

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *AUTOPLAY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 3
BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memproleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*



Oleh:

POPI SUSANTI

17046027/2017

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *AUTOPLAY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 3 BENGKULU SELATAN

Nama : Popi Susanti
BP/NIM : 2017/17046027
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2021

Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151992031002

Pembimbing



Ridho Bayu Yefferson, M.Pd
NIP. 198512202008121001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Ujian Skripsi Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji
Skripsi Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada
Hari Senin, 16 Agustus 2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *AUTOPLAY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 3 BENGKULU SELATAN**

Nama : Popi Susanti
BP/NIM : 2017/17046027
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2021

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Ridho Bayu Yeferson, M.Pd

1.



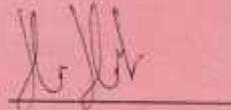
Anggota : 1. Dr. Ofianto, M.Pd

2.



2. Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd

3.



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Popi Susanti
BP/NIM : 2017/17046027
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Multimedia Autoplay Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan"** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh :

Ketua Jurusan



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151992031002

Saya yang menyatakan



Popi Susanti
NIM. 17046027

ABSTRAK

POPI SUSANTI (2017/17046027) : “ Pengembangan Multimedia *Autoplay* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan”.
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang 2021.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran sejarah secara maksimal yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kronologis peserta didik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8. Tujuan penelitian ini yaitu untuk (1) Menganalisis tahap pengembangan video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan. (2) Menganalisis kelayakan dan kepraktisan Video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan. Metode dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 yaitu model ADDIE, *Analysis* dari analisis ditemukan permasalahan yaitu kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran, rendahnya keantusiasan dan partisipasi peserta didik, dan rendahnya kemampuan berpikir kronologis peserta didik. *Design* perancangan video multimedia yang akan dikembangkan dan memetakan berdasarkan sumber bacaan yang terkait dengan materi, *Development* pengembangan produk dengan melakukan uji validasi ahli materi dan ahli media, *Implementation* untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran video multimedia, *Evaluation* untuk melihat apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan harapan atau tidak, namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation* karena keterbatasan waktu dan biaya. Subjek uji coba terbatas yaitu siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan, dengan objek uji coba terbatas yaitu media pembelajaran video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8. Hasil dari penelitian pengembangan yaitu media berbasis video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8. Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media dengan kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata uji validasi materi 3,61 dan media 3,71. Hasil uji kepraktisan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa multimedia *autoplay* yang bersifat audio visual dalam pembelajaran sejarah Indonesia sangat praktis dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik dengan nilai rata-rata guru 3,68 dan hasil penilain peserta didik di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan 3,75.

Kata Kunci : Multimedia *Autoplay*, berpikir kronologis, pembelajaran sejarah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Salam dan Rahmat semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dan semoga kita senantiasa istiqomah dalam menjalankan syariat agama yang telah beliau ajarkan. Alhamdulillahrobbilalamiin, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia *autoplay* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan”**

Kegiatan penelitian dan penyelesaian skripsi ini penulis, banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa pihak yang terlibat telah memberikan kontribusi yang besar dalam penyelesaian skripsi ini menjadi karya ilmiah yang baik dan sesuai dengan kaidah keilmuan. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ridho Bayu Yefterson, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya dan pikiran untuk memberikan pengarahan dan bimbingan yang sangat berharga bagi penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr.Ofianto, M.Pd dan Ibu Hera Hastuti, S. Pd, M.Pd selaku dosen penguji dalam ujian skripsi.
3. Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum sebagai validator kuesioner, dan validator materi dan Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd sebagai Validator

kuesioner dan sekaligus sebagai validator pada media *Multimedia Autoplay*.

4. Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan.
5. Ketua Jurusan Bapak Dr. Rusdi, M.Hum dan sekretaris jurusan Bapak Dr. Etmi Hardi, M.Hum yang telah memberikan bantuan pengarahan dalam menyelesaikan perkuliahan.
6. Prof. Dr. Siti Fatimah, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin penelitian dan kemudahan bagi penulis.
7. SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan yang juga sebagai tempat penelitian dalam mengembangkan dan memperoleh berbagai pengalaman.
8. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Maharudin dan Ibu Rahida yang telah membesarkan, yang selalu memberikan motivasi, perhatian, membimbing, mendo'a kan dan memberikan kasih sayang yang tiada tara, serta pengorbanan baik itu moril maupun material yang tidak akan pernah bisa peneliti balaskan jasa-jasanya.
9. Teristimewa untuk kakakku tercinta Yeta Nopitas Sari, S.Pd dan Andika Saputra Terimakasih atas kasih sayang, perhatian, arahan, motivasi, saran, bimbingan, serta do'a kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Padang.

10. Teman-temanku Wirda, Siti, Smaysa, Yesi, Nuri, dan Fitri yang telah memberikan dukungan, motivasi, keritikan dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
11. Keluarga besar prodi pendidikan sejarah terutama pada angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan, keritikan dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi.

Semoga segala bimbingan yang Bapak/Ibu, keluarga, sahabat dan teman-teman seperjuangan berikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Teori Belajar	11
B. Pembelajaran Sejarah	13
1. Pengertian Pembelajaran Sejarah	13
2. Karakteristik Pembelajaran Sejarah	13
3. Tujuan Pembelajaran Sejarah	14
4. Penjelasan Materi KD3.11	14
C. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	17
3. Fungsi Media Pembelajaran	18
4. Manfaat Media Pembelajaran	19
5. Jenis Media Pembelajaran.....	19
D. Multimedia Interaktif	21

1. Pengertian Multimedia Interaktif	21
2. Karakteristik dan Fungsi Multimedia Interaktif.....	22
3. Manfaat Multimedia Interaktif	23
4. Komponen Multimedia Interaktif	23
5. Kelebihan dan kelemahan Multimedia Interaktif.....	24
E. <i>Autoplay</i> Media Studio.....	26
1. Pengertian <i>Autoplay</i> Media Studi.....	26
2. Versi <i>Autoplay</i> Media Studio	26
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Autoplay</i> Media Studio	27
F. Studi Relevan	28
G. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Model Pengembangan	31
C. Tahap dan pengembangan	32
D. Uji Coba Produk.....	39
E. Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Hasil Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	46
a. Analisis kebutuhan peserta didik.....	46
b. Analisis kurikulum	49
2. Hasil Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	52
a. Mengumpulkan bahan bacaan	52
b. Mengumpulkan video dan gambar	53
c. Merancang tampilan multimedia <i>autoplay</i>	55
d. Membuat draf materi	56
e. Pembuatan video	56
f. Deskripsi hasil pengembangan produk multimedia <i>autoplay</i>	57
3. Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	62

a.	Data uji validasi materi oleh ahli materi.....	63
•	Validasi angket	63
•	Validasi materi	63
•	Hasil validasi materi	63
b.	Data uji validasi media oleh ahli media	66
•	Validasi angket	66
•	Validasi media	67
•	Hasil validasi media	67
4.	Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	72
a.	Praktikalitas media oleh guru	72
•	Validasi angket	72
•	Hasil praktikalitas oleh guru	73
b.	Praktikalitas media oleh peserta didik	75
•	Validasi angket	75
•	Hasil penilaian media oleh peserta didik	75
B.	Pembahasan	77
1.	Tahap Pengembangan	77
a.	Analisis kebutuhan	77
2.	Perancangan Produk.....	79
3.	Analisis Validasi/Kelayakan	81
4.	Analisis Praktikalitas	84
C.	Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	87
	BAB V PENUTUP	89
A.	Kesimpulan	89
B.	Saran	91
	DAFTAR PUSTAKA.....	92
	LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Ahli Materi	40
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	41
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Untuk Guru.....	42
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Untuk Siswa	43
Tabel 5. Skor Penilaian Terhadap Kelayak Multimedia <i>Autoplay</i>	44
Tabel 6. Kreteria Validasi Produk	45
Tabel 7. Penilaian Revisi Ahli Materi.....	64
Tabel 8. Hasil Validasi Materi	65
Tabel 9. Saran Penilaian Media Revisi 1	67
Tabel 10. Revisi 1 Penilaian Ahli Media	68
Tabel 11. Saran Penilaian Media Revisi 2	69
Tabel 12. Revisi 2 Penilai Ahli Media.....	69
Tabel 13. Hasil Validasi Media.....	70
Tabel 14. Hasil Praktikalitas Media Oleh Guru	73
Tabel 15. Hasil Praktikalitas Media Oleh Peserta Didik	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Script atau Narasi Video	56
Gambar 2. Tampilan Cover Multimedia <i>Autoplay</i>	57
Gambar 3. Tampilan Petunjuk penggunaan	58
Gambar 4. Tampilan Daftar Isi	59
Gambar 5. Tampilan KI, KD.....	60
Gambar 6. Tampilan Materi Dalam Bentuk Teks	60
Gambar 7. Tampilan Materi Dalam Bentuk Video	61
Gambar 8. Tampilan Kesimpulan	62

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Materi.....	82
Grafik 2. Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Media	83
Grafik 3. Hasil Penilaian Kepraktisan Guru Terhadap Video Multimedia .	85
Grafik 4. Hasil Penilaian Kepraktisan Peserta Didik Terhadap Video Multimedia.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Kisi-kisi Angket Ahli Materi dan Media.....	95
2. Lampiran 2. Angket Uji Validasi Ahli Materi dan Media	97
3. Lampiran 3. Analisis Uji validasi Materi dan Media.....	112
4. Lampiran 4. Angket Praktikalitas Guru Dan Peserta Didik.....	114
5. Lampiran 5. Jawaban Angket Siswa	121
6. Lampiran 6. Analisis Praktikalitas Guru dan Peserta Didik	122
7. Lampiran 7. Script atau narasi video	124
8. Lampiran 8. Hasil Produk	127
9. Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	134
10. Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	143
11. Lampiran 11. Surat Penelitian.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu yang sangat penting bagi setiap individu karena melalui pendidikan ini pula seseorang akan dapat merubah perilakunya baik dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Edward Humrey pendidikan adalah sebuah penambahan keterampilan atau pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman sebagai hasil latihan, studi atau pengalaman (Yusuf, 2018:8). Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2012:79). 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, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ramayulis, 2012).

Pendidikan merupakan suatu proses, dalam proses ini pendidikan di Indonesia terdapat beberapa disiplin ilmu yang diajarkan disekolah dasar, menengah pertama dan menengah atas. Salah satu disiplin ilmu tersebut adalah sejarah. Mata pelajaran sejarah menjadi salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, sehingga setiap peserta didik dituntut untuk mempelajari sejarah Indonesia saat menempuh sekolah menengah atas. Pembelajaran sejarah

adalah ilmu pengetahuan yang menelaah asal-usul dan perkembangan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk watak, sikap dan kepribadian peserta didik. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk menerima cara berpikir kritis dan membentuk karakter pada siswa (Zahro, Sumardi, & Marjono, 2017).

Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu, untuk membangun perspektif dan kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang (Zahro, Sumardi, & Marjono, 2017). Selain itu, pembelajaran sejarah juga bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa seperti kemampuan berpikir kronologis. Kemampuan berpikir kronologis yaitu kemampuan dasar dari tingkat berpikir dalam pembelajaran sejarah, karena dalam berpikir kronologis meletakkan waktu (masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang) sebagai unsur essential dalam pembelajaran sejarah (Sari & Yefterson, 2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Agustus 2020 dari sumber belajar peserta didik yang berkaitan dengan mata pelajaran sejarah seperti buku ajar, dan LKS mudah untuk diakses di perpustakaan sekolah, namun media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar masih sangat terbatas yaitu berupa peta dan gambar, bahkan guru hanya memerintahkan mereka untuk mencatat dan

mengerjakan latihan soal pada materi yang sedang dipelajari tanpa di berikan penjelasan. Fakta lain yang ditemukan oleh peneliti yaitu banyak terdapat alat bantu yang disediakan oleh pihak sekolah seperti proyektor, leptop, speaker dan labor komputer yang tidak digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, diperlukan suatu inovasi baru pada pembelajaran sejarah berupa media pembelajaran video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Agustus 2020 kepada guru mata pelajaran sejarah, dari hasil wawancara tersebut terdapat permasalahan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis, konsep berpikir kronologis dilihat dari kemampuan siswa dalam mengaitkan peristiwa satu ke peristiwa yang lain tanpa berurutan. Oleh sebab itu, siswa kurang memahami kesinambungan dari peristiwa sejarah. Padahal dalam memahami materi sejarah nasional Indonesia yaitu sangat dibutuhkan pemahaman mereka yang berkaitan dengan cara berpikir kronologis, karena kemampuan berpikir kronologis merupakan kemampuan berpikir yang mendasari pemahaman sejarah. Selain itu, kendala dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa kurang antusias dan tidak berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada saat dilakukanya wawancara guru mata pelajarn sejarah mengatakan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran sejarah.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa, siswa tersebut mengatakan bahwa dalam pelajaran sejarah mereka kesulitan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan berpikir kronologis hal ini disebabkan materi yang dipelajari terlalu luas dan media yang digunakan oleh guru berupa peta dan gambar, bahkan juga guru hanya memerintahkan mereka untuk mencatat dan mengerjakan soal latihan pada materi yang sedang dipelajari tanpa diberikan penjelasan. Padahal peserta didik mengatakan bahwa mereka lebih suka belajar dengan menggunakan media yang ditampilkan melalui proyektor.

Melihat dari permasalahan di atas maka untuk mengatasi hal tersebut seperti yang dikatakan oleh Sanjaya pengetahuan berkembang sangat pesat sehingga jika guru dan peserta didik hanya mengandalkan buku ajar, LKS, media gambar dan peta dalam proses pembelajaran bisa menjadikan materi yang dipelajari cepat dilupakan dan bahkan tidak meningkatkan kemampuan berpikir kronologis, serta keantusiasan dan partisipasi peserta didik. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran berupa audio visual, audio, visual dan multimedia (Hafizh & Yefterson, 2019). Penggunaan media yang sesuai dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2007:15) bahwa media pembelajaran yang baik merupakan media yang dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan dan meningkatkan motivasi serta rancangan kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik, karena media adalah alat

bantu yang memiliki fungsi sebagai pengantar pesan atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran peserta didik untuk memberikan respon terhadap materi dari media yang sedang diamatinya.

Salah satu inovasi baru yang diberikan oleh peneliti yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 karena didalamnya memadukan materi dalam bentuk teks, animasi, gambar, video yang bersifat audio visual sehingga pembelajaran sejarah lebih mudah dan menarik. Bila hal demikian dilakukan maka pembelajaran tersebut akan lebih bermakna bagi peserta didik dan besar kemungkinan bermuara pada pemahaman yang bagus terhadap materi yang sedang dipelajari. Serta dapat menumbuhkan keantusiasan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan video yaitu Multimedia *Autoplay* media studio 8 merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, animasi, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat yang bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Nisa, Wati, & Mhardika, 2017). Aplikasi multimedia *autoplay* media studio 8 dapat membuat tampilan *autorun presentation* yang didalamnya terdapat tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai file misalnya: video, Ms.Word, flash dan foto.

Aplikasi *autoplay* media studio 8 merupakan aplikasi media pembelajaran yang mudah digunakan baik dari segi pembuatan dan penggunaan, karena dalam pembuatan menggunakan *autoplay* ini tidak serumit dengan aplikasi yang berbasis *script* dengan bahasa pemrograman. Adapun kelebihan dari *autoplay* media studio 8 yakni: (1) media pembelajaran berbasis aplikasi *autoplay* pada segi visualisasi mirip dengan flash yang menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, (2) media pembelajaran berbasis *autoplay* memberikan fasilitas berupa tombol yang dapat menuju langsung pada menu yang kita inginkan sehingga mempermudah pengguna dalam belajar, (3) media pembelajaran berbasis aplikasi *autoplay* merupakan aplikasi yang mampu berintegrasi dengan berbagai media baik itu, teks, gambar, animasi, suara, dan video, (4) media pembelajaran ini dapat dibuka pada semua komputer tanpa harus menginstal pada komputer. Sedangkan kekurangan dari aplikasi *autoplay* media studio 8 yaitu: 1) Kurangnya template yang disediakan 2) mampu dioperasikan dengan maksimal processor pentium IV dengan RAM 1 giga byete.

Media pembelajaran berbasis video multimedia menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 belum pernah diterapkan di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan. Oleh sebab itu, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan penjelasan diatas dengan judul Skripsi: **“Pengembangan Multimedia *Autoplay* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan”**.

A. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang muncul yaitu:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran terkesan monoton.
2. Dominasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara verbal (ceramah).
3. Pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 untuk menyampaikan materi pembelajaran masih terbatas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan pada mata pelajaran sejarah ?
2. Apakah video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Menganalisis tahap pengembangan video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan !

2. Menganalisis kelayakan dan kepraktisan video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti sendiri, bermanfaat sebagai bahan masukan untuk memperluas wawasan tentang bagaimana dalam pengembangan video multimedia menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 sebagai media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana.
2. Bagi guru penelitian ini menjadi bahan informasi tentang media pembelajaran yang efektif dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran sejarah, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajarannya.
3. Bagi siswa atau peserta didik bisa mendapatkan suasana belajar yang baru yang lebih menyenangkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video multimedia menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8 diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik dan dapat juga mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik di dalam proses belajar mengajar.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu video multimedia yang didesain menggunakan *Autoplay* media studio 8. Multimedia *Autoplay* yang dihasilkan berisikan kompetensi dasar menganalisis Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu dan Belanda, dalam hal ini “ Peristiwa Bandung Lautan Api” kelas XI berupa media pembelajaran yang bersifat Audio visual. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini, pembelajaran lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berikut ini spesifikasi produk yaitu:

1. Produk yang dihasilkan berupa Multimedia *Autoplay* yang bersifat audio visual dengan materi pembelajaran sejarah dan pokok bahasan Peristiwa Bandung Lautan Api.
2. Materi ajar menyesuaikan pada KD 3.11 dan KI 4.11 dengan materi pokok tentang Menganalisis perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda dan sub materi pembahasan“ Peristiwa Bandung Lautan Api”.
3. Media pembelajaran berbasis Multimedia yang bersifat audio visual menggunakan aplikasi *Autoplay* media studio 8 ini dikembangkan berupa satu aplikasi pembelajaran yang terdiri dari materi pembelajaran dalam bentuk teks, animasi, video, dan gambar yang berkaitan dengan materi.
4. Dalam pembuatan video dalam bentuk animasi diproses menggunakan aplikasi *kinemaster* dengan durasi 3 menit, selanjutnya diproses menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8.

5. Penggabungan dan mendesain video animasi dan video menggunakan aplikasi *autoplay* media studio 8.
6. Suara dalam video diisi oleh peneliti.
7. video multimedia yang didesain menggunakan aplikasi *autoplay* berdurasi 13 menit.
8. Produk ini diformat dalam bentuk hard drive folder.
9. Video menggunakan aplikasi multimedia *autoplay* dapat membantu mengefektifkan dalam penyampaian materi pembelajaran dari luasnya rentang waktu peristiwa dan berlangsung lama, maka dapat disajikan lebih singkat dengan menggunakan media.