

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIO VISUAL PADA MATA KULIAH
SEJARAH INDONESIA ABAD 16-19)¹⁾**

By :

Aprilia Tri Aristina²⁾, Sudjarwo³⁾, Pujiati⁴⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721)704624 Fax (0721) 704624

Email: liaforkia@gmail.com

HP 082175980724

Abstract. This study aims to determine the implementation of audio-visual media-based learning, the effectiveness of the use of audio-visual media-based learning on learning outcomes. The method used in this study is a quasi experiment with random sampling technique research samples second semester students / even. These results indicate that the implementation of the teaching of history consists of steps, (1) preparation, (2) presentation and (3) follow up. The effectiveness of audio-visual media-based learning into the criteria being that the index normalized gain of 0.54, while the effectiveness of conventional teaching media included in the criteria being that the index normalized gain of 0.30. Improved learning outcomes with learning media (video) better than using conventional learning media for material entry of Islam in Indonesia in the second semester students / even. Based on the results of this study concluded that the audio-visual media based learning affects the learning outcomes of students.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis audio visual, efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan teknik sampel penelitiannya random sampling mahasiswa semester dua/genap. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran sejarah terdiri dari langkah, (1) persiapan, (2) penyajian dan (3) tindak lanjut. Efektivitas media pembelajaran berbasis audio visual masuk kedalam kriteria sedang yaitu indeks *normalized gain* sebesar 0.54, sedangkan efektivitas media pembelajaran konvensional masuk dalam kriteria sedang yaitu indeks *normalized gain* sebesar 0.30. Peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran (video) lebih baik dibanding dengan menggunakan media pembelajaran konvensional untuk materi masuknya Islam di Indonesia pada mahasiswa semester dua/genap. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual mempengaruhi terhadap hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: Implementasi, efektivitas media pembelajaran video, konvensional, hasil belajar

¹⁾Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2015.

²⁾Aprilia Tri Aristina Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: liaforkia@gmail.com HP 082175980724

³⁾ Sudjarwo Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721)704624 Fax (0721) 704624. Email: sudjarwo3@unila.co.id.

⁴⁾Pujiati. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721)704624 Fax (0721) 704624. Email: pujiati@unila.ac.id

**IMPLEMENTATION BASED LEARNING MEDIA
AUDIO VISUAL ON COURSE HISTORY
OF INDONESIA CENTURY 16-19¹⁾**

By :

Aprilia Tri Aristina²⁾, Sudjarwo³⁾, Pujiati⁴⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721)704624 Fax (0721) 704624

Email: liaforkia@gmail.com

HP 082175980724

Abstract. This study aims to determine the implementation of audio-visual media-based learning, the effectiveness of the use of audio-visual media-based learning on learning outcomes. The method used in this study is a quasi experiment with random sampling technique research samples second semester students / even. These results indicate that the implementation of the teaching of history consists of steps, (1) preparation, (2) presentation and (3) follow up. The effectiveness of audio-visual media-based learning into the criteria being that the index normalized gain of 0.54, while the effectiveness of conventional teaching media included in the criteria being that the index normalized gain of 0.30. Improved learning outcomes with learning media (video) better than using conventional learning media for material entry of Islam in Indonesia in the second semester students / even. Based on the results of this study concluded that the audio-visual media based learning affects the learning outcomes of students.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis audio visual, efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan teknik sampel penelitiannya random sampling mahasiswa semester dua/genap. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran sejarah terdiri dari langkah, (1) persiapan, (2) penyajian dan (3) tindak lanjut. Efektivitas media pembelajaran berbasis audio visual masuk kedalam kriteria sedang yaitu indeks *normalized gain* sebesar 0.54, sedangkan efektivitas media pembelajaran konvensional masuk dalam kriteria sedang yaitu indeks *normalized gain* sebesar 0.30. Peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran (video) lebih baik dibanding dengan menggunakan media pembelajaran konvensional untuk materi masuknya Islam di Indonesia pada mahasiswa semester dua/genap. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual mempengaruhi terhadap hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: Implementasi, efektivitas media pembelajaran video, konvensional, hasil belajar

¹⁾Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2015.

²⁾Aprilia Tri Aristina Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: liaforkia@gmail.com HP 082175980724

³⁾Sudjarwo. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721)704624 Fax (0721) 704624. Email: sudjarwo3@unila.co.id.

⁴⁾Pujiati. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721)704624 Fax (0721) 704624. Email: pujiati@unila.ac.id

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan lewat materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari dosen kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada mata kuliah Sejarah Indonesia Abad 16 sampai 19 merupakan mata kuliah yang membutuhkan media yang menunjang dalam tercapainya proses pembelajaran pada mata kuliah itu. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan sekitar peristiwa yang terjadi pada abad ke- 16 sampai 19.

Media Video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian mahasiswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran lain.

Penelitian ini berkaitan dengan kawasan pendidikan IPS sebagai Ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial (*social studies as social sciences education*). Pendidikan ilmu pengetahuan sosial diharapkan mahasiswa akan memperoleh pemahaman dan penghargaan dari cara bagaimana pengetahuan diperoleh melalui metode ilmiah, dan mengembangkan sikap ilmiah, dan memiliki sebuah struktur ilmiah mengenai sikap dan kebiasaan manusia. Pendidikan ilmu pengetahuan sosial bukan hanya mengajarkan bagaimana ilmu pengetahuan

kepada mahasiswa, tetapi harus juga mengajarkan makna dan nilai-nilai atas pengetahuan itu untuk kepentingan mahasiswa kearah yang lebih baik.

Tujuan penelitian adalah (1) mengetahui implementasi pembelajaran Sejarah Indonesia Abad 16-19 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual di Program Studi Pendidikan Sejarah mahasiswa semester dua/genap tahun pelajaran 2014-2015, (2) mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada mata kuliah Sejarah Indonesia Abad 16-19 terhadap hasil belajar mahasiswa semester dua/genap tahun pelajaran 2014-2015

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* yang merupakan pengembangan dari metode *true eksperimental*. Yang dimaksud penelitian ekperimental yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap subjek penelitian bersangkutan dengan menggunakan desain eksperiment *Pretest-Posttest Control Group Design*. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan konvensional yang diberlakukan di program studi (media ceramah) oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester dua/genap program studi pendidikan sejarah.

Penelitian *quasi eksperimen* ini menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*) suatu produk atau instrumen peneliti (Tim Puslitjaknov, 2008:12). Rancangan penelitian *pretest-posttest Control Group Design* digambarkan sebagai berikut: (1) Memberi unit percobaan atas dua kelompok. Kelompok satu yang menggunakan media video sebagai kelompok eksperimen dan kelompok dua menggunakan media konvensional sebagai kelompok kontrol; (2) Memberikan tes awal untuk kedua kelompok dan hitung *mean* prestasi untuk masing-masing kelompok; (3) Memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran video pada kelompok eksperimen dan media pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol; (4) Memberikan tes akhir untuk kedua kelompok dan hitung *mean* prestasi masing-masing kelompok; (5) Menghitung selisih nilai rata-rata tes awal

dan tes akhir (peningkatan hasil belajar) kedua kelompok kemudian membandingkan dengan statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Pembelajaran Sejarah Indonesia Abad 16-19 Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual di Program Studi Pendidikan Sejarah Mahasiswa Semester dua/genap

Implementasi media pembelajaran berbasis multimedia hal-hal yang dilakukan adalah; (1) Pemberian motivasi Pandangan dosen-dosen di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung saat diwawancarai bahwa mereka menganggap motivasi adalah sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dan kelancaran proses pembelajaran karena motivasi inilah akan mampu membentuk lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi bagi mereka mampu menjadi daya penggerak untuk mahasiswa sehingga menimbulkan kegiatan perkuliahan mengajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Setiap motivasi erat hubungannya dengan tujuan. Menurut Dimiyati (2006: 85), motivasi berfungsi untuk membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat belajar peserta didik untuk belajar sampai berhasil, membangkitkan bila mahasiswa tidak bersemangat, meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam, memelihara bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran. (2) Langkah-langkah penyajian bahan ajar hal yang dilakukan yaitu Tahap pengenalan dan *review* pada tahap ini dosen memulai menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media lembar kerja peserta didik, tahap terbuka tahap ini dilakukan oleh dosen dengan menyampaikan materi-materi perkuliahan secara menyeluruh dimulai dari subbab dari awal hingga akhir. Untuk memudahkan dalam memahami materi tersebut, dosen meminta kepada mahasiswa untuk memberikan atau mengutarakan pendapatnya sesuai dengan kemampuan masing-masing dengan cara meluruskan atau membenarkan jika terjadi kesalahan. Setelah ada berbagai pendapat yang dipaparkan oleh mahasiswa kemudian dosen meminta mahasiswa untuk mengamati, berfikir, atau membandingkan pendapat tersebut, tahap konvergen pada tahap ini dosen

memandu peserta didik untuk mencari pola yang sesuai pendapat yang telah diungkapkan tersebut. Dari pendapat tersebut tentunya ada yang sesuai dan ada pula yang tidak sesuai. Untuk melogiskan kebenaran kesesuaian pendapat dengan materi perkuliahan, dosen mendorong mahasiswa untuk membuat abstraksi dan deskripsi secara luas dan mendalam sehingga didapat pemahaman yang integral, tahap penutup pada tahap terakhir ini dosen juga masih menyuruh mahasiswa yang mampu menerangkan hubungan pendapat satu dengan lainnya meskipun adakalanya didapat penjelasan yang kurang sesuai, tetapi cara seperti itu melatih mahasiswa untuk menjadi percaya diri terhadap jawaban pengetahuan yang dimilikinya.

3) Penggunaan media pembelajaran Pembelajaran yang dilakukan oleh dosen bersama mahasiswa menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dipandang sangat penting dan efektif untuk menyampaikan materi perkuliahan yaitu masuknya Islam di Indonesia. Media pembelajaran selama ini digunakan oleh dosen adalah meliputi: modul, laptop, LCD, *whiteboard*, dan internet. Penggunaan media ini dipandang mampu mengantarkan materi perkuliahan agar mampu dipahami dan diingat-ingat mahasiswa mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4) Teknik mengelola kelas yang interaktif mewujudkan pembelajaran di kelas yang interaktif edukatif bagi dosen Sejarah Indonesia Abad 16-19 di Program Studi Pendidikan Sejarah membutuhkan curahan energi yang sangat besar. Hal ini dikarenakan pada setiap kelas seringkali terjadi gangguan-gangguan belajar yang dapat menghambat proses pembelajaran dan mengganggu tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Untuk itulah dosen melakukan hal-hal berikut: (1) memberikan motivasi, (2) memberikan informasi *up to date* yang berkaitan dengan topik perkuliahan, (3) dosen memasukan unsur humor saat berkomunikasi dengan mahasiswa, baik melalui cerita maupun kata-kata humor, (4) bertanya kepada mahasiswa, baik yang kurang perhatian maupun yang perhatian (5) menyuruh anak bertanya, baik dengan cara menunjukkan atau dengan kesadaran sendiri, (7) menunjukan kepada anak-anak yang kurang perhatian untuk menyebutkan jawaban, (8) berdiskusi tentang fenomena masyarakat yang berkaitan dengan materi perkuliahan, (9) membiarkan mahasiswa untuk mencurahkan gagasan atau idenya, baik yang sesuai maupun yang tidak sesuai, (10) dosen menjelaskan

materi perkuliahan mengadakan komunikasi dengan mahasiswa, baik melalui tanya jawab maupun diskusi.

Proses pembelajaran bagi mahasiswa yang akan dikaji adalah sebagai berikut: (1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran sejarah Tahap awal menentukan apa yang diinginkan agar peserta didik dapat melakukannya setelah menyelesaikan program pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sangat penting dalam proses intruksional atau dalam setiap kegiatan belajar mengajar, sebab tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara spesifik dan jelas, akan memberikan keuntungan sebagai berikut. (1) mahasiswa untuk mengatur waktu, dan pemusatan tujuan yang ingin dicapai, (2) dosen untuk mengatur kegiatan instruksionalnya, metodenya, strategi untuk mencapai tujuan tersebut, (3) evaluator untuk dapat menyusun tes sesuai dengan apa yang harus dicapai oleh anak didik. (2) Melakukan analisis pembelajaran Analisis pembelajaran adalah langkah awal yang perlu dilakukan sebelum melakukan pembelajaran. Langkah-langkah sistematis pembelajaran keseluruhan terdiri dari: 1) analisis kebutuhan pembelajaran, 2) menentukan tujuan pembelajaran, 3) memilih dan mengimplementasikan bahan ajar, 4) memilih media dan sumber belajar yang relevan, 5) memilih dan merencanakan sistem evaluasi dan tindak lanjut. (3) Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa Kegiatan menganalisis perilaku dan karakteristik awal mahasiswa dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang menerima mahasiswa apa adanya dan menyusun sistem pembelajaran atas dasar keadaan mahasiswa tersebut. Karena itu, kegiatan menganalisis perilaku dan karakteristik awal mahasiswa merupakan proses untuk mengetahui perilaku yang dikuasai mahasiswa sebelum mengikuti proses pembelajaran, bukan untuk menentukan perilaku prasyarat dalam rangka menyeleksi mahasiswa sebelum mengikuti pelatihan. Konsekuensi dari digunakannya cara ini adalah: titik mulai suatu kegiatan pembelajaran tergantung kepada perilaku awal mahasiswa. Jadi, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal mahasiswa/peserta didik dan lingkungan adalah bertujuan untuk menentukan garis batas antara perilaku yang tidak perlu diajarkan dan perilaku yang harus diajarkan kepada mahasiswa/peserta didik. (4) Memilih metode, media dan materi

Proses pembelajaran selanjutnya adalah memilih metode, media dan materi yang akan digunakan Setelah menentukan tujuan, berarti telah membuat titik awal (pengetahuan, keterampilan dan sikap mahasiswa) dan titik akhir (tujuan) dari pembelajaran. Pada langkah ini adalah menghubungkan antara kedua titik dengan memilih metode yang tepat dan format media, kemudian memutuskan materi yang dipilih untuk diimplementasikan. Perencanaan sistmatis untuk menggunakan media tentu menuntut metode, media dan materi dipilih secara sistematis. (5) Menggunakan media dan materi Proses berikutnya adalah dengan menggunakan media dan materi Menurut Heinich (1996:228) direkomendasikan prosedur menggunakan berdasarkan pada penelitian luas, dan mengikuti langkah “5P” yang pembelajarannya berbasis dosen atau berpusat pada siswa. “5P” tersebut. Dalam memilih teknologi dan media yaitu media pembelajaran berbasis multimedia (video) dengan menggunakan panduan-panduan untuk menilai kesesuaian pemilihan teknologi dan media: (a) Penyelarasan dengan standar (SK, KD), hasil, dan tujuan menyediakan alat-alat yang diperlukan bagi mahasiswa untuk memenuhi tujuan belajar. (b) Bahasa yang sesuai umur kelas mahasiswa (Umum). (c) Tingkat ketertarikan dan keterlibatan mahasiswa dalam media itu sendiri agar lebih aktif. (d) Kualitas teknis dan aplikasinya dalam menggunakan video pembelajaran. (e) Panduan dan arahan penggunaan video pembelajaran. (6) Membutuhkan partisipasi mahasiswa Dosen seharusnya merealisasikan partisipasi aktif dari mahasiswa di dalam proses pembelajaran. Menurut Jhon Dewey (dalam Heinich, 1996) berargumentasi bahwa reorganisasi dari kurikulum dan pembelajaran untuk membuat mahasiswa berpartisipasi sebagai pusat bagian proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sejarah dikelas genap ini, Para mahasiswa secara individu memperhatikan pembelajaran berlangsung, dan memperhatikan tayangan pembelajaran melalui video, yaitu tentang materi masuknya islam di Indonesia khususnya di Sumatra dan Jawa, setelah melihat dan mendengarkan video, peneliti melakukan tanya jawab seputar materi dengan mahasiswa, setelah itu mahasiswa juga diberi latihan soal, soal yang diberikan itu adalah tentang materi yang dilihat dan didengar pada tayangan video pembelajaran dan dikerjakan secara individu.

2. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AudioVisual Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Abad 16-19 Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Semester Dua/Genap

Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan dengan melalui uji statistik dengan bantuan SPSS menunjukkan bahwa kemampuan awal mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama (homogen). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* kedua kelas dan dibuktikan dengan uji *t* untuk melihat persamaan dua rata-rata menunjukkan bahwa tidak terdapat kemampuan awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini wajar karena kedua kelas tersebut mendapat perlakuan dan materi belajar.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberi perlakuan dengan media pembelajaran (video) pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media konvensional pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen 83.18 sedangkan pada kelas kontrol 76.20. Dari nilai rata-rata *posttest* terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Berdasarkan pernyataan di atas untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran konvensional juga digunakan perhitungan *gain* ternormalisasi diperoleh nilai *g* untuk kelas kontrol adalah sebesar 0.30 sedangkan nilai *g* untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0.54. Berdasarkan nilai *g* di atas terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan, di kelas eksperimen mahasiswa dituntut untuk dapat berperan lebih aktif dalam memperoleh kesempatan membangun sendiri pengetahuannya sehingga memperoleh pemahaman mendalam serta proses pembelajaran lebih variatif. Peningkatan hasil belajar yang diraih oleh kelas eksperimen dikarenakan adanya suasana belajar di kelas lebih kondusif, aktif dan minat serta antusias mahasiswa terlihat dibanding dengan kelas kontrol, terutama pada hal distribusi materi

perkuliahan yang tidak terpusat hanya pada dosen. Budaya belajar yang dikembangkan di kelas eksperimen adalah keaktifan mahasiswa dalam membangun sendiri keingintahuannya, membangun karakter keinginan membantu teman yang kesulitan, serta pemanfaatan waktu belajar di kelas yang harapannya sejalan dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada. Dengan demikian keaktifan mahasiswa dalam membangun sendiri pengetahuannya diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk lebih lama mengingat dan memahami materi perkuliahan.

Hasil belajar mahasiswa meningkat, kelebihan-kelebihan lain yang mendukung audio visual efektif ditunjukkan dari beberapa indikator dalam proses pembelajaran, antara lain meningkatkan keaktifan mahasiswa, baik dalam hal bertanya maupun mempresentasikan tugas yang telah diselesaikannya. Kelebihan lainnya adalah tugas mahasiswa menjadi lebih variatif dan kreatif karena mahasiswa memiliki sumber belajar luas sehingga memiliki referensi materi lebih banyak dibandingkan dengan mahasiswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran (video). Keunggulan mahasiswa yang menggunakan media (video) adalah memiliki kemampuan lebih dalam interaksi dengan internet dan penggunaannya.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen pada awalnya mengalami sedikit hambatan. Pembelajaran yang baru bagi dosen dan mahasiswa memerlukan waktu penyesuaian. Tetapi hambatan-hambatan yang terjadi perlahan dapat dikurangi karena partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Aktifitas di kelas yang bervariasi dapat menambah semangat, motivasi, karakter berbagi, membantu dalam memecahkan masalah dan dapat menciptakan lingkungan belajar positif, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif. Seluruh uraian di atas menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran Sejarah Indonesia Abad 16-19 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual memberikan pengaruh yang berarti dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester dua/genap di program studi pendidikan sejarah.

SIMPULAN

Implementasi media pembelajaran berbasis audio visual di program studi pendidikan sejarah hal-hal yang dilakukan adalah: 1) pemberian motivasi, 2) langkah-langkah penyajian bahan ajar, 3) penggunaan bahan ajar, 4) teknik mengola kelas yang interaktif. Proses pembelajaran di program studi pendidikan sejarah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia antara lain: a) mengidentifikasi tujuan pembelajaran sejarah, b) melakukan analisis pembelajaran, c) mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, d) memilih metode, media dan materi, e) menggunakan media dan materi, f) membutuhkan partisipasi mahasiswa, g) evaluasi

Efektifitas penggunaan media pembelajaran multimedia (video) lebih tinggi dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan bahwa oleh uji homogenitas ragam, diperoleh nilai Sig. 0,570 > taraf nyata 0,05 sehingga ragam data homogen Uji beda rata-rata antara pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig. 0,000 < 0,05 Tolak H_0 , maka dinyatakan berbeda signifikan dengan beda rata-rata 6,975. Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia (video) sama dengan penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan sejarah semester dua/genap pada mata kuliah Sejarah Indonesia Abad 16-19 diterima. Perhitungan nilai *gain* ternormalisasi antara kelas eksperimen juga lebih tinggi dari pada kelas kontrol, yaitu nilai *gain* ternormalisasi kelas eksperimen $g = 0.54$ dan pada kelas kontrol $g = 0.30$.

DAFTAR RUJUKAN

Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Heinich Robert, M. Chael Molenda, James D. Russel, & Sharon E. Smaldino 1996. *Instructional Media and Technology For Learning*. New Jersey : by Prentice Hall Inc. Englewood Cliffs.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Asa-Mandiri.

Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.