

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL TOKOH SEJARAH LOKAL HAUSMAN BABOE KALIMANTAN TENGAH

Isabella, Yudi Susanto, Sumiatie  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palangka Raya  
e-mail: [silaisabellaiban325@gmail.com](mailto:silaisabellaiban325@gmail.com)

**Abstrak**-Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar sejarah berupa media audio visual mengenai tokoh lokal Houman Baboe yang valid, efektif, dan layak digunakan guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Pengembangan media dilakukan melalui model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) dari Thiagarajan et al. (1974). Data dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi, dan kuesioner yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dosen pembimbing, serta siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sebesar 79% dari ahli materi dan 88,5% dari ahli media, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan. Implementasi media dalam pembelajaran menghasilkan peningkatan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan rata-rata skor mencapai 87,93%, meningkat sebesar 21,04% dari sebelumnya. Media audio visual berjudul *Houman Baboe: Jejak dan Kontribusi untuk Kalimantan Tengah* terbukti valid, efektif, dan layak digunakan sebagai bahan ajar sejarah berbasis lokalitas.

**Kata kunci:** *audio-visual, housman baboe, model 4D*

## DEVELOPMENT OF AUDIO-VISUAL LEARNING MEDIA ON LOCAL HISTORICAL FIGURE HAUSMAN BABOE OF CENTRAL KALIMANTAN

Isabella, Yudi Susanto, Sumiatie  
Faculty of Teacher Training and Education, University of PGRI Palangka Raya  
e-mail: [silaisabellaiban325@gmail.com](mailto:silaisabellaiban325@gmail.com)

**Abstract**-This study aimed to produce history teaching materials in the form of an audio-visual media about the local historical figure Houman Baboe that was valid, effective, and suitable for enhancing the learning motivation of tenth-grade students at SMA Negeri 3 Palangka Raya. The development of the media employed the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate) by Thiagarajan et al. (1974). Data were collected through interviews, documentation, and questionnaires administered to content experts, media experts, academic supervisors, and students. The validation results indicated that the media received a feasibility score of 79% from the content expert and 88.5% from the media expert, confirming its suitability for use. The implementation of the media in the learning process led to a significant increase in students' motivation, with an average score of 87.93%, reflecting a 21.04% improvement compared to the pre-use stage. The audio-visual media titled *Houman Baboe: Footprints and Contributions to Central Kalimantan* was proven to be valid, effective, and appropriate as a local-based history teaching resource.

**Keywords:** *audio-visual, housman baboe, the 4-D model*

## Pendahuluan

Pentingnya pendidikan bagi generasi muda telah disadari oleh setiap bangsa. Bagi bangsa Indonesia kesadaran pentingnya pendidikan telah tumbuh sebelum proklamasi kemerdekaan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Wibawa 2017, p.45). Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Menurut Tilaar (2008, p.101), pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan budaya bangsa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

I Gde Widja (1989, p. 31) mengutarakan pendapatnya terkait pembelajaran sejarah sebagai kolaborasi dari proses belajar dan mengajar yang berisi informasi suatu kejadian masa lampau yang berkaitan dengan apa yang terjadi pada masa sekarang. Mempelajari sejarah bertujuan melakukan suatu penggambaran kembali sebuah kejadian terkait fakta-fakta yang telah berlangsung pada masa lampau. Ungkapan tersebut selaras dengan apa yang disampaikan Kuntowijoyo (2013, p. 46) mengenai sejarah yang merupakan rekonstruksi masa lampau, akan tetapi bukan berjuang untuk mengubah kepentingan dari masa lalu itu sendiri. Pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku akibat dari interaksinya dengan mempelajari sejarah. Sejarah bukan hanya sekadar penyampaian fakta masa lalu, tetapi juga sarana untuk memahami dinamika sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang membentuk kehidupan bangsa saat ini. Menurut Kartodirdjo (1993, p. 85), pembelajaran sejarah bertujuan menanamkan kesadaran sejarah (*historical consciousness*) agar peserta didik mampu menilai peristiwa secara kritis dan mengaitkannya dengan kehidupan masa kini.

Pendidikan abad ke-21 tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan kemampuan kognitif semata, melainkan juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Trilling & Fadel, 2009). Konsep ini menuntut adanya transformasi sistem pendidikan agar mampu menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan global yang kompleks dan dinamis. Dalam konteks Indonesia, pembaruan sistem pendidikan menjadi langkah strategis untuk menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik pendidikan abad ke-21 tersebut. Melalui pemanfaatan teknologi seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, serta sumber sejarah digital, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan nyata. Namun, upaya pembaruan ini masih dihadapkan pada berbagai kendala, seperti ketimpangan akses pendidikan, rendahnya kompetensi literasi dan numerasi, serta keterbatasan sarana dan prasarana di sejumlah daerah (OECD, 2019). Penerapan konsep pendidikan abad ke-21 di Indonesia tidak hanya memerlukan inovasi pedagogis, tetapi juga dukungan kebijakan dan pemerataan fasilitas agar tujuan pendidikan yang berkualitas dan inklusif dapat tercapai.

Permasalahan tentang rendahnya belajar sejarah salah satunya seperti yang didapati oleh peneliti saat wawancara pada tanggal 8 Oktober 2024 ditemukan pada kelas X-12 SMA Negeri 3 Palangka Raya. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran sejarah ibu Bintang Sitorus menjelaskan bahwa kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran sejarah dikarenakan guru memiliki kelas yang diampu cukup banyak serta kurangnya pilihan media

yang digunakan dalam pembelajaran sejarah, juga kurangnya materi yang tentang sejarah yang berada di sekitar lingkungan belajar siswa masih berpusatpada materi pulau jawa. Bukti nyata dari rendahnya motivasi belajar sejarah siswa kelas X-12 terlihat pada atusias siswa pada saat merespon pertanyaan guru saat melakukan pembelajaran sejarah. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa kelas X-12 bernama Katherine Allusia Handra yang menjelaskan bahwa mereka diam disebabkan karena mereka mengalami kesulitan dan ketidaktahuan dalam materi yang diajarkan.

Tokoh sejarah lokal merupakan bagian penting dari warisan budaya dan identitas suatu daerah. Melalui pembelajaran yang mengangkat peran tokoh lokal, siswa dapat memahami sejarah dari perspektif yang dekat dengan kehidupan mereka. Menurut Abdullah (2024, p. 15), sejarah lokal membantu peserta didik membangun keterikatan emosional dengan lingkungannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Pembelajaran sejarah lokal juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal, semangat perjuangan, dan identitas kebangsaan (Sardiman, 2019). Dalam konteks pendidikan sejarah, pengenalan tokoh lokal dapat menjadi media untuk menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah asal sekaligus memotivasi siswa untuk meneladani sikap dan perjuangan para tokoh tersebut.

Salah satu tokoh sejarah yang ada di wilayah Kalimantan Tengah dan sangat perlu untuk diketahui khususnya oleh para siswa dalam pelajaran adalah tentang tokoh sejarah lokal Housman Baboe. Selain karena tokoh ini penting dalam peradaban suku Dayak. Hausman Baboe adalah salah satu tokoh pergerakan Dayak yang mempunyai pemikiran yang sangat cemerlang. Pemikiran Hausman bahwa semua orang Dayak harus memperoleh pendidikan yang layak tanpa membedakan golongan, suku, dan agama agar sejajar dengan bangsa dan suku-suku lain benar-benar berpengaruh terhadap perubahan rakyat Dayak. (Sulistiyorini 2007, pp. 17-23)

Dengan temuan masalah tersebut, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang efektif untuk dapat mendukung proses pembelajaran sejarah di kelas X-12, adapun media yang dibutuhkan dalam pembelajaran bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan dari meteri ajar. Menurut Sudjana dan Rivai (2019), media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik. Media yang tepat akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Sejalan dengan itu, Arsyad (2020, pp. 19-25) menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan, karena media berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan guru dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Zaini & Dewi (2017, p.22) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran mengenai penggunaan media audio visual merupakan salah satu alternatif, tetapi efektivitas tindakan melalui penggunaan media audio visual sudah terbukti dalam beberapa penelitian. Ditunjukkan oleh penelitian Syindi Puspita Sari, ddk (2024) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual menggunakan model ADDIE, yang dinyatakan sangat layak oleh para ahli dan mendapatkan respon positif dari siswa kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru. Penelitian Nanda Deswita Fitri dan Reka Seprina (2024) menganalisis penerapan media audiovisual seperti video dokumenter dan PowerPoint bersuara di SMAN 2 Kota Jambi, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Penelitian Syamsiah (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media virtual Candi Sukuh mampu meningkatkan kesadaran sejarah dan prestasi belajar siswa

kelas VII SMP IT MTA Karanganyar, serta menegaskan pentingnya penggunaan peninggalan sejarah sebagai sarana transfer nilai dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai media pembelajaran yang telah dijabarkan di atas. Peneliti akan berusaha memecahkan permasalahan pembelajaran yang ada di kelas X-12. Peneliti memutuskan untuk membahas atau meneliti permasalahan belajar sejarah yang dibantu oleh media audio visual tokoh sejarah lokal Housman Baboe, dengan topik penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Tokoh Sejarah Lokal Hausman Baboe Kalimantan Tengah.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*), yaitu penggabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif secara sistematis untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap permasalahan yang diteliti. Tujuan penggunaan metode campuran adalah untuk memvalidasi temuan, memperkaya data, mengembangkan instrumen, menggali perspektif baru, dan memahami fenomena secara lebih menyeluruh (Greene, ddk, 1989). Pendekatan ini dipilih karena data kuantitatif saja tidak cukup untuk menggambarkan fenomena secara mendalam, sementara data kualitatif saja belum mampu menunjukkan pola umum atau mengukur pengaruh tertentu. Penelitian metode campuran adalah pendekatan dalam penelitian yang melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, mengintegrasikan kedua bentuk data tersebut, serta menggunakan desain tertentu yang mungkin didasarkan pada asumsi filosofis dan kerangka teori (Creswell, 2014, p. 215). Dengan demikian, kombinasi keduanya memungkinkan peneliti memanfaatkan keunggulan masing-masing metode sekaligus mengatasi keterbatasannya. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D) model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974, p.72), yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (a) Tahap Pendefinisian (*Define*), dengan melakukan (1) Analisa Awal (*Front-end Analysis*), (2) Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*), (3) Analisis Tugas (*Task Analysis*), (4) Analisis Konsep (*Concept Analysis*), dan (5) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*); (b) Tahap Perancangan (*Design*), dengan melakukan (1)Penyusunan Tes (*Constructing Criterion-Referenced Test*), (2) Pemilihan Media (*Media Selection*), (3) Pemilihan Format (*Format Selection*), dan (4) Rancangan Awal (*Initial Design*); (c) Tahap Pengembangan (*Develop*), dengan melakukan (1) Penilaian Ahli (*Expert Appraisal*) dan (2) Uji Pengembangan (*Development Testing*), dan (e) Revisi Produk; dan (d) Tahap Penyebaran (*Disseminate*). Adapun penelitian ini diarahkan pada pengembangan dan pengujian efektivitas produk audio visual dalam bentuk MP4 pada pelajaran sejarah untuk siswa kelas X SMA Negeri 3 Palangka Raya.

#### Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Palangka Raya, tepatnya pada kelas X-12. Sekolah ini beralamat di Jl. G. Obos No.12, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, dengan kode pos 73112. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 1 November 2024 dan berakhir pada tanggal 1 Juli 2025. Subjek penelitian terdiri dari beberapa ahli dan pengguna media pembelajaran. Di antaranya adalah 1 dosen ahli materi yang memberikan masukan terhadap isi konten sejarah, 1 dosen ahli media validasi instrumen yang menilai kelayakan media, dan 1 dosen ahli validasi instrumen yang menilai kelayakan alat pengumpulan data (angket). Penelitian ini juga melibatkan 1 guru mata pelajaran sejarah dan 51 siswa kelas X-12 sebagai pengguna langsung media yang dikembangkan.

### Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dalam pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan audio visual menggunakan wawancara dan angket (lihat Tabel 1). Menurut Sugiyono (2019, p. 231) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam, Creswell (2014, pp. 190-192) juga menambahkan bahwa wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai pengalaman dan makna yang dimiliki responden. Wawancara dilakukan dengan metode tidak terstruktur pada guru mata pelajaran sejarah dan juga siswa. Hasil dari wawancara dapat dijadikan sebagai dasar bagi peneliti dalam pengembangan audio visual. Skala penilaian instrumen angket untuk validator, penilaian guru sejarah dan efektifitas siswa dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

| Tahapan       | Kegiatan            | Instrumen       | Subjek                       |
|---------------|---------------------|-----------------|------------------------------|
| Pendefinisian | Analisis Kebutuhan  | Wawancara       | 1 Guru Pelajaran<br>10 Siswa |
|               | Analisis konsep     | Dokumentasi     | -                            |
| Perencanaan   | Materi Bahan Ajar   | Dokumentasi     | -                            |
|               | Validasi Bahan Ajar | Angket Validasi | 1 Dosen Ahli Materi          |
|               | Validasi Instrumen  | Angket validasi | 1 Dosen Ahli Media           |
| Pengembangan  | Validasi Instrumen  | Angket          | 1 Dosen Ahli Sejarah         |
|               | Penilaian Guru      | Angket          | 1 Guru                       |
|               | Uji Coba Terbatas   | Angket          | 10 siswa                     |
|               | Uji Coba Lapangan   | Angket          | 51 siswa                     |

Sugiyono (2019, pp. 199-200) menjelaskan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket kuesioner untuk mengumpulkan penilaian dan saran dari validator serta tanggapan responden uji coba terhadap audio visual yang dikembangkan. Angket ini juga digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dan keefektifan video. Validasi oleh ahli materi mencakup aspek kelengkapan, keluasan, kedalaman, dan keakuratan materi, ketepatan prinsip, kesesuaian dengan iptek, serta kekinian fitur. Sementara itu, validasi oleh ahli media mencakup kelayakan penyajian dan grafis.

### Teknis Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data non-numerik yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan menekankan pada makna di balik data. Dalam konteks penelitian ini, analisis kualitatif digunakan untuk mengelompokkan masukan serta tanggapan dari ahli dan guru sebagai dasar perbaikan video pembelajaran. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data numerik, seperti hasil penilaian video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan skala Likert 1–4 dan hasil uji coba keefektifan bahan ajar dengan skala Likert 1–5. Hal ini sejalan dengan pendapat Creswell (2014) yang menyatakan bahwa analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur variabel secara objektif melalui data numerik yang dapat diolah secara statistik.

Tabel 2. Skala Interpretasi Validitas Produk

| Tingkat Persentase | Kriteria           | Keterangan                           |
|--------------------|--------------------|--------------------------------------|
| 86%-100%           | Sangat Valid       | Sangat baik untuk digunakan          |
| 71%-85%            | Valid              | Boleh digunakan dengan revisi kecil  |
| 56%-70%            | Kurang Valid       | Boleh digunakan setelah revisi besar |
| 41%-55%            | Tidak Valid        | Tidak boleh digunakan                |
| 25%-40%            | Sangat Tidak Valid | Tidak boleh digunakan                |

sumber: (Akbar, 2017)

Berdasarkan Tabel 2 mengenai skala interpretasi produk, buku digital dinyatakan layak digunakan apabila mencapai persentase kevalidan minimal sebesar 56%. Persentase tersebut menjadi batas ambang untuk menentukan apakah produk dapat diterima oleh pengguna.

Data kelayakan produk juga diinterpretasikan dengan menggunakan panduan pada Tabel 3. Berdasarkan tabel skala interpretasi kelayakan ini, buku digital harus memenuhi perolehan persentase penilaian kelayakan minimal 61% untuk dapat digunakan sebagai bahan ajar.

Tabel 3. Skala Interpretasi Kelayakan Produk

| Kriteria | Tingkat Kelayakan  |
|----------|--------------------|
| 81%-100% | Sangat Layak       |
| 61%-80%  | Cukup Layak        |
| 41%-60%  | Kurang Layak       |
| 21%-40%  | Tidak Layak        |
| 0%-20%   | Sangat Tidak Layak |

sumber: (Sugiyono, 2019)

## Hasil dan Pembahasan

### Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian dan pengembangan ini dibagi ke dalam lima tahap, yaitu: (1) penyajian produk hasil pengembangan; (2) hasil uji validitas oleh ahli materi dan media; (3) hasil penilaian dari guru pengampu mata pelajaran sejarah; serta (4) hasil uji efektivitas melalui uji terbatas dan uji lapangan (Susanto, 2021). Adapun validator dalam penelitian ini adalah Ibu Sumiatie, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi dan Ibu Silvia Arianti, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media.

Setelah dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan saran dari para ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba terhadap peserta didik. Uji coba dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap uji terbatas, data dikumpulkan semata-mata untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen, sehingga tidak dilakukan posttest setelah perlakuan. Hal ini karena fokus utama pada tahap ini adalah memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar valid dan reliabel sebelum diterapkan dalam skala lebih luas. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji terbatas, dilanjutkan dengan uji coba lapangan yang melibatkan 46 mahasiswa, di mana dilakukan pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas produk.

#### a. Produk yang Dihasilkan

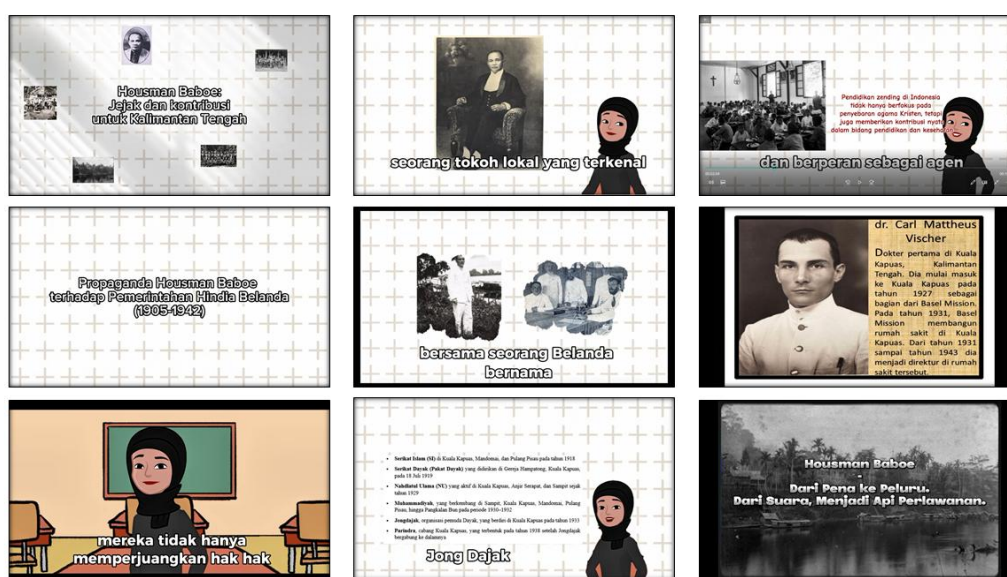
Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran dengan materi Propaganda-Propaganda Housman Baboe (1905–1943) yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak Canva, Adobe Express, dan CapCut. Video disajikan dalam format MP4 dengan ukuran standar YouTube, sehingga memiliki tingkat kompatibilitas yang tinggi dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik secara online maupun offline. Produk ini dapat diputar melalui berbagai perangkat elektronik umum, seperti laptop, PC, smartphone, iPhone, iPad, MacBook, dan perangkat sejenis lainnya.

#### b. Produk Pengembangan

Audio-visual hasil rancangan awal pada tahap perancangan (design) disajikan dalam format MP4. Media ini dikembangkan untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar dalam

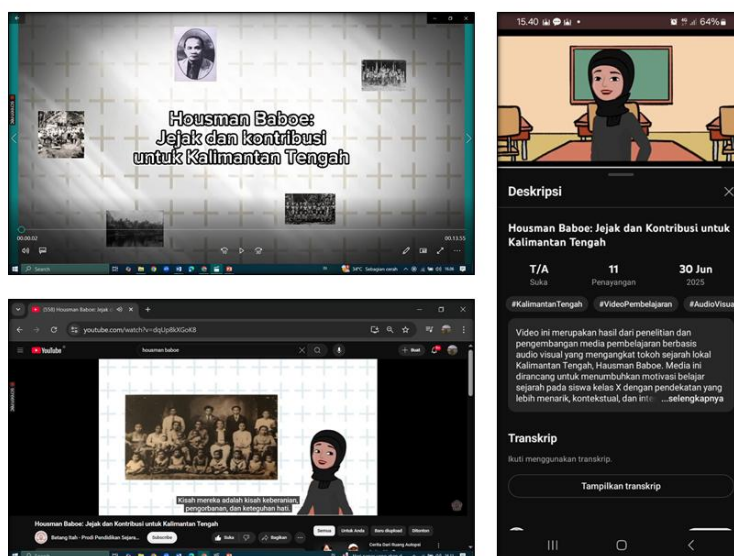
menganalisis peristiwa sejarah pada lingkup lokal, nasional, dan global dalam mata pelajaran Sejarah. Materi utama yang disajikan dalam video mencakup riwayat hidup Housman Baboe, peran kaum terpelajar di Kalimantan Tengah, propaganda Housman Baboe terhadap pemerintah Hindia Belanda, perlawanan terhadap tentara Jepang, serta akhir kehidupannya. Diharapkan video ini dapat menunjang proses pembelajaran di kelas sehingga siswa mampu mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Video pembelajaran yang dirancang dalam format MP4 ini memuat sejumlah materi utama yang berkaitan dengan tokoh lokal Housman Baboe dan relevansinya dalam konteks sejarah Indonesia. Isi video diawali dengan penjelasan mengenai riwayat hidup Housman Baboe, termasuk latar belakang keluarga, pendidikan, dan lingkungan sosial yang membentuk pemikirannya. Selanjutnya, video membahas peran kaum terpelajar di Kalimantan Tengah sebagai bagian dari kebangkitan kesadaran nasional di daerah. Materi kemudian berlanjut pada bentuk-bentuk propaganda yang dilakukan oleh Housman Baboe terhadap pemerintah Hindia Belanda, seperti melalui tulisan-tulisan di media massa dan keterlibatannya dalam organisasi pergerakan. Selain itu, ditampilkan pula perlawanan Housman Baboe terhadap pendudukan Jepang yang menunjukkan konsistensinya dalam menolak penjajahan dalam bentuk apa pun. Bagian akhir video menggambarkan akhir kehidupan Housman Baboe, termasuk warisan perjuangannya yang tetap relevan dalam pembelajaran sejarah lokal. Keseluruhan isi video disusun untuk membantu siswa memahami kontribusi tokoh lokal dalam konteks perjuangan nasional serta meningkatkan kemampuan analisis terhadap peristiwa sejarah dari berbagai perspektif. Dilihat dari Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Isi Video  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Video pembelajaran ini telah diunggah ke platform YouTube, sehingga dapat diakses secara online kapan saja dan di mana saja oleh peserta didik maupun pendidik. Selain itu, video ini juga dapat diunduh dan ditonton secara offline, memungkinkan pengguna tetap dapat memanfaatkan materi pembelajaran meskipun tanpa koneksi internet. Ketersediaan video dalam dua mode akses ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, baik di lingkungan kelas maupun saat belajar mandiri di luar kelas. Dilihat dalam Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Video Youtube  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### Hasil Uji Validitas Ahli

Tujuan dari proses validasi ini adalah untuk menilai kelayakan produk buku digital yang dikembangkan sebelum dilakukan tahap uji coba di lapangan. Persentase data penilaian dari ahli materi dan ahli media diperoleh dengan membagi jumlah skor yang diberikan oleh validator dengan jumlah nilai ideal yang dapat dicapai, kemudian dikalikan dengan 100%. Hasil perhitungan rerata persentase dari proses validasi tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

| Validator | Hasil                                                      | Komentar dan Saran                                                                                                                                                                                |
|-----------|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Materi    | 79% = Kualifikasi valid dan ekuivalen layak                | Video pembelajaran sudah layak digunakan sebagai materi bahan ajar. Sesuai saran, perlu ditambahkan subtitle untuk mendukung pembelajaran yang beragam atau berdiferensiasi.                      |
| Media     | 99 % = Kualifikasi sangat valid dan ekuivalen sangat layak | Secara umum, video dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan. Beberapa slide perlu disesuaikan dengan narasi yang dibacakan serta ditingkatkan dari segi daya tarik dan kontras tampilannya. |

Hasil validasi produk buku digital berupa video pembelajaran diperoleh dari dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, video memperoleh persentase kelayakan sebesar 79% yang masuk dalam kategori valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar. Validator menyarankan agar video dilengkapi dengan subtitle untuk mendukung pembelajaran yang lebih beragam dan berdiferensiasi sesuai kebutuhan peserta didik. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase sebesar 99%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan. Meski demikian, validator media memberikan masukan agar beberapa slide disesuaikan dengan narasi yang dibacakan serta ditingkatkan dari segi daya tarik visual dan kontras tampilan, guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

### Hasil Tanggapan Guru Pengampu

Pengisian angket tanggapan oleh guru pengampu dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan terhadap bahan ajar hasil pengembangan, berdasarkan standar penilaian yang dimiliki oleh guru dalam mengevaluasi bahan ajar pada mata pelajaran Sejarah yang diampunya. Hasil tanggapan guru pengampu terhadap video Housman Baboe: Jejak dan Kontribusi di Kalimantan Tengah disajikan pada Tabel 5. Berdasarkan data dalam tabel tersebut, diketahui bahwa video secara keseluruhan telah memenuhi standar kelayakan menurut guru pengampu, dengan persentase penilaian sebesar 88,6%. Jika dikonversikan ke dalam penilaian kualitatif, persentase tersebut berada dalam kategori sangat layak, sehingga video dinilai tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah.

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah

| No         | Aspek       | Parameter            | skor      |          |
|------------|-------------|----------------------|-----------|----------|
|            |             |                      | Tanggapan | Maksimal |
| 1          | Kemudahan   | Pengunaan Bahasa     | 10        | 12       |
|            |             | Materi/isi Video     | 24        | 28       |
|            |             | Kesesuaian Gambar    | 11        | 12       |
|            |             | Kejelasan Audio      | 15        | 16       |
| 2          | Kepraktisan | Penyelesaian Masalah | 6         | 8        |
|            |             | Sikap Siswa          | 12        | 12       |
|            |             | Total                | 78        | 88       |
| Presentase |             |                      | 88.6%     |          |

### Hasil Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas dilakukan untuk menilai sejauh mana video Housman Baboe: Jejak dan Kontribusi untuk Kalimantan Tengah efektif dalam mendukung pembelajaran siswa. Proses ini mencakup dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan, yang bertujuan mengukur respon awal serta dampak penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi siswa.

Uji terbatas dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen, bukan untuk mengukur efektivitas bahan ajar, sehingga tidak dilakukan posttest setelah perlakuan. Fokus utama pada tahap ini adalah memastikan kualitas instrumen sebelum diterapkan secara lebih luas. Sampel dalam uji terbatas ini terdiri dari 10 siswa kelas X-10 yang dipilih secara acak (*random sampling*). Setelah instrumen dinyatakan layak, barulah digunakan pada tahap uji coba lapangan untuk mengukur dampak bahan ajar secara menyeluruh.

Uji lapangan dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 April 2025, yang ditandai dengan dimulainya proses pengumpulan data melalui pembagian angket motivasi belajar dan pelaksanaan pretest kepada siswa. Selanjutnya, pada tanggal 7 Mei 2025, siswa diberikan kesempatan untuk menonton video bahan ajar yang telah dikembangkan, sesuai dengan alokasi waktu yang telah disepakati bersama, serta mengisi angket kembali untuk pelaksanaan posttest. Dalam pelaksanaan uji coba ini, sebanyak 51 siswa terlibat sebagai subjek penelitian. Namun, hanya 46 siswa yang mengikuti seluruh tahapan secara lengkap, baik pretest maupun posttest. Lima siswa lainnya tidak dapat mengikuti salah satu dari dua tahap tersebut, sehingga data mereka tidak dimasukkan dalam analisis statistik. Untuk menjaga keakuratan dan konsistensi hasil penelitian, analisis hanya dilakukan terhadap data dari 46 siswa yang menyelesaikan kedua tahapan secara utuh.

Tabel 6. Hasil Hasil Rerata Pretest dan Posttest

| Jenis Tes | Nilai Rerata (%) | Keterangan             |
|-----------|------------------|------------------------|
| Pretest   | 59,54%           | Sebelum menonton video |
| Posttest  | 80,58%           | Setelah menonton video |

|         |        |                                     |
|---------|--------|-------------------------------------|
| Selisih | 21,04% | Peningkatan nilai setelah perlakuan |
|---------|--------|-------------------------------------|

Berdasarkan data dalam tabel, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebelum menonton video pembelajaran adalah 59,54%, sedangkan rata-rata nilai posttest setelah menonton video meningkat menjadi 80,58%. Terjadi peningkatan nilai sebesar 21,04 poin persentase, yang menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa video pembelajaran Housman Baboe: Jejak dan Kontribusi untuk Kalimantan Tengah memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video sebagai bahan ajar mampu membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan dalam mata pelajaran Sejarah.

### Simpulan

Video pembelajaran Housman Baboe: Jejak dan Kontribusi untuk Kalimantan Tengah yang dikembangkan dalam format MP4 dan diunggah ke YouTube dinyatakan layak dan efektif sebagai media ajar. Hasil validasi ahli materi sebesar 79% dan ahli media sebesar 99% menunjukkan bahwa video termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak, dengan beberapa saran penyempurnaan. Tanggapan guru pengampu menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88,6% sangat layak. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata 59,54%, sementara posttest meningkat menjadi 80,58%, dengan selisih 21,04 poin, yang membuktikan bahwa video ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah.

Para peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis audio-visual maupun jenis media pembelajaran lainnya sebagai upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru sejarah dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif, baik berbasis audio-visual maupun media lainnya, penting dilakukan untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang cenderung kurang menarik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. (2024). *Sejarah Lokal di Indonesia*. UGM Press.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (22nd ed.). Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Greene, J. C., Caracelli, V. J., & Graham, W. F. (1989). Toward a Conceptual Framework for Mixed-Method Evaluation Designs. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 11(3), 255–274. <https://doi.org/10.3102/01623737011003255>
- Kartodirdjo, S. (1993). *Pendekatan ilmu sosial dalam metodologi sejarah* (2nd ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- RepublikIndonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Sari, S. P., Ahmal, A., & Yuliantoro, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 751–763. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.3128>

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*. Alfabeta.
- Sulistiyorini, P. (2007). *Tokoh-tokoh Perjuangan Kalimantan Tengah*. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Susanto, Y. (2021). Pengembangan Buku Digital Sejarah Lokal Rapat Damai Tumbang Anoi 1894 Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 1–8.
- Thiagarajan, Sivasailam, & Others. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Tilaar, R. N. (2008). *Kebijakan pendidikan: Pengantar untuk memahami kebijakan pendidikan dan kebijakan pendidikan sebagai kebijakan publik*. Pustaka Pelajar.
- Wibawa, S. (2017, March). *Tridharma Perguruan Tinggi (Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*. 01–15.
- Widja, I. G. (1989). *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>