

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Candi Jawi Berbasis Video Vlog Untuk Memperkuat Wawasan Siswa Di SMP PGRI 08 MALANG

Szulfi Muchammad Syahid¹, Ferdinan Bashofi², Puspita Pebri Setiani³

¹Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi, Universitas Insan Budi Utomo, Kota Malang, Indonesia

Corresponding Author: syahidzulfi@gmail.com^{1}

ABSTRACT

Article History:

Received 2025-07-14

Accepted 2025-09-20

Keywords:

Learning Media
Local History
Jawi Tample
Video Vlog

Using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) method, the purpose of this study was to create a video-based learning media about Candi Jawi as a source of history learning at SMP PGRI 08 Malang. The analysis stage was carried out by identifying the needs of local history learning and the characteristics of students at SMP PGRI 08 Malang. Planning for video vlog content, scripts, and scenarios was made at the design stage. The development stage included production, editing, and content validation to ensure relevance and quality. Next, implementation was carried out by testing the video vlog in class and collecting student and teacher responses. The evaluation stage included assessing the effectiveness of the media through observations, questionnaires, and interviews. The results showed that the video blog about Candi Jawi created using the ADDIE method received an excellent validity assessment. Students also showed very significant results, because this media was able to increase students' motivation to learn, their activeness, and their understanding of local history material. At SMP PGRI 08 Malang, this media proved useful for expanding students' insights and supporting creative and contextual learning. Therefore, the ADDIE method is very suitable to be used as a guideline for creating historical video blog learning media that can be adapted to student needs and curriculum implementation.

ABSTRAK

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Sejarah Lokal
Candi Jawi
Video Vlog

Dengan menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran berbasis video tentang Candi Jawi sebagai sumber pembelajaran sejarah di SMP PGRI 08 Malang. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sejarah lokal dan karakteristik siswa di SMP PGRI 08 Malang. Perencanaan konten video vlog, naskah, serta skenario dibuat pada tahap desain. Tahap pengembangan mencakup produksi, editing, dan validasi konten untuk memastikan relevansi dan kualitas. Selanjutnya, implementasi dilakukan dengan menguji coba video vlog di kelas dan mengumpulkan tanggapan siswa dan guru. Tahap evaluasi mencakup menilai efektivitas media melalui observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video blog Candi Jawi yang dibuat melalui metode ADDIE mendapatkan penilaian validitas yang sangat baik. Para siswa juga menunjukkan hasil yang sangat signifikan, dikarenakan pada media ini mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, keaktifan, dan pemahaman mereka tentang materi sejarah lokal. Di SMP PGRI 08 Malang, media ini terbukti berguna untuk memperluas wawasan siswa dan mendukung pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Oleh karena itu, metode ADDIE sangat cocok digunakan sebagai pedoman untuk membuat media pembelajaran video blog sejarah yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan pelaksanaan kurikulum.



1. PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah pertama sangat berperan dalam menumbuhkan kesadaran sejarah dan membangun identitas nasional pada diri siswa. Namun, sebagian siswa masih menganggap pelajaran sejarah kurang menarik karena metode pengajarannya yang cenderung tradisional dan minim inovasi. Akibatnya, minat serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah, terutama sejarah lokal yang seharusnya relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, menjadi rendah.

Sejarah lokal, seperti Candi Jawi di Jawa Timur, adalah bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai sejarah yang tinggi dan sangat penting untuk diperkenalkan kepada generasi muda (Sulfemi 2016). Mengintegrasikan sejarah lokal dalam proses pembelajaran tidak hanya memperluas pengetahuan siswa, tetapi juga menanamkan rasa cinta terhadap tanah air serta kebanggaan akan budaya daerah. Dengan mempelajari sejarah lokal, siswa dapat memahami kejadian-kejadian masa lalu di lingkungan mereka sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

Kehidupan manusia saat ini tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media digital. Media digital telah menjadi kebutuhan utama yang memenuhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari manusia (Rizqiya, 2024). Kemajuan teknologi digital saat ini membuka kesempatan luas untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu inovasi yang bisa diterapkan adalah penggunaan video vlog sebagai sarana pembelajaran sejarah. Vlog, atau video blog, merupakan media yang sangat familiar bagi generasi digital sekarang dan mampu menyajikan materi secara visual, naratif, serta kreatif (Vies et al, 2019). Berbagai perangkat seperti ponsel berkamera, kamera digital yang bisa merekam video, atau kamera murah yang dilengkapi dengan mikrofon merupakan modal yang mudah untuk melakukan aktivitas video blogging. Dengan membuat dan memanfaatkan vlog, siswa tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, tetapi juga dapat aktif terlibat dalam proses belajar melalui kegiatan eksplorasi, kerja sama, dan pembuatan konten sejarah.

Pengembangan media pembelajaran sejarah lokal Candi Jawi berbasis video vlog di SMP PGRI 08 Malang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah sekaligus mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama. Inovasi ini juga menjadi solusi atas tantangan pembelajaran sejarah yang selama ini dianggap monoton, serta mendukung implementasi kurikulum yang menuntut integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar (Susanti, 2018). Candi jawi merupakan Salah satu Candi di Jawa Timur yang letaknya tepat di bawah kaki Gunung Welirang yang berada di Desa Candi Wates, Kecamatan Prigen, Kabupaten Pasuruan, sekitar 31 km dari Kota Pasuruan dan 3 kilometer dari Kota Pandaan. Candi Jawi banyak dikira sebagai tempat pemujaan atau tempat peribadatan Buddha, tetapi sebenarnya merupakan tempat pendharmaan atau penyimpanan abu dari raja terakhir Singhasari, Kertanegara. Candi jawi adalah candi yang dibangun sekitar abad ke-13 dan merupakan peninggalan bersejarah Hindu-Buddha Kerajaan Singhasari (Muzaqi, 2023: 7).

Penulis memilih mengembangkan media pembelajaran sejarah lokal Candi Jawi berbasis video vlog untuk digunakan di sekolah, sumber belajar digital digunakan sebagai bentuk usaha guru agar membuat pembelajaran yang efektif serta tidak membosankan bagi para siswa. Video vlog ini bisa menjelaskan sejarah Candi Jawi dengan jelas dan cocok dijadikan bahan ajar, sekaligus memberikan alternatif cara belajar. Dengan begitu, media ini sesuai dengan kebutuhan siswa sekarang dan membantu mereka lebih memahami sejarah lokal serta sadar pentingnya melestarikan budaya bangsa. Meskipun begitu, penelitian dan kajian yang membahas sejarah lokal secara khusus masih tergolong sedikit. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah: (1) menguraikan bagaimana sejarah lokal dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran sejarah, dan (2) menggambarkan peran sejarah lokal dalam membentuk kesadaran sejarah.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan karya ilmiah ini, penulis menggunakan Pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono (2019), pendekatan kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, sebagai metode ilmiah atau scientific karena telah memenuhi kaidah ilmiah secara konkret atau empiris, obyektif, terukur, rasional, serta sistematis. Metode kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan yang akan digunakan untuk meneliti pada populasi serta sampel tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, serta analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Developmen/R&D*) dengan model ADDIE. ADDIE adalah singkatan yang mengacu pada proses utama pengembangan sistem pembelajaran yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengembangan penelitian dengan menggunakan model ADDIE ini juga dapat menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar interaktif yang dikembangkan sesuai dengan prosedur sehingga menghasilkan produk yang cocok diterapkan untuk siswa (Kurnia, 2019).

Metode pengumpulan data yang diterapkan yaitu kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi (ahli media dan ahli materi) dan pendapat siswa yang kemudian dianalisis dengan teknik persentase (Arsyad, 2023). Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menganalisis informasi yang dikumpulkan dalam fase-fase tertentu seperti, yang pertama wawancara dimanfaatkan untuk menganalisis data yang berhubungan dengan tantangan atau masalah yang berkembang selama penyelidikan dalam sains. Wawancara dilaksanakan kepada murid serta guru bidang studi sejarah pada media yang dimanfaatkan dalam tahap pembelajaran dan untuk mengeksplorasi pemahaman mereka terhadap topik-topik tertentu siswa. Yang kedua dokumen dalam penelitian ini meliputi catatan-catatan yang diperlukan untuk membantu dalam menganalisis info yang telah dikumpulkan. Dan yang ketiga angket dimanfaatkan untuk menganalisis informasi yang dikumpulkan dari desain atau materi ahli selain tanggapan terhadap peserta didik. Kuesioner dalam survei peningkatan ini meliputi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan kelayakan materi, penggunaan peraturan bahasa, dan kesesuaian gaya di mata publik (Sugiyono, 2015).

Setelah itu pada masa penilaian informasi, peneliti menawarkan kuesioner yang telah ditentukan sebelumnya kepada calon media atau spesialis materi untuk mengevaluasi respons mereka pada media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Itulah desain angket yang akan digunakan oleh reporter dan spesialis materi:

Tabel 1. Respons Pertanyaan Dalam Kuesioner
(dokumen pribadi)

Respons	Nilai
Tidak Baik (TB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Presentase hasil angket digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran visualisasi secara menyeluruh, kriteria kelayakan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Pedoman Presentase Angket Valid Suatu Produk (dokumen pribadi)

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Kuat
61% - 80%	Kuat
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Lemah
0% - 20%	Sangat Lemah

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan peneliti pada tanggal 21-28 Mei 2025 di kelas 7 dan 8 SMP PGRI 08 Malang saat pelajaran IPS. Ditemukan bahwa selama sekitar satu minggu, proses pembelajaran belum mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Banyak siswa terlihat tidak fokus, bahkan ada yang sibuk sendiri atau tertidur di kelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kompetensi sosial yang dimiliki oleh guru dalam mengajar. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi antara guru dan siswa menjadi kurang efektif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar sejarah di kalangan siswa. Keterbatasan kemampuan guru dalam membangun hubungan yang baik dengan siswa menghambat terciptanya suasana belajar yang nyaman dan kondusif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama metode pengajaran mata pelajaran, instruktur hanya menggunakan media yang merupakan edisi buku IPS yang disediakan sekolah. Buku dalam bundel ini menjadi sumber utama untuk menjelaskan materi dan memberikan bantuan melalui penyelidikan tentang topik ini. Kelemahan media pengajaran menyebabkan siswa menjadi kurang terlibat dan tidak imajinatif dalam mengambil bagian dalam pengalaman pendidikan. Itu terjadi karena jika siswa hanya membaca materi yang disediakan dalam bundel, pemahaman mereka akan terkonsentrasi pada data yang disediakan di setiap buku.

Pengembangan media pembelajaran berupa video vlog untuk materi sejarah lokal Candi Jawi di SMP PGRI 08 Malang merupakan suatu inovasi yang efektif dalam proses pembelajaran sejarah. Media ini menggabungkan elemen audio-visual yang mampu menarik minat siswa, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian serupa di MA NU Hasan Munadi Beji Kabupaten Pasuruan, media video yang berisi materi sejarah candi jawi terbukti mampu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah serta menambah wawasan mereka mengenai budaya lokal tentang sejarah candi jawi secara lengkap (Syahputra, 2023). Media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku teks karena Pelaksanaan pembelajaran dengan media video vlog diawali dengan penyampaian materi secara singkat, kemudian dilanjutkan dengan penayangan video yang memuat sejarah Candi Jawi secara lengkap, termasuk konteks sejarah kerajaan Singhasari dan nilai-nilai budaya yang masih relevan hingga kini. Siswa kemudian diajak berdiskusi dan melakukan refleksi, yang memperdalam pemahaman mereka (Aghni, 2018).

Evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media video vlog bukan sekedar meningkatkan hasil belajar, serta turut meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Pembelajaran multimedia yang menegaskan bahwa perpaduan elemen visual dan audio mampu memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa. Menurut (Arsyad, 2018) penggunaan media vlog sebagai media pembelajaran sejarah lokal juga relevan dengan perkembangan teknologi dan gaya belajar generasi milenial yang lebih menyukai media digital dan konten video. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya memenuhi kebutuhan kurikulum, tetapi juga menyesuaikan dengan karakteristik siswa masa kini.

A. Tahap Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Vlog

Berdasarkan asesmen kebutuhan yang menunjukkan keadaan terkini tentang berbagai hal, para peneliti telah memutuskan materi pembelajaran berbasis visual mana yang diperlukan untuk membantu peserta didik mengenal masyarakat setempat. Sebagai konsekuensinya, mereka telah membuat materi pembelajaran berbasis visual, termasuk film Vlog yang membahas tentang budaya daerah tersebut.

1. Bentuk fisik dari hasil yang dikeluarkan di peningkatan sumber belajar ini yaitu video yang berformat file.
2. Ada beberapa aspek dalam media pembelajaran ini, yang terdiri dari 3 unsur yaitu :
 - a) Pembuka : yang berisi cover, judul materi pembelajaran, KD petunjuk materi.
 - b) Bagian inti : pada bagian ini berisi video dan narasi yang berisi ulasan sejarah lokal candi jawi yang berlangsung kurang lebih 5-10 menit.
 - c) Bagian penutup : mengandung nilai karakter (tulus, toleransi, taat, bertanggung jawab, mandiri, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, tanggung jawab).
3. Deskripsi media peneliti menggunakan aplikasi capcut.

Kesimpulan Hasil Oleh Ahli Materi dan Media

Setelah itu, keberhasilan pembuatan alat peraga pembelajaran akan dilanjutkan dengan evaluasi prosedur validasi untuk menilai dan memutuskan keakuratan atau hasil akhir produk. Proses validasi akan dilakukan melalui metode validasi media atau bahan. Rekapitulasi data hasil pengujian validasi bahan dari ahli materi dan ahli media mengenai kecakupan dan kedalaman materi mengenai sejarah lokal Candi Jawi.

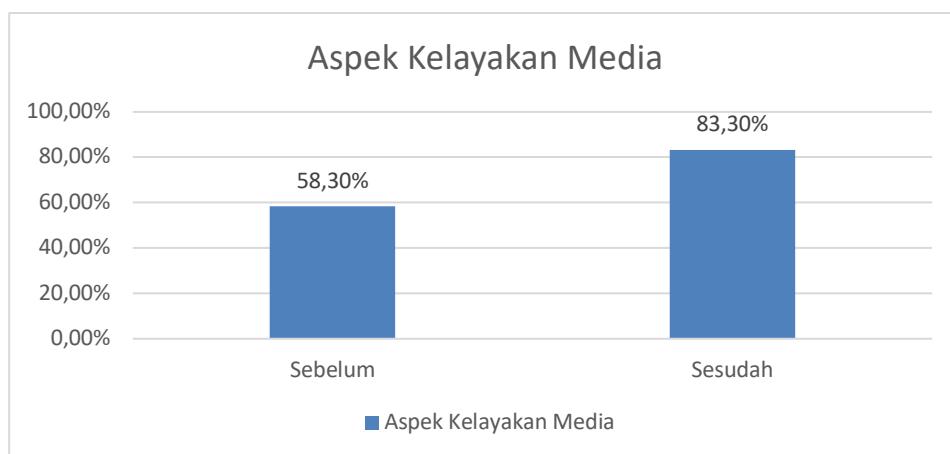


Diagram 1. Hasil Analisa Validasi Ahli Media
(dokumen pribadi)

Dari hasil data yang telah diselesaikan melalui tim ahli media, didapatkan simpulan untuk penilaian awal tanpa koreksi sebesar 58,3%, sedangkan untuk penilaian lanjutan dengan koreksi sebesar 83,3%. Jadi dapat diketahui bahwa rata-rata presentase keseluruhan adalah 58,3% tanpa revisi, kemudian 83,3% sesudah revisi, yaitu sangat baik. Berdasarkan temuan hasil evaluasi pada saat revisi, maka materi pelajaran untuk candi jawi dinyatakan siap untuk penilaian eksternal. Rekapitulasi data hasil pengecekan validasi dari ahli materi terhadap sub-sub pertanyaan selain dari tata letak sampul dan desain video pembelajaran dapat dilihat di bawah:

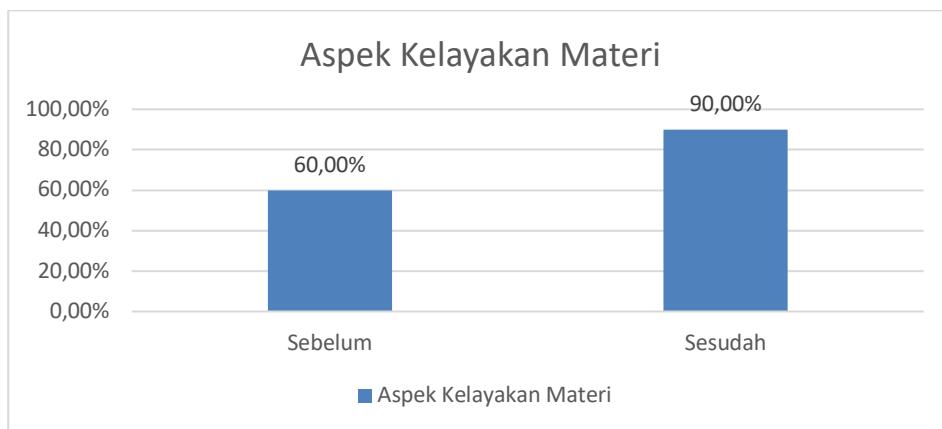


Diagram 2. Hasil Analisa Validasi Ahli Materi
(dokumen pribadi)

Menurut hasil verifikasi yang telah dilaksanakan melalui materi tim ahli, hasil untuk evaluasi awal tanpa revisi sebesar 60%, sedangkan hasil untuk evaluasi selanjutnya setelah dilakukan perbaikan sebesar 90%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa rata-rata persentasenya adalah 60% pada saat revisi, yaitu tergolong tinggi, tetapi 90% pada saat revisi. Berdasarkan hasil evaluasi terakhir, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual vlog Candi Jawi layak untuk uji coba di luar. Tujuan dari pengujian informasi reaksi angket peserta didik adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berdasarkan visual yang telah dibuat.

B. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan oleh sebagian kecil peserta untuk mengevaluasi hasil aktual dari perangkat pendidikan yang bergantung pada visual. Uji coba kelompok kecil akan dilakukan oleh siswa di lembaga tersebut, kelas 7 sebagai kelas kontrol dan kelas 8 sebagai kelas eksperimen di SMP PGRI 08 Malang. Berdasarkan hasil temuan angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran visual, dilakukan analisis tanggapan siswa pada kelas kontrol sangat kurang yang menunjukkan presentase 43,8 dan masuk dalam kriteria kurang. Dari data kelas kontrol dapat dibandingkan dengan kelas eksperimen yang memiliki hasil rangkuman angket respon anak terhadap media pembelajaran berbasis visual menunjukkan respon anak sangat bagus, sesuai rekapitulasi nilai dampak yang menunjukkan persentase 85% dan memenuhi kriteria "Sangat Kuat". Dua temuan dari analisis data dengan alat visual untuk pengajaran bergantung pada keakuratan konten, alat bantu visual, serta kepraktisan angket, menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat mempengaruhi pencapaian belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran berbasis video vlog tentang sejarah lokal Candi Jawi terbukti sangat efektif dalam memperkuat wawasan dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa di SMP PGRI 08 Malang. Media vlog ini mampu mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku teks dengan menghadirkan materi secara audio-visual yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menghayati materi sejarah. Validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan setelah dilakukan perbaikan, yang menunjang keakuratan dan kedalaman konten. Uji coba pada siswa kelas eksperimen memberikan tanggapan sangat positif, berbeda secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini membuktikan bahwa media

vlog tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah lokal Candi Jawi, tetapi juga memperkuat nilai karakter positif yang ditanamkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran video vlog ini sangat relevan dan tepat digunakan sebagai sumber belajar inovatif yang sesuai dengan karakteristik generasi milenial dan tuntutan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

5. REFERENSI

- Adzandini, V. N. (2019). "Proyek Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah". FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah, 8(2), 237-246.
- Aghni, Rizqi Ilyasa (2018). "Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi." Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia 16.1: 98-107.
- Arsyad, Muhammad Naharuddin (2018). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang." Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya 8.2: 188-198.
- Arsyad, M. N., Setiawati, D., & Firdausi, F. U. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Mata Kuliah Sejarah Perekonomian Dunia. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan", 9(3), 632-639.
- Kurnia, Tia Dwi, (2019). "Model addie untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3d pageflip". In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM).
- Muzaqqi, Bayu Adji Al (2023). "Pemanfaatan Media Windows Movie Maker Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 SIDOARJO Tahun Ajaran 2021/2022". PhD Thesis. STKIP PGRI Sidoarjo.
- Rizqiya, N. W., & Setiani, P. P. (2024). "Digitalisasi media belajar untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas VII MTs". Jurnal Muara Pendidikan, 9(1), 49-54.
- Susanti, E. D. (2019). "Project based learning: pemanfaatan vlog dalam pembelajaran sejarah untuk generasi pro gadget. Sejarah dan Budaya". Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya, 13(1).
- Sulfemi, Wahyu Bagja (2016). "Hubungan persepsi peserta didik tentang kompetensi guru mata pelajaran sejarah dengan hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor". Jurnal Fascho, 5.2: 52-70
- Sugiyono. (2015). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Syahputra, G. R. (2023). "Pemanfaatan video candi jawi sebagai media pembelajaran sejarah bagi siswa Kelas X MA NU Hasan Munadi beji kabupaten pasuruan tahun ajaran 2022-2023" (Doctoral dissertation, STKIP PGRI Sidoarjo).