

**PEMANFAATAN MEDIA WINDOWS MOVIE MAKER CANDI JAWI  
SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SEJARAH  
DI SMA PGRI 5 SIDOARJO TAHUN AJARAN 2021/2022**

Bayu Adji Al Muzzaqi, J. Priyanto Widodo, Aulia Fitriany  
bayuadji078@gmail.com  
Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Sidoarjo

**ABSTRAK**

Materi pembelajaran sejarah merupakan materi yang harus banyak dipelajari dan dipahami. Sehingga, dibutuhkannya media alternatif lain sebagai bentuk penyampaian materi sejarah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisa pemanfaatan media *Windows Movie Maker* sebagai sarana pembelajaran sejarah di SMA PGRI 5 Sidoarjo, menganalisis pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media tersebut dengan materi candi jawi, dan menganalisis hasil evaluasi dari pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan konsep pembelajaran 3M, yaitu Mendengar, Menyimak, Menanya. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang lebih mengutamakan pada observasi yang dapat disaksikan atau dilihat dengan pancaindra. Berdasarkan hasil evaluasi yang di dapat dengan wawancara dan pengamatan, dengan memanfaatkan media *windows movie maker* sebagai selingan atau alternatif pembelajaran sejarah dengan menggunakan konsep 3M, para siswa akan lebih bisa fokus dan berkonsentrasi pada materi candi jawi yang disampaikan oleh pengajar. Pemahaman akan materi jadi lebih meningkat, kelas menjadi lebih aktif dan kondusif.

**Kata Kunci :** *Candi Jawi, Pelajaran Sejarah, Windows Movie Maker*

**ABSTRACT**

History learning material is material that must be studied and understood a lot. Thus, another alternative media is needed as a form of delivering historical material. This study aims to analyze the use of *Windows Movie Maker* media as a means of learning history at SMA PGRI 5 Sidoarjo, analyze the implementation of learning by utilizing this media with candi jawi material, and analyze the results of the evaluation of the lesson. This study uses the 3M learning concept, namely Listening, Listening, Asking. This study uses a qualitative approach that prioritizes observations that can be witnessed or seen with the five senses. Based on the evaluation results obtained through interviews and observations, by utilizing *Windows Movie Maker* media as a distraction or alternative to learning history using the 3M concept, students will be better able to focus and concentrate on the Jawi Temple material delivered by the teacher. Understanding of the material increases, classes become more active and conducive.

**Keywords:** *Jawi Temple, History Subject, Windows Movie Maker*

## **LATAR BELAKANG**

Pembelajaran sejarah merupakan interaksi yang terjadi ketika siswa belajar tentang kondisi masa lampau, guna menghasilkan manfaat darinya untuk masa depan. Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang mengenalkan pengetahuan dan nilai-nilai yang erat kaitannya dengan proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari dahulu kala sampai sekarang. Seiringnya waktu berjalan mata pelajaran sejarah sering kali dipandang menjenuhkan. Hal itu tidak akan terjadi bilamana guru bisa memaksimalkan media, sistem atau sumber pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh dan mengabaikan dan pembelajaran sejarah bisa jadi lebih menarik. Diyakini tiap-tiap pembelajaran yang baik sudah seharusnya menggunakan cara belajar belajar yang tepat sehingga sukses saat diimplementasikan. Padahal pembelajaran sejarah bermaksud juga agar siswa bisa sadar dengan adanya bermacam-macam cerita hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya perbedaan perspektif di masa lalu untuk memahami masa kini serta pemahaman untuk waktu yang akan datang (Isjoni, 2007:72).

Secara umum masalah yang didapati saat mengajar mata pelajaran sejarah dikarenakan oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal (Ahmad, 2014:274). Faktor eksternal biasanya berkaitan dengan cara menyampaikan materi pelajaran sejarah yang hanya semisal rangkaian fakta yang tidak menarik. Sementara itu faktor internal melingkupi sikap siswa yang umumnya kurang positif terhadap pembelajaran serta minat dan motivasinya yang rendah (Aman, 2011:7). Oleh sebab itu, dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dengan seiringnya bertambahnya zaman dibutuhkannya media alternatif lain sebagai bentuk penyampaian materi sejarah kepada peserta didik. Pemanfaatan media pengajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan merupakan faktor yang berdampak pada berhasil atau tidak siswa dalam proses belajar mengajar, karena ketika

dalam pemilihan penggunaan media belajar mengajar yang tidak tepat akan menyebabkan hasil pembelajaran yang tidak maksimum.

Beberapa contoh yang termasuk media ini adalah film audio, televisi dan video (Prasetya, 2016:18). Salah satu media audio-visual yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran yaitu dengan membuat atau mengedit video menggunakan aplikasi *windows movie maker*. Aplikasi ini bisa dimanfaatkan untuk membuat video yang cukup berkualitas dari segi audio dan visual dengan memanfaatkan efek-efek yang bisa digunakan pada aplikasi. Salah satu materi dalam pembelajaran sejarah yang dalam proses belajar mengajarnya bisa dibuat lebih menarik yaitu dengan mempelajari Candi menggunakan media *Windows Movie Maker* dengan membuat Video, jadi para siswa tidak harus datang ke tempat dimana Candi tersebut berada. Salah satu candi di Jawa Timur yang letaknya tepat di Desa Candi Wates, Kecamatan Prigen, Kabupaten Pasuruan ialah Candi Jawi. Candi Jawi merupakan peninggalan sejarah yang bentuk fisiknya masih utuh dan mudah dipelajari, tidak seperti peninggalan-peninggalan di Jawa Timur lainnya yang rusak oleh waktu dan iklim karena terbuat dari batu bata merah.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat merumuskan masalah sebagai berikut : 1) Bagaimana pemanfaatan media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo? 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo? 3) Bagaimana evaluasi pembelajaran sejarah pada penggunaan media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo?

Metode penelitian dengan pendekatan kualitatif yang lebih mengutamakan pada observasi pada sesuatu yang dapat disaksikan atau dilihat dengan pancaindra. Dalam hal ini peneliti menggunakan media video dengan

menggunakan *Windows Movie Maker* tentang pembelajaran sejarah. Dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat menginterpretasikan materi pembelajaran sejarah, sekaligus mengetahui hasil tanggapan siswa dan guru. Sumber data pada penelitian ini ialah data primer dan data sekunder. Instrumen penelitian yang dilakukan yaitu 1) pengamatan, 2) wawancara, 3) dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data induktif berdasarkan bukti nyata, proses analisis data diawali dengan pemeriksaan data dari hasil dokumen yang disajikan dalam catatan tertulis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dengan menggunakan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat diketahui hasil dan pembahasan seperti berikut ini:

### **Bentuk Pemanfaatan Media *Windows Movie Maker* di SMA PGRI 5 Sidoarjo**

Pada dasarnya materi pembelajaran sejarah merupakan materi yang harus banyak dipelajari dan dipahami. Banyaknya hal yang harus dipahami dari pembelajaran sejarah menyebabkan dibutuhkan konsentrasi dan teknik mengingat yang tinggi (Ardiyanti, 2019). Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan para siswa-siswi kelas XII MIPA di SMA PGRI 5 Sidoarjo yang dilakukan oleh peneliti, maka kegiatan pembelajaran sejarah pada kali ini akan memanfaatkan media *Windows Movie Maker*. Menurut hasil wawancara sebagian besar pendapat siswa-siswi saat diberikan pertanyaan perihal apakah mereka menyukai pelajaran sejarah, sebagian besar dari mereka mengungkapkan bahwa:

“Pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang kurang banyak diminati oleh siswa-siswi SMA PGRI 5 Sidoarjo khususnya pada kelas XII MIPA. Hal ini dikarenakan banyaknya materi yang harus diajarkan oleh guru kepada muridnya membuat siswa-siswi mengalami kesulitan untuk menghafalkan dan memahami isi dari materi tersebut.”

Dari penjelasan siswa-siswi tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka kurang berminat pada pelajaran sejarah karena materi yang begitu banyak dan penyampaian materi yang kurang menarik. Dengan demikian peneliti memanfaatkan media *Windows Movie Maker* sebagai alternatif lain pada pelajaran sejarah ini. Materi sejarah yang akan dibahas, yaitu mengenai Candi Jawi. Video dengan durasi 16 menit 53 detik tersebut memuat berbagai macam informasi terkait Candi Jawi. Dalam video tersebut penjelasan materi dijabarkan dengan singkat, padat dan jelas dengan tujuan agar siswa tidak akan bosan saat melihatnya. Proses yang dilakukan untuk membuat video tersebut diawali dengan merencanakan dan mendesain isi dari video tersebut dengan data pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dapat dilihat pada tabel 4.1. Tujuannya ialah agar saat proses pembuatan materi dengan video peneliti tidak akan keluar dari topik yang akan disampaikan.

Tabel 4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan hindu dan budha di indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat indonesia masa kini	3.6.1 Menjelaskan kehidupan masyarakat indonesia menjelang masuknya pengaruh hindu-budha 3.6.2 Menjelaskan sistem pemerintahan dan kebudayaan berbagai kerajaan besar hindu di indonesia 3.6.3 Menjelaskan sistem pemerintahan dan kebudayaan berbagai kerajaan besar budha di indonesia 3.6.4 Menganalisis pengaruh hindu-budha pada masyarakat pada masa kini
4.6 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan hindu dan budha yang masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa indonesia pada masa kini.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan hasil dalam bentuk presentasi (Singhasari)</li> </ul>

Sumber : Data yang diolah (2023)

## Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Windows Movie Maker

Pada bagian ini, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sejarah dilakukan pada SMA PGRI 5 Sidoarjo, di kelas XII MIPA. Pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan pada tanggal 01 September 2022. Jumlah siswa-siswi yang berada di kelas ini sejumlah delapan orang dan semuanya ikut serta pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar pendamping sementara pada mata pelajaran sejarah. Dengan begitu, maka saat mengajar peneliti juga dapat melakukan pengamatan kepada siswa-siswi SMA PGRI 5 Sidoarjo. Ringkasan langkah pembelajaran sendiri dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Langkah Ringkas Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>Guru meminta salah seorang siswa memimpin doa</li><li>Guru mempersiapkan kelas lebih kondusif dan siap belajar untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi/absensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan)</li><li>Guru menyampaikan topik tentang video <i>windows movie maker</i> (Sejarah Candi Jawi) dan kompetensi yang akan dicapai.</li></ul>	10 Menit
Inti	<p><b>Mendengar</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Siswa bergabung bersama kelompok masing-masing (4 kelompok).</li><li>Setelah dibagi kelompok, semua siswa kelas XII MIPA menyaksikan tayangan video <i>windows movie maker</i> bersama. Video <i>windows movie maker</i> ini berkaitan tentang “Sejarah Candi Jawi Peninggalan Kerajaan Singhasari” berupa video <i>windows movie maker</i> oleh guru.</li></ul> <p><b>Menyimak</b></p> <p>Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar tentang materi video <i>windows movie maker</i> yang berkaitan tentang “Sejarah Candi Jawi</p>	55 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	Peninggalan Kerajaan Singhasari” untuk melatih rasa syukur, kesungguhan dan kedisiplinan, ketelitian mencari informasi. <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berdiskusi dengan guru mengenai hal yang belum dipahami.</li> <li>• Guru memberi penguatan tentang materi video <i>windows movie maker</i> yang berkaitan tentang “Sejarah Candi Jawi Peninggalan Kerajaan Singhasari”.</li> </ul>	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik yang telah dibagi menjadi 4 kelompok mengerjakan tes evaluasi.</li> <li>• Guru menutup pertemuan dengan meminta salah seorang siswa memimpin doa.</li> </ul>	25 Menit

Sumber : Data yang diolah (2023)

Lebih detailnya lagi proses pembelajaran dimulai dengan peneliti membantu guru sejarah untuk penyampaian materi mengenai Candi Jawi. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan memulai kelas seperti biasanya dilanjutkan dengan peneliti yang diperkenalkan oleh guru tersebut. Selanjutnya peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai metode pembelajaran dengan memanfaatkan media *windows movie maker* dengan menerapkan konsep 3M yaitu mendengar, menyimak, dan menanya.

Pada tahap ini peneliti akan menayangkan hasil karya video yang telah dibuat dengan memanfaatkan media *windows movie maker*. Video tersebut bertema Sejarah Candi Jawi Peninggalan Kerajaan Singhasari. Video ditampilkan dengan menggunakan proyektor untuk menampilkan video tersebut. Sebelum mulai tayangan video, siswa-siswi akan dibagi menjadi 4 kelompok dengan tiap kelompok beranggotakan 2 orang. Saat video telah dimulai peneliti juga mengamati reaksi yang ditimbulkan oleh siswa. Setelahnya peneliti membuka sesi diskusi dengan para siswa mengenai materi tersebut.

### **Sistem Evaluasi Pembelajaran Sejarah Pada Penggunaan Media *Windows Movie Maker* di SMA PGRI 5 Sidoarjo**

Hasil dari sistem evaluasi kegiatan pembelajaran sejarah di SMA PGRI 5 Sidoarjo dengan materi Candi Jawi memanfaatkan media *windows movie maker* dengan konsep 3M terbilang menarik bagi siswa dan diminati. Kegiatan ini dapat membuat siswa-siswi tidak mengalami kejenuhan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penjelasan lebih lanjut perihal bentuk evaluasi pembelajaran sejarah dengan materi candi jawi di kelas XII MIPA ialah sebagai berikut:

Pada tahap awal setelah melakukan pembukaan kelas peneliti juga secara langsung mengamati siswa-siswi kelas XII MIPA baik sebelum memulai materi maupun sesudah memulainya. Pengamatan tidak hanya dilakukan oleh peneliti namun, Ibu guru sejarah juga ikut serta berpartisipasi aktif untuk ikut mengamati siswa-siswinya. Beberapa hal yang menjadi *point* penting pengamatan ini ialah tingkah laku siswa-siswi dan suasana kelas yang terbentuk baik itu sebelum maupun sesudah materi pembelajaran.

Tahap ini peneliti tidak hanya melakukan pengamatan terhadap pembelajaran siswa-siswi tersebut, tetapi juga memberikan beberapa butir pertanyaan yang nantinya akan digunakan sebagai bahan diskusi kelompok. Tahap awal saat melakukan evaluasi pembelajaran sejarah ini dengan guru sejarah menyampaikan topik pembelajaran sejarah yang akan dipelajari. Kemudian peneliti akan menjelaskan secara singkat perihal pemanfaatan media *windows movie maker* dengan menerapkan konsep 3M. Dilanjutkan dengan pembuatan kelompok sebelum memulai video tersebut.

Adapun tujuan dari pembuatan kelompok ialah untuk mengetahui jawaban yang akan dihasilkan dari setiap kelompok setelah mengamati video pembelajaran tersebut. Susunan tahapan dalam kegiatan observasi ini ialah sebagai berikut:

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI
1	Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru
2	Siswa-siswi membentuk kelompok
3	Siswa-siswi memperhatikan hasil karya <i>windows movie maker</i>
4	Siswa-siswi berdiskusi
5	Mengajukan atau menanggapi pertanyaan
6	Mengerjakan tes evaluasi diskusi yang telah disiapkan

Dapat diketahui tabel diatas bahwa setelah siswa-siswi memperhatikan atau

melihat video pembelajaran tersebut, maka akan langsung dimulai sesi diskusi bersama kelompok perihal materi candi jawi. Bentuk evaluasi yang diberikan ialah berupa butir-butir pertanyaan yang diharuskan bagi siswa-siswi untuk menjawabnya secara berkelompok.

Pertanyaan yang diajukan ialah bentuk evaluasi pada materi pembelajaran sejarah bertema mendeskripsikan kerajaan bercorak Hindu Budha di Indonesia khususnya membahas perihal candi jawi pada masa kerajaan singhasari. Tidak hanya itu saja, peneliti juga mengevaluasi dengan wawancara yang kepada siswa-siswi yang terlibat serta guru pelajaran sejarah tema pertanyaannya yaitu, seputar hasil atau yang dirasakan dari pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media *windows movie maker* yang telah dilaksanakan. Pertanyaan penting yang diajukan ialah rasa minat, perasaan, dan pengalaman saat belajar sejarah memanfaatkan media *windows movie maker* dengan menerapkan konsep 3M.

### **Pembahasan**

Sejarah adalah suatu mata pelajaran dengan menanamkan nilai-nilai akan pengetahuan dan sikap perihal suatu proses perubahan serta perkembangan suatu masyarakat di Indonesia dan di dunia dari masa lampau hingga masa kini (Agung & Wahyuni, 2013:55). Siswa mendapatkan kemampuan berfikir secara historis dan pemahaman akan sejarah merupakan tujuan dari pembelajaran sejarah disekolah (Ardiyanti, 2019). Karakteristik dari ilmu sejarah memiliki kaitan erat dengan waktu, sehingga dapat diketahui bahwa sejarah dapat dikatakan sebagai ilmu yang pelajarannya terkait dengan waktu, yakni maksudnya waktu lampau, sekarang, dan juga yang akan datang (Iqbal, 2013).

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat 5 komponen penting, yaitu tujuan, materi, metode, alat atau media dan penilaian pembelajaran (Audie, 2019). Sebagai bagian dari pembelajaran, media tidak bisa terhindar dari membahas sistem pembelajaran secara keseluruhan. Pemanfaatan media sebagai salah satu bagian yang diharuskan untuk mendapatkan perhatian lebih bagi para pendidik dan juga siswa-siswinya dalam kegiatan pembelajaran (Falahudin, 2014). Media pembelajaran secara umum memiliki arti sebagai segala hal yang digunakan guna

menyalurkan materi atau bahan pembelajaran yang dapat meningkatkan rangsangan siswa-siswi baik itu minat, perhatian, perasaan dan pikiran mereka guna mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut (Mu'minin dan Humaisi, 2021).

Guru sejarah SMA PGRI 5 Sidoarjo, selama ini mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional saja, yaitu dengan menggunakan metode presentasi atau ceramah perihal materi kepada peserta didik. Media yang dimanfaatkan juga berupa *Power Point Presentation* (PPT) dan buku pelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran jadi terasa membosankan dan tidak menarik. Dalam hal ini, dapat menyebabkan siswa-siswi menjadi kurang berminat pada pelajaran sejarah, sehingga siswa-siswi akan mengalami kesulitan saat memahami pelajaran tersebut.

Pada hal ini pembelajaran sejarah membutuhkan suatu media alternatif lain sebagai bentuk penyampaian materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan media *windows movie maker* sebagai sarana pembelajaran sejarah dapat menjadi media selingan dalam pembelajaran sejarah agar lebih menarik dan meningkatkan fokus siswa-siswi. Berdasarkan hasil dari pemanfaatan media *windows movie maker* sebagai sarana pembelajaran sejarah materi Candi Jawi di SMA PGRI 5 Sidoarjo, dapat diketahui bahwa dengan memanfaatkan media tersebut hasil pemahaman materi siswa-siswi dapat mengalami peningkatan.

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya dapat diketahui bahwa dengan memanfaatkan media *windows movie maker* sebagai selingan belajar atau alternatif tambahan dalam belajar dapat membuat para siswa jadi lebih tertarik dengan pelajaran sejarah. Hal tersebut akan membuat para siswa bisa menjadi lebih fokus dan berkonsentrasi pada materi yang disampaikan. Lebih lagi dengan menggunakan konsep 3M yang dimana dapat membuat suasana kelas jadi lebih aktif dan kondusif. Siswa-siswi jadi bisa lebih memahami akan materi yang disampaikan.

Konsep pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan konsep 3 M, yaitu mendengar, menyimak, dan menanya. Konsep ini pada dasarnya dapat melatih siswa agar dapat aktif dan interaksi antar siswa didalam kelas juga dapat terjadi dengan baik. Sehingga belajar sejarah akan jadi lebih menyenangkan. Hal ini dapat

menjadi bukti bahwa media pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan *windows movie maker* dinilai dari aspek kelayakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat berguna bagi peserta didik dan guru dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara peneliti dengan para siswa-siswi sebelumnya, siswa-siswi berpendapat bahawa mereka jadi bisa lebih fokus pada pelajaran sejarah yang mereka anggap menjenuhkan dan mereka tidak terlalu perhatikan materi yang panjang tersebut. Siswa-siswi tersebut mengungkapkan bahwa:

“Pemanfaatan media *windows movie maker* dengan menerapkan konsep 3M dinilai baik oleh siswa-siswi SMA PGRI 5 Sidoarjo. Banyak yang memberi tanggapan bahwa dengan memanfaatkan media tersebut pelajaran sejarah jadi lebih menarik dan penyampaian materi yang berbeda bisa membuat mereka semangat. Hal ini bisa menyebabkan siswa-siswi jadi lebih fokus pada materi yang diberikan. Media yang berbasis video tersebut bisa membuat siswa-siswi seperti belajar sambil menonton film sehingga materinya yang disampaikan akan lebih diperhatikan dan juga mudah dipahami.”

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa siswa tersebut, dapat dikatakan bahwa para siswa jadi bisa berkonsentrasi dan fokus pada pelajaran sejarah yang menjadi menarik saat disampaikan dengan memanfaatkan media *windows movie maker*. Dengan begitu akan membuat para siswa menjadi semangat saat belajar. Hal tersebut juga nantinya akan berimbas pada tingkat pemahaman para siswa pada materi yang telah disampaikan. Dari hasil wawancara dengan siswa-siswi mengungkapkan bahwa :

“Banyak dari siswa-siswi tersebut yang menyukai pelajaran sejarah dengan memanfaatkan media video tersebut. Siswa-siswi banyak yang berpendapat bahwa dengan belajar sejarah menggunakan pemanfaatan media *windows movie maker* serta menerapkan konsep 3M, akan menjadi lebih menarik. Belajar bisa jadi lebih mudah memahami dengan memanfaatkan media baru serta jadi tidak akan bosan lagi saat belajar sejarah.”

Jerome Bruner dalam Hakim (2012) menjelaskan bahwa suatu proses dari pembelajaran dimungkinkan untuk belajar dalam bentuk gambar atau film (*iconic representation of experiment*). Brown dalam Iqbal (2013) juga menjelaskan bahwa

pembelajaran yang bersifat visual akan lebih suka mempelajari dan membaca bagan, gambar, informasi grafis, dan lain sebagainya. Sedangkan pembelajaran bersifat audio cenderung suka mendengarkan rekaman suara ataupun ceramah namun, pembelajaran yang dikatakan sukses yaitu dapat menggunakan keduanya media yang bersifat visual dan audio. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa dengan memanfaatkan media *windows movie maker* sebagai selingit atau alternatif pembelajaran sejarah dengan menggunakan konsep 3M, para siswa akan lebih bisa fokus dan berkonsentrasi pada materi candi jawi yang disampaikan oleh pengajar. Pemahaman akan materi jadi lebih meningkat, kelas menjadi lebih aktif dan kondusif. Hal tersebut memiliki kesesuaian dengan pendapat yang diutarakan oleh Sanjaya (2012), perkembangan pengetahuan cukup pesat, sehingga apabila tenaga pendidik dan peserta didik hanya mengandalkan buku teks dalam proses pembelajaran tersebut, bisa jadi materi yang dipelajari akan cepat usang.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pembahasan di atas sebelumnya ialah bahwa pemanfaatan *windows movie maker* sebagai sarana pembelajaran sejarah layak dipertimbangkan untuk digunakan. Hal tersebut memberikan manfaat bagi para siswa agar dapat lebih fokus dan memperhatikan materi yang diterangkan dengan lebih seksama. Dengan begitu para siswa akan dapat memahami materi pembelajaran sejarah yang terbilang cukup sulit untuk dipahami. Juga bisa dibayangkan dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan bahan ajar. Dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan *windows movie maker* yang menggunakan konsep 3M dapat membuat situasi kelas lebih kondusif. Selain itu juga dapat melatih siswa agar dapat aktif dan interaksi antar siswa didalam kelas juga dapat terjadi dengan baik para siswa akan lebih bisa fokus dan berkonsentrasi pada materi candi jawi yang disampaikan oleh pengajar. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan *windows movie maker* juga dapat digunakan sebagai alternatif lain dan atau tambahan media pengajaran yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik agar lebih bervariasi dan situasi kegiatan belajar mengajar tidak menjenuhkan serta

bisa menyenangkan.

## **SARAN**

Pada kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran pada SMA PGRI 5 Sidoarjo dan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut ini:

1. Bagi SMA PGRI 5 Sidoarjo ialah dengan memanfaatkan media *windows movie maker* dengan konsep 3 M diharapkan dapat meringankan beban pengajar untuk memberikan materi kepada siswa. Hal tersebut dimaksudkan pada pelajaran yang dirasa sulit untuk dipahami, agar nantinya para siswa tidak mengalami kejenuhan dan kondisi kelas bisa kondusif. Saran selanjutnya yaitu pada aspek durasi video yang tidak terlalu panjang agar efektif dan tidak membosankan. Dengan memanfaatkan media ini juga dapat digunakan sebagai selingan atau tambahan pada media pembelajaran agar lebih bervariasi dan tidak bergantung pada cara mengajar yang seperti biasanya. Hasil file video bisa dengan mudah disimpan pada *flashdisk* ataupun dalam bentuk CD. Dengan begitu para siswa nantinya dapat mempelajarinya kembali sesuai keinginan siswa.
2. Bagi penelitian selanjutnya ialah diharapkan untuk menambah penelitian pembahasan mengenai durasi yang tepat dan perencanaan visualisasi gambar yang akan ditunjukkan. Hal itu akan sangat bermanfaat jika dilakukan dengan melakukan pengujian untuk mengetahui respon dari para siswa. Dengan begitu manfaat yang akan di terima bagi siswa dalam memahami pelajaran semakin tinggi dan pelajaran sejarah yang dinilai membosankan bisa menjadi lebih menarik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Agung, L., & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Ombak.

- Ardiyanti, W. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Maker Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. E-Journal UNSRI.
- Audie, N. (2019). "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2019, 587.
- Candi.perpusnas. (2023). *Deskripsi Candi Jawi*. ([https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa\\_timur-candi\\_jawi](https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_timur-candi_jawi), diakses 13 Januari 2023, Pukul 11.00 WIB).
- DapoKemendikbud. (2022). *Data Pokok Pendidikan SMA PGRI 5 Sidoarjo*. (<https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/4FAF0D7C256B2964B5AC>, diakses pada 12 Januari 2023, Pukul 8.25 WIB).
- Falahudin, I. (2014). "Pemanfaatan Media Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4 (Oktober-Desember, 2014), 104.
- Hakim, L. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran AVA dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Skripsi UPI Bandung.
- I Made Puja Laksana, Sri Handayani, Sumarno, (2014). "Potensi Candi Jawi Sebagai Objek Pariwisata Sejarah di Kabupaten Pasuruan". <https://repository.unej.ac.id/>
- Iqbal, M. (2013). *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejaran Kelas XI IPS di SMA An-Najah Rumpin-Bogor*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. *Repository UINJKT*
- Mu'minim, M. I., dan Humaisi, M. S. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu*. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia Nomor 1 Volume1*
- PerpusnasRI (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia). (2013). *Candi Jawi*. ([https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa\\_timur-candi\\_jawi](https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_timur-candi_jawi), diakses pada 13 Januari 2023, Pukul 1.16 WIB).
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sistem Informasi Aplikasi Pendidikan Sekolah. (2021). *SIAP Web Sekolah SMA PGRI 5*. (<http://20540066.siap-sekolah.com/sekolah-profil/>, diakses pada 12 Januari 2023, Pukul 8.20 WIB).

Susanto, Y, Sumiatie (2019). *Pemanfaatan Windows Movie Maker Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Palangkaraya*. *E-Jurnal UPGRIPK*

Widodo, P. J. (2020). *Nilai Edukasi Taman Kota Sidoarjo*. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, Vol 3 No 2. DOI: <https://dx.doi.org/10.17977/um0330v3i2p115-125>.

Zahroh, A (2013) : *“Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Windows Movie Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumber“*.

