi biasa. Langkah uji kelompok kecil ini yaitu melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual *youtube video* situs Hindu-Buddha di Banyuwangi sebagai alat atau perantara pembelajaran di kelas.

E. *Main Product Revision* (Revisi Produk)

Tahap revisi produk ini merupakan kegiatan setelah dilaksanakannya uji kelompok awal atau uji kelompok kecil. Produk yang telah diterapkan dan telah diberikan data kuantitatif dan data kualitatif oleh pendidik maka pengembang melakukan recvisi produk sebagai perbaikan. Borg and Gall (1983:782) mengemukakan bahwa tahap revisi produk ini meliputi kegiatan revisi terhadap produk berdasarkan masukan dan saran-satan dari hasil uji lapangan kelompok kecil.

F. *Main Field Testing* (Uji Coba Kelompok Besar)

Uji lapangan atau uji kelompok besar ini merupakan kegiatan pengujian produk dalam skala yang lebih besar. Draf ke-3 yang dihasilkan dari kegiatan revisi uji kelompok kecil siap untuk diuji lagi dalam kelompok besar. Uji lapangan atau uji kelompok besar ini dilakukan pada 1 sekolah dengan jumlah subjek 40 peserta didik yang dijadikan sebagai sempel. uji kelompok besar ini bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan dan efektivitas produk yang diperoleh dari hasil nilai *pre test* dan *post test*.

G. *Operational Product Revision* (Revisi Produk)

Tahap ini dilakukan sebagai suatu proses perbaikan setelah dilaksanakannya uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar. Hal tersebut bertujuan agar produk yang dikembangkan semakin baik untuk diimplementasikan dalam uji coba yang semakin luas. Peneliti dalam tahap ini melakukan perbaikan atas dasar hasil uji coba produk dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media audio visual *youtube video*.

Perbaikan juga dilakukan atas dasar kritik serta masukan yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik sebagai pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini dipaparkan mengenai hasil penelitian yang meliputi hasil validasi ahli dan uji coba efektivitas media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu Buddha Banyuwangi.

Hasil Validasi Ahli

A. Validasi Ahli Isi Bidang Studi

Validasi ahli bidang studi pembelajaran dilakukan pada media pembelajaran audio visual *youtube video* dengan menggunakan materi sejarah lokal "Situs Hindu-Buddha Banyuwangi". Ahli isi bidang studi yang menilai media pembelajaran audio visual *youtube video* ini yaitu Ibu Mrr. Ratna Endang W, SS, MA. Beliau merupakan pakar sejarah lokal dari Program Studi Ilmu Sejarah di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Analisis data hasil penilaian ahli isi bidang studi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sesuai dengan tabel perhitungan data secara kualitatif. Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli isi bidang studi, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil validasi ahli isi bidang studi} = \frac{70}{75} \times 100\% = 93,3 \%$$

Tabel 1
Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-84%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0-54%	Kurang Sekali	Direvisi

(Sumber: Arikunto,2008:216)

Berdasarkan hasil analisis data pada validasi ketiga didapatkan presentase nilai sebesar 93,3%. Jika disesuaikan dengan kategori kelayakan produk presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi

B. Hasil Validasi Ahli Desain

Tahap validasi yang kedua yaitu validasi media dan desain media pembelajaran. Ahli media dan desain yang menilai produk media pembelajaran audio visual *youtube video* yaitu Bapak Priza Pandunata, S.Kom., M. SC. Beliau adalah dosen Program Studi setara Fakultas Sistem Informasi Universitas Jember. Analisis data hasil penilaian ahli desain digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sesuai dengan tabel perhitungan data secara kualitatif. Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli desain, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil validasi ahli media dan desain pembelajaran} = \frac{110}{120} \times 100\% = 91,66 \%$$

Tabel 2
Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-84%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0-54%	Kurang Sekali	Direvisi

(Sumber: Arikunto,2008:216)

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan desain pembelajaran diatas, maka diperoleh tingkat presentase sebesar 91,67%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan produk diatas maka media pembelajaran audio visual *youtube video* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Uji Coba Produk

A. Uji Coba Pengguna

Sebelum produk diuji cobakan kepada peserta didik, produk pengembangan terlebih dahulu diuji cobakan kepada pendidik sebagai pengguna produk. Uji coba pengguna melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X MIPA 8 SMA Negeri 1 Genteng yaitu Ibu Riska Maria Ulfa S.Pd. Analisis data dilakukan untuk mengetahui data

kuantitatif dari angket penilaian yang telah diberikan oleh pendidik ssebagi pengguna. Hasil analisis data tersaji sebagai berikut :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil uji pengguna} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 4
Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-84%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0-54%	Kurang Sekali	Direvisi

(Sumber: Arikunto,2008:216)

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan presentase nilai sebesar 90%. jika disesuaikan dengan tabel kelayakan produk diatas produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

B. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan tahap uji pengguna sesuai dengan model pengembangan yang dipilih, selanjutnya dilakukan tahap uji coba awal atau uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil hanya memerlukan keterlibatan subjek 6 sampai 12 subjek. Uji kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik kelas X MIPA 8 SMA Negeri 1 Genteng. Subjek dipilih berdasarkan hasil diskusi dengan peserta didik yaitu Ibu Riska Maria Ulfa S.Pd. Dasar pemilihan peserta didik adalah atau kualifikasi prestasi di kelas, yaitu 3 peserta didik berkemampuan tinggi, 3 peserta didik berkemampuan sedang, dan 3 peserta didik berkemampuan biasa.

Tingkat efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran audio visual *youtube video* dapat diketahui dari hasil *pre test* dan *post test* dengan menggunakan rumus *gain ternormalisasi* :

$$g = \frac{\text{Skor posttest-Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum-Skor Pretest}}$$

$$g = \frac{750-425}{900-425}$$

$$g = \frac{325}{475}$$

$$g = 0,6 \text{ (Hake, 1999)}$$

Tabel 5
Kriteria Gain Score

Hasil Uji Keefektivan	Kategori Keefektivan
$0,7 < g < 1$	Efektivitas Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Efektivitas Sedang
$0 < g < 0,3$	Efektivitas Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

Berdasarkan perhitungan dari rumus diatas diatas didapatkan hasil dengan presentase sebesar 0,6 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori keefektivan sedang. (Irani, Habibah, Gladys, Eldiansyah, & Soepeno, n.d.)

C. Uji Coba Kelompok Besar

Uji kelompok besar merupakan kegiatan pengujian produk dalam skala yang lebih besar. Uji coba ini dilakukan setelah dilaksanakannya uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas. Uji kelompok besar pada penelitian ini dilakukan pada satu sekolah dengan subjek sebanyak 39 peserta didik di kelas X MIPA 8 SMA Negeri 1 Genteng. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran audio visual *youtube video* sebagai sumber belajar. Tingkat efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran audio visual *youtube video* dapat diketahui dari hasil *pre test* dan *post test* dengan menggunakan rumus *gain ternormalisasi* :

$$g = \frac{\text{Skor postest}-\text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum}-\text{Skor Pretest}}$$

$$g = \frac{3.525-1.680}{3.900-1.680}$$

$$g = \frac{1.845}{2.020}$$

$$g = 0,8 \text{ (Hake, 1999)}$$

Tabel 6
Kriteria Gan Score

Hasil Uji Keefektivan	Kategori Keefektivan
$0,7 < g < 1$	Efektivitas Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Efektivitas Sedang
$0 < g < 0,3$	Efektivitas Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

Berdasarkan perhitungan dari rumus diatas diatas didapatkan hasil dengan presentase sebesar 0,8 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas produk yang dikembangkan termasuk dalam keefektivitas tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media audio visual *youtube video*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran audio visual *youtube video* situs Hindu Buddha Banyuwangi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran audio visual *youtube video* sudah layak digunakan dan sudah melalui proses validasi. Validasi ahli materi pembelajaran dan validasi media dan desain. Media pembelajaran dikatakan layak karena telah menghasilkan nilai dari validator ahli materi sebesar 93% yang berkategori sangat baik, dan validator ahli media sebesar 91% yang berkategori sangat baik.
- 2) Media pembelajaran audio visual efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah, hal tersebut dapat diketahui melalui penilaian pendidik sebagai pengguna dan hasil *pre test post test* uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Hasil rekapitulasi uji

kelompok kecil didapatkan hasil nilai gain ternormalisasi sebesar 0,6% yang berkategori efektivitas sedang, sedangkan hasil nilai gain ternormalisasi uji kelompok besar melalui hasil pre test dan post test yaitu 0,8% yang berkategori efektivitas tinggi. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual *youtube video* efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah lokal (Putri, Puji, & Ahmad, 2013)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran pemanfaatane-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi pendidik sejarah, sebaiknya menggunakan media pembelajaran audio visual *youtube video* sebagai alat penyalur informasi dalam proses pembelajaran sejarah. Media ini telah sesuai dengan tuntutan zaman dengan memanfaatkan (Teknologi Informasi dan Komunikasi) TIK dala proses pembelajaran
- 2) Bagi lembaga pendidikan, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta pembelajaran sekolah Bagi peneliti, agar dapat mengembangkan penelitian media pembelajaran audio visual *youtube video* dalam lingkup yang lebih luas

UCAPAN TERIMAKASIH

Elya Sintya sebagai penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Dr. Mohammad Na'im, M.Pd. dan Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed. yang telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan dan saran dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian karya ilmiah ini. (Priskila, Umamah, Putri, & Puji, 2019)

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Dewitt, D., Alias, N., Siraj, S., Yaakub, M. Y., Ayob, J., & Ishak, R. (2013). The potential of Youtube for teaching and learning in the performing arts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1118–1126. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.439>

- Duncan, I., Yarwood-ross, L., & Haigh, C. (2013). Nurse Education Today YouTube as a source of clinical skills education. *YNEDT*, 33(12), 1576–1580. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2012.12.013>
- Irani, P. R., Habibah, W. N., Gladys, I., Eldiansyah, I., & Soepeno, B. (n.d.). PROBLEMATIK KOMPETENSI GURU MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA INDONESIA DI SMKN 1 JEMBER Jenis Penelitian, 1(2), 202–213.
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., & Jaafar, N. I. (2018). The International Journal of Social media as a complementary learning tool for teaching and learning : The case of youtube, 16(December 2017), 37–42. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.12.001>
- Priskila, M., Umamah, N., Putri, R., & Puji, N. (2019). Interactive Multimedia Based On Computer Assisted Instruction : Development Efforts on the Learning Interest and Effectiveness in the History Learning, (January).
- Putri, R., Puji, N., & Ahmad, A. R. (2013). GAYA BELAJAR DAN KEMAHIRAN PEMIKIRAN SEJARAH DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI PERINGKAT UNIVERSITAS, 253–263.
- Putri, R., Puji, N., & Jember, U. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sejarah Lokal Menampilkan Eksistensi Benteng Portugis Situbondo pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS, (October).
- Putri, R., Puji, N., & Jember, U. (2018). Edmodo Multimedia : Supporting Technology for Media Learning at Higher Education, (February). <https://doi.org/10.22161/ijels.3.1.9>
- Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/MAK) Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta
- Na'im, M, dkk. 2016. Pengaruh Hasil Uji Kompetensi Guru Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN Kabupatem Lumajang. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*. Vol.52:1.
- Na'im, M, dkk. 2016. Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Metode Proyek pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS 2 SMA Negeri Rambipuji. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*. Vol.51:1.
- Na'im, M. 2017. Penerapan Model TBL (Team Based Learning) Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Performansi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Jember.
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., & Jaafar, N. I. (2018). The International Journal of Social

media as a complementary learning tool for teaching and learning : The case of *Youtube* , 16(December 2017), 37–42. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.12.001>

- Umamah, N. 2014.*Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Umamah, N. 2014.“Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah”.*Prosiding Seminar Nasional*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Umamah, N. 2014.*Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Umamah, N. 2016. *Integrasi Sejarah Lokal dalam Kurikulum SMA Peluang dan Kendala (Studi Kasus Pengembangan Kurikulum SMA di Kabupaten Jember*. Jakarta: Program Studi Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya.
- Umamah, N. 2017. *Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman*. Yogyakarta: Penerbit Ombak Anggota IKAPI.