

**PEMANFAATAN WINDOWS MOVIE MAKER SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH DI SMAN 4 PALANGKA RAYA**

Yudi Susanto, Sumiatie
Universitas PGRI Palangka Raya

Abstract

The purpose of this research is to know how the utilization of Windows Movie Maker as audio-visual learning media on history subjects in SMA N 4 Palangka Raya first semester of the school year 2017-2018.

This research used Research and Development method. The utilization result of Windows Movie Maker as audio-visual learning media has two important point that should be noticed, first is the visualization and second the duration. Researcher added more pictures & slide effect to make the media look alive, and to make the history learning process effective, at least 20 minutes duration used on every audio-visual media that made.

The learning process will not achieve optimal results if it is not matched by the diversity of approaches and methods, both approaches individual, group, or classical. Based on the experiment result, it could be conclude that utilizing windows movie maker as audio-video learning media is suitable to use and able to increase the learning outcomes.

Keywords: Windows Movie Maker, Learning Media, History Subject

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat cepat dalam semua aspek kehidupan manusia, salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup berarti dalam perkembangan ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi antara guru kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidikan sebagai informasi, media sebagai penyajian ide, gagasan dan

materi pendidikan serta siswa itu sendiri (Situmorang, dkk. 2003).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah sesuai dengan standar pendidikan nasional, sekurang-kurangnya seorang tenaga pendidik harus dapat menggunakan alat tersebut meskipun dengan cara sederhana dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. (Azhar Arsyad, 2009 : 4).

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk instruksi dimana informasi yang terdapat di dalamnya harus melibatkan siswa baik dalam mental ataupun dalam bentuk aktifitas yang nyata, sehingga fungsi pembelajaran dapat terjadi. Materi pada media pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan psikologis yang dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar efektif dalam proses pelaksanaannya. Disamping menyenangkan, media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran serta alat-alat pendukungnya yang sesuai dengan perkembangan zaman dan bersifat modern tidak serta merta menggantikan cara mengajar yang baik, akan tetapi keberadaannya adalah untuk membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa agar dapat lebih efektif dan efisien.

Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran adalah dengan pemanfaatan media yang tepat sesuai kebutuhan, karena penggunaan

media yang kurang tepat akan mengakibatkan pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal. Dengan penggunaan media yang tepat diharapkan siswa lebih mudah untuk mengetahui maksud dari materi yang diajarkan, serta dapat menghilangkan rasa kejenuhan ataupun kebosanan dalam proses pembelajaran, selain itu juga agar dapat memudahkan guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada para siswa.

Saat ini IPTEK terutama teknologi komputer berkembang sangat pesat, sehingga komputer bukan lagi merupakan barang mewah dan keberadaannya hampir ada di setiap rumah. Adanya fenomena ini telah mendorong penulis untuk memanfaatkan teknologi multimedia ini sebagai alat bantu pembelajaran.

Contoh pemanfaatan teknologi multimedia komputer di bidang pendidikan antara lain adalah untuk pembuatan video pembelajaran. Video pembelajaran ini bisa digunakan ulang oleh siswa di rumah dengan menggunakan komputer, pemutar dvd atau bahkan handphone dan tentunya media ini lebih menyenangkan untuk digunakan sebagai sarana belajar daripada menggunakan buku ajar biasa.

Salah satu teknik pembuatan video pembelajaran sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi windows movie

maker. Windows Movie Maker adalah sebuah aplikasi gratis yang dibuat oleh Microsoft dan biasa terdapat di setiap system operasi computer berbasis Windows. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat aplikasi video yang cukup berkualitas dengan penyertaan berbagai efek yang terdapat pada aplikasi tersebut.

File-file photo, musik, maupun video dapat dimasukkan ke dalam sebuah alur timeline dan selanjutnya diolah menjadi sebuah video yang hasil akhirnya dapat ditonton diberbagai pemutar media, seperti komputer, VCD, DVD bahkan ponsel.

Dari uraian tersebut, dapat diketahui bahwa fitur-fitur yang dimiliki oleh Windows Movie Maker sangat beragam, didalam Windows Movie Maker tersebut guru dapat menyertakan beberapa efek seperti musik, gambar dan video serta dapat mengkombinasikannya dengan materi yang akan disajikan. Selain itu, materi yang sudah dibuat dalam bentuk video dapat disimpan dengan flasdisk atau media CD sehingga memudahkan untuk diakses kembali.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana caranya mengefektifkan “PEMANFAATAN WINDOWS MOVIE MAKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN

SEJARAH”, yang tentu diharapkan hasilnya dapat lebih baik daripada menggunakan metode konvensional tanpa media.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS 1 SMA N 4 Palangka Raya tahun ajaran 2017/2018 dengan menggunakan Metode Research and Development. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pendahuluan dilakukan untuk dapat mencari potensi dan masalah dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMA N 4 Palangka Raya.
2. Pengumpulan data untuk mengetahui jumlah siswa di kelas yang akan diteliti, serta informasi dari media yang biasa digunakan dalam pembelajaran.
3. Pembuatan desain media audio-visual yang akan digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat lunak windows movie maker yang merupakan fitur gratis dari sistem operasi Microsoft Windows.
4. Melakukan uji coba media I penggunaan video pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya dalam KBM di kelas.
5. Revisi media I, untuk memperbaiki media apabila ditemukan masalah ataupun kekurangan.

6. Melakukan uji coba media II, untuk mengetahui hasil dari revisi yang telah dilakukan serta untuk mengetahui hal yang perlu dilakukan pada revisi selanjutnya.
7. Revisi media II (Finishing).
8. Hasil akhir media.

Instrumen merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, sedangkan metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan cara sebagai berikut:

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiyono, 2013:199).

2. Observasi

Observasi merupakan cara yang digunakan peneliti untuk dapat mengumpulkan data pendahuluan dengan mengamati secara langsung data jumlah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 4 Palangka Raya dan nilai-nilai tes siswa pada pelajaran sejarah.

3. Test

Teknik ini digunakan untuk mengetahui data tentang peningkatan

hasil belajar sejarah siswa. Tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Margono, 2010:170). Bentuk test yang digunakan adalah tertulis dengan bentuk pilihan ganda yang berjumlah 10 soal.

4. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan suatu teknik mengumpulkan data-data yang diperoleh melalui berbagai referensi buku guna melengkapi konsep-konsep dari variabel yang telah ditentukan, serta untuk memperkuat suatu argumentasi yang didapatkan menurut pendapat dari para ahli.

Dalam pembuatan media pembelajaran audio-visual ini diperlukan beberapa bahan yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi windows movie maker yang kemudian dirangkai dan didesain sedemikian rupa sehingga menjadi suatu video pembelajaran yang efektif. Adapun bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Materi

Materi yang akan dimasukan ke dalam media pembelajaran diambil dari buku pegangan siswa hal ini dilakukan agar media audio-visual sesuai dengan

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari materi yang akan disampaikan.

2. Gambar

Dalam proses pembuatan media audio-visual windows movie maker ini setidaknya dibutuhkan 20 gambar untuk setiap materi yang akan disampaikan. Gambar ini akan diperoleh dengan cara pencarian google image internet dan scan dari buku cetak.

3. Video (opsional)

Untuk melengkapi media audio-visual yang akan dibuat maka akan lebih baik disertakan video dari arsip dokumenter sesuai dengan materi bahasan, dengan cara melakukan pencarian dari youtube, akan tetapi bahan ini bersifat opsional dikarenakan tidak setiap peristiwa bersejarah di Indonesia tersedia versi video dokumenternya.

4. Suara

Setelah gambar dan video dirangkai sesuai dengan materi ajar maka peneliti akan menarasikan materi pada video tersebut, dalam menarasikannya peneliti merangkum materi terlebih dahulu.

Adapun materi / bahan acuan yang peneliti gunakan adalah diambil dari Buku sekolah elektronik (BSE) Sejarah Indonesia XI Semester 1 kurikulum 2013 edisi revisi 2017 sesuai dengan buku pegangan siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMA N 4 Palangka Raya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *deskriptif kuantitatif*, dengan begitu data yang ada dapat dengan mudah diolah untuk memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga akan lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan. Oleh karena data yang diperoleh berupa angka maka cara mendeskripsikan data dapat dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Tujuan dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan teknik statistika adalah untuk meringkas data agar menjadi lebih mudah dilihat dan dimengerti (Sukardi, 2008:86).

Data mengenai penggunaan media audio-visual windows movie maker yang terkumpul melalui kuesioner yang diisi oleh siswa dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Skala Likert

Penilaian	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono, 2013:136

Setelah data yang diperoleh dianalisa sesuai tabel 1, kemudian dijumlahkan total keseluruhan data. Setiap pernyataan apabila mendapat skor tertinggi yakni 4 maka akan

diperoleh skor yang diharapkan dari tiap aspek ataupun skor yang diharapkan dari keseluruhan pernyataan. Skor yang diharapkan merupakan skor maksimal atau skor tertinggi dari tiap aspek apabila tiap pernyataan diberi skor 4. Untuk mencari skor yang diharapkan maka dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{(\text{Skor tertinggi tiap butir instrumen}) \times (\text{jumlah instrumen tiap aspek})}{(\text{jumlah responden})}$$

Sumber : Sugiyono,2013:418

Tabel 2. Skor yang diharapkan dari tiap aspek penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Maksimal
1	Audio	Kualitas suara	560
		Kesesuaian suara dan gambar	
		Penggunaan Bahasa	
		Kesesuaian musik	
2	Visual	Kesesuaian gambar dan peristiwa	560
		Kesesuaian gambar dan tokoh	
		Kesesuaian gambar dan wilayah	
		Format Teks	
3	Materi	Pemahaman Siswa tentang Dampak Perkembangan Kolonialisme dan Imperialisme dalam bidang politik dan ekonomi	560
		Pemahaman Siswa tentang Dampak Perkembangan Kolonialisme dan Imperialisme Dampak dalam bidang sosial-budaya dan pendidikan	
		Pemahaman Siswa tentang latar belakang munculnya Sumpah Pemuda	
		Pemahaman Siswa tentang peristiwa Konggres Pemuda	

Data yang diperoleh setelah dianalisa kemudian diolah dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 1996: 244), atau dapat dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Sumber : Suharsimi Arikunto, 1996: 244

Data yang terkumpul dianalisa dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media audio-visual dapat menggunakan tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel skala interpretasi kelayakan

Pencapaian	Interpretasi
76%-100%	Layak
56%-75%	Cukup Layak
40%-55%	Kurang Layak
0%-39%	Tidak Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto, 1996: 244

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pencapaian interpretasi skor kelayakaan media audio-visual movie maker ditentukan berdasar kepada persentase pencapaian. Kriteria interpretasi

skor efektivitas tersebut di atas digunakan sebagai acuan penilaian terhadap kelayakan media audio-visual movie maker sebagai media pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa dalam merancang media audio-visual Movie Maker diperlukan kompetensi inti dan kompetensi dasar karena pembelajaran merupakan kegiatan yang disengaja dan terstruktur, sehingga konsep pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Beberapa hal yang harus dilakukan dan diperhatikan dalam proses pengujian kelayakan dari pemanfaatan windows movie maker untuk dapat digunakan sebagai sarana pembuatan media pembelajaran berbasis audio-visual ini, antara lain:

1. Potensi dan Masalah

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem

pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Sebagai tahap awal maka dilakukan penelitian pendahuluan di SMA N 4 Palangka Raya pada tanggal 22 Agustus 2017, tepatnya di kelas XI IPS 1 pada mata pelajaran sejarah, dan dari kegiatan tersebut dapat diketahui bahwa latar belakang peserta didik yang beragam mengakibatkan terbatasnya kemampuan sebagian siswa dalam memvisualisasikan tokoh sejarah dan letak wilayah suatu peristiwa dari materi yang disampaikan.

Dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap analisis kebutuhan siswa tersebut maka dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mengandung unsur audio dan visual, oleh karena itulah media pembelajaran audio-visual movie maker dapat dijadikan alternatif selingan dalam penyampaian materi pada mata pelajaran sejarah, sehingga guru tidak hanya terpaku menggunakan metode ceramah dan atau media berupa power point saja.

SMAN 4 Palangka Raya merupakan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap, fasilitas tersebut dapat digunakan untuk mendukung pemanfaatan

windows movie maker sebagai sarana pembuatan media pembelajaran berbasis audio-visual. Sarana tersebut meliputi Wifi sekolah, yang dapat digunakan untuk mencari bahan-bahan dari internet, LCD untuk menampilkan media audio visual windows movie maker serta perangkat audio berikut pengeras suara.

Setelah potensi dan masalah ditemukan, maka yang selanjutnya dilakukan adalah proses pengumpulan data.

2. Pengumpulan Data

Sebelum pembuatan desain media maka dilakukan terlebih dahulu pengumpulan data yang diperlukan, hal ini dilakukan agar isi materi dari media audio-visual movie maker ini dapat sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar dari materi yang akan disampaikan.

Adapun data-data tersebut adalah sebagai berikut :

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Buku pelajaran pegangan siswa
- Materi yang akan disampaikan
 - Dampak Perkembangan Kolonialisme dan Imperialisme
 - Sumpah Pemuda dan Jati Diri Keindonesiaan.
- Jumlah siswa yang akan menjadi objek penelitian yaitu kelas XI IPS 1 SMA N 4 Palangka Raya sebanyak 35 siswa.

3. Desain Media

Terdapat beberapa langkah dalam pembuatan media audio-visual dengan menggunakan windows movie maker ini, antara lain:

a. Merangkum Materi

Hal pertama yang dilakukan adalah merangkum materi yang akan dimasukkan ke dalam media yang digunakan, ini bertujuan agar memudahkan dalam perancangan media pada materi yang akan disampaikan..

b. Mengumpulkan Gambar

Gambar yang digunakan adalah bersifat orisinal yang sesuai dengan masanya sehingga dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi atau tokoh yang berkaitan dengan lebih baik. Pengumpulan gambar ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas internet dan scan dari buku pegangan siswa.

c. Pembuatan Narasi

Dalam pembuatan narasi, peneliti membacakan materi yang telah dirangkum sebelumnya dengan mengkondisikan selayaknya seorang guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas, sehingga gambar yang ditampilkan pada media audio-visual memiliki penjelasan yang sesuai.

d. Pengisian Suara Dan Pemilihan Musik

Dalam pengisian suara, terlebih dahulu peneliti merekam suara dengan menggunakan Handphone yang kemudian

dipindahkan ke laptop untuk dimasukkan ke dalam media audio-visual movie maker. Proses ini dilakukan karena merekam suara melalui Handhone akan lebih mudah dan menghasilkan suara yang lebih jelas dibandingkan merekam suara langsung dari Windows Movie Maker, sedangkan dalam pemilihan musik, peneliti memilih musik yang diambil dari lagu wajib nasional versi instrument ataupun orchestra untuk menciptakan rasa nasionalisme.

4. Uji Coba Media I

Pada uji coba pemakaian media untuk pertama kali ini, peneliti melaksanakannya pada tanggal 24 Oktober 2017, peneliti menampilkan media audio-visual Movie Maker yang berisi tentang materi “Dampak Perkembangan Kolonialisme dan Imperialisme”. Pada akhir pertemuan peneliti membagikan kuesioner yang telah disiapkan sebelumnya kepada siswa. Dari data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner yang telah dilakukan oleh 35 siswa kelas XI IPS 1 tersebut, maka peneliti dapat menjabarkan perolehan data kelayakan untuk tiap aspek-aspek media sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase kelayakan media

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor Yang diharapkan	Jumlah
1	Audio	412	560	73.5%
2	Visual	434	560	77.5%
3	Materi	378	560	67.5%
Juumlah		1224	1680	72.8%

Sumber: Data olah peneliti

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata total penilaian kuesioner dari siswa dengan media audio-visual Movie Maker ini sebesar 72.8%. Sesuai dengan skala persentase pada tabel 3, maka hasil dari uji coba pemakaian media I tersebut masuk dalam kategori cukup layak untuk media audio-visual movie maker tersebut digunakan sebagai media pembelajaran, adapun yang masih dirasa kurang terletak pada materi, siswa sepertinya masih kurang memahami materi dikarenakan narasi yang mungkin masih kurang jelas serta kurangnya fitur animasi pada media video, sehingga dengan begitu peneliti merasa media audio-visual tersebut masih perlu diperbaiki dengan penggunaan narasi yang lebih detail dan penambahan animasi di setiap perpindahan gambar dengan menggunakan teknik slide.

5. Revisi I

Dari persentase aspek-aspek media audio-visual movie maker pada table 4 dapat dilihat bahwa aspek materi mendapat persentase paling rendah dibandingkan dengan aspek audio dan visual. Maka dari itu perbaikan yang perlu dilakukan pada media audio-visual movie maker ini adalah pada aspek materi. Untuk pertemuan kedua media audio-visual Movie Maker akan menampilkan materi “Sumpah Pemuda dan Jati Diri Keindonesiaan”. Sehingga perlu mencari lebih banyak lagi gambar-gambar

yang berkaitan dengan materi tersebut dan ditampilkan dengan animasi slide yang lebih menarik dari uji coba I serta melakukan penyampaian narasi dengan lebih baik agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang ditampilkan oleh media audio-visual movie maker tersebut.

6. Uji Coba Media II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2017, peneliti menampilkan media audio-visual movie maker yang berisi tentang materi Sumpah Pemuda dan Jati Diri Keindonesiaan, dan pada akhir pertemuan peneliti kembali membagikan kuesioner kepada siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada 35 siswa kelas XI IPS 1 SMA N 4 Palangka Raya, di peroleh data kelayakan untuk tiap aspek-aspek media sebagai berikut:

Tabel 5. Persentase kelayakan media

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor Yang diharapkan	Jumlah
1	Audio	431	560	76.9%
2	Visual	454	560	81.1%
3	Materi	482	560	86.1%
Juimlah		1367	1680	81.3%

Sumber: Data olah peneliti

Dari tabel diatas, terlihat bahwa rata-rata total penilaian kuesioner dari siswa dengan media audio-visual Movie Maker ini

mengalami kenaikan menjadi sebesar 81,3%, dengan peningkatan aspek materi yang signifikan, dengan begitu asumsi dan revisi peneliti adalah tepat.

7. Revisi II

Revisi kedua ini bertujuan untuk memperbaiki apabila masih ada kekurangan pada media audio-visual movie maker, tetapi setelah media audio-visual movie maker diuji cobakan untuk kedua kalinya kepada siswa dan diperoleh skala persentase kelayakan yang cukup tinggi maka peneliti menganggap tidak ada lagi yang perlu diperbaiki.

8. Hasil Akhir Produk

Hasil akhir produk yaitu durasi media audio-visual Movie Maker berdurasi 20 menit. Sesuai dengan skala persentase pada tabel 5, hasil tersebut masuk dalam kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan windows movie maker sebagai sarana pembuatan media pembelajaran audio-visual sangat layak dipertimbangkan untuk digunakan, selain karena lebih efektif bagi siswa untuk dapat memahami materi juga dapat meringankan beban serta mempermudah tenaga pengajar dalam menyampaikan bahan ajar.

Dalam pemanfaatan windows movie maker sebagai sarana pembuatan media pembelajaran audio-visual ada dua point utama yang harus diperhatikan, yaitu: aspek visualisasi gambar yang ditampilkan dan aspek durasi dari media.

Peneliti berpendapat bahwa visualisasi sebuah media audio-visual selain harus sesuai dengan topik yang sedang dipelajari juga harus memiliki tampilan yang menarik. Visualisasi yang menarik dapat dibuat dengan menggunakan gambar latar di belakang gambar utama dan penggunaan teknik slide pada perpindahan gambar statis yang digunakan.

Selain itu, aspek durasi pun harus diperhatikan, karena berdasarkan hasil penelitian dari uji coba pemakaian media maka didapatkan bahwa untuk pembelajaran sejarah diperlukan durasi setidaknya 20 menit agar materi dapat tersaji dengan efektif

Penggunaan media pembelajaran audio-visual dengan memanfaatkan windows movie maker juga dapat digunakan sebagai selingan dan atau tambahan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru seperti media pembelajaran power point, sehingga media pembelajaran lebih bervariasi dan situasi kegiatan belajar mengajar tidak menjenuhkan.

Pada proses pembuatannya media pembelajaran audio-visual dengan memanfaatkan windows movie maker ini dapat dilakukan secara sederhana dengan mengikuti tahapan-tahapan yang sudah dipaparkan peneliti sebelumnya.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media audio-visual dengan memanfaatkan windows movie maker dapat membuat situasi kelas lebih kondusif. Media pembelajaran audio-visual movie maker ini berbentuk file video yang bisa dengan mudah disimpan pada flashdisk ataupun dalam bentuk CD, dengan begitu siswa dapat mempelajarinya kembali sesuai keinginan siswa, dan apabila guru mengulas materi pada awal pertemuan selanjutnya maka siswa akan lebih mudah untuk mengingat materi yang sudah dipelajari.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Kochhar, S. K.. 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: Grasindo.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Poerwadarminta, WJS. 2002. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Putra, Nusa. 2011. Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjarwo, S. 1988. Teknologi Pendidikan. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta Bandung.