

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
CAPCUT PADA MATERI BANDUNG LAUTAN API UNTUK
MENINGKATKAN *HISTORICAL EMPATHY* PESERTA DIDIK DI
KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Oleh

WINDA PITRIANI PARHAMAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *CAPCUT* PADA MATERI BANDUNG LAUTAN API UNTUK MENINGKATKAN *HISTORICAL EMPATHY* PESERTA DIDIK DI KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Winda Pitriani Parhamah

Penelitian ini mengenai pengembangan media video animasi pada materi peristiwa Bandung Lautan Api berbasis aplikasi *Capcut* sebagai media pembelajaran sejarah yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan pada penelitian adalah bagaimana kelayakan produk video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi Bandung Lautan Api untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 langkah tahapan dalam penelitian, yaitu 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian untuk mengetahui kelayakan video animasi dan mengetahui respons peserta didik terhadap kemenarikan media video animasi berbasis aplikasi *Capcut* sebagai media pembelajaran sejarah yaitu menggunakan skala Likert. Analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari ahli media, ahli materi, peserta didik kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain media pembelajaran berupa video animasi pada pembelajaran sejarah dengan persentase kelayakan ahli media 88%, ahli materi 90% dan praktisi pendidikan (guru sejarah) 89% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respons peserta didik terhadap angket afektif *historical empathy* pada uji coba memperoleh persentase 87,13% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi peristiwa Bandung Lautan Api layak untuk digunakan untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Aplikasi *Capcut*, peristiwa Bandung Lautan Api

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF CAPCUT APPLICATION-BASED LEARNING VIDEOS ON BANDUNG LAUTAN API MATERIAL TO INCREASE HISTORICAL EMPATHY OF STUDENTS IN CLASS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG

By

Winda Pitriani Parhamah

This research is about the development of animated video media on the Bandung Lautan Api event material based on the Capcut application as a historical learning media that can help educators and students in learning activities. The problem in the research is how the feasibility of Capcut application-based learning video products on the Bandung Lautan Api material to increase historical empathy of students in class XI MAN 2 Bandar Lampung. The type of research to be carried out is development (Research and Development or R & D). This research refers to the ADDIE development model, which uses 5 steps in research, namely 1) Analysis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. The instrument used is in the form of an assessment scale to determine the feasibility of animated videos and determine the response of students to the attractiveness of animated video media based on the Capcut application as a historical learning media, namely using the Likert scale. The data analysis carried out was to collect qualitative and quantitative data from media experts, material experts, students of class XI MAN 2 Bandar Lampung. The results of the research that have been developed obtained learning media designs in the form of animated videos in history learning with a percentage of eligibility of media experts 88%, material experts 90% and education practitioners (history teachers) 89% with the criteria "very feasible". The percentage of students' responses to the historical empathy affective questionnaire in the trial obtained a percentage of 87.13% with very valid criteria. Based on the results of expert validation and product trials, the author can conclude that learning media in the form of Capcut application-based learning videos on the Bandung Lautan Api event material is feasible to be used to increase students' historical empathy.

Keywords: Learning Video, Capcut Application, Bandung Lautan Api even

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
CAPCUT PADA MATERI BANDUNG LAUTAN API UNTUK
MENINGKATKAN *HISTORICAL EMPATHY* PESERTA DIDIK DI
KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

WINDA PITRIANI PARHAMAH

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2023

Judul Skripsi : **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Capcut* Pada Materi Bandung Lautan Api Untuk Meningkatkan *Historical Empathy* Peserta Didik Di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung**

Nama Mahasiswa : **Winda Pitriani Parhamah**

No. Pokok Mahasiswa : **1913033005**

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Maskun, M.H.

NIP. 195912281985031005

Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199007212019032020

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah,

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 197411082005011003

Suparman Arif, S.Pd, M.Pd.

NIP. 198112252008121001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Drs. Maskun, M.H.**



Sekretaris

: **Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Suparman Arif, S.Pd., M.Pd**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **05 Juni 2023**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Winda Pitriani Parhamah

NPM : 1913033005

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS / FKIP

Alamat : Jalan Kepayang, Gang. Siger 1, No. 53, Kecamatan
Rajabasa Pemuka, Kota Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 05 Juni 2023



Winda Pitriani Parhamah

NPM. 1913033005

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kepayang, pada tanggal 31 Desember 2000. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Wawan dan Eni. Pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) Yustikarini (2006-2007), Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Bukit Kemiling Permai, Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 22 Bandar Lampung (2016-2017) dan kemudian melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Bandar Lampung (2018-2019). Pada tahun 2019, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Pada semester V penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Bakung, Kecamatan Teluk Betung Barat, Kota Bandar Lampung dan melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 15 Bandar Lampung yang terletak di Kelurahan Bakung, Kecamatan Teluk Betung Barat, Kota Bandar Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan yang antara lain Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) sebagai Bendahara Eksekutif (2021-2022), Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah sebagai sekretaris umum 2 (2020-2021). Selain itu, penulis pernah memperoleh Juara 2 pada Lomba LKTI Tingkat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung tahun 2021, Juara Harapan II Lomba LKTI Nasional yang diselenggarakan Forum Komunikasi Pimpinan FKIP (FORKOM-FKIP) Se-Indonesia di Universitas Riau tahun 2021 dan Juara 2 Lomba Esai Nasional di Universitas Lampung.

MOTTO

**“Jangan pernah menyerah jika kamu masih ingin mencoba. Jangan biarkan
penyesalan datang karena kamu selangkah lagi untuk menang”**

(R.A. Kartini)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan Salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin. Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, saya persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada:

Kedua orang tuaku Bapak Wawan dan Ibu Eni yang telah melahirkan saya ke dunia ini dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, kesabaran, selalu memberi motivasi, membimbingku tanpa lelah dan tanpa henti serta senantiasa selalu mendo 'akan saya dan berjuang selalu untuk saya agar tercapai semau segala cita-cita saya. Terimakasih untuk setiap doa, usaha dan pengorbanan yang telah dicurahkan demi mendukung keberhasilan dan proses anakmu ini mencapai kesuksesan-Nya. Untuk orang yang paling berharga di hidup saya, sungguh semua yang Bapak dan Ibu berikan tak mungkin saya balas

Almamater Tercinta

“Universitas Lampung”

SANWACANA

Allhamdullilahirrobbil'aalamin

Puji syukur penulis ucapkan atas ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Solawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin.

Penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi Bandung Lautan Api Untuk Meningkatkan Historical Empathy Peserta Didik Di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung”** sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dukungan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerja sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd.,M.Pd., Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Bapak Suparman Arif, S. Pd., M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus Pembahas Skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Maskun, M.H. sebagai Pembimbing 1 Skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Ibu Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembimbing II skripsi penulis sekaligus Dosen PA, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan, motivasi dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah dan staf administrasi terima kasih atas ilmu, bantuan dalam bentuk apapun, dukungan, motivasi dan pengalaman yang diberikan selama proses belajar baik di dalam kampus maupun di luar kampus.
10. Bapak Sumargono, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing Ketika mengikuti kegiatan LKTI dan memberikan masukan selama penelitian.
11. Bapak Ibu staf Tata Usaha dan Karyawan Universitas Lampung.
12. Bapak Drs. Nauval selaku Kepala Sekolah MAN 2 Bandar Lampung yang telah memberikan arahan dan motivasinya pada saat melakukan penelitian di sekolah yang telah banyak membantu saya selama melaksanakan penelitian.
13. Ibu Nurmani, S. Pd., sebagai guru sejarah yang telah membantu peneliti selama penelitian. Terima kasih bapak atas bantuan selama penulis melakukan penelitian di MAN 2 Bandar Lampung.
14. Adik saya tersayang Anwari dan Isabela terima kasih karena selalu mendo'akan saya agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi.
15. Teman saya Dona Oktavia, Nadira Febri Faradila, Ratih Juniarti, Putri Utami, Indah, Sintia Monica, Dziqroh, Nia, Fadilah Rahmatika, Maratun

Nabila Caniago, dan Monika terima kasih atas semua bantuan, saran dan semangat yang telah diberikan kepada penulis selama ini.

16. Teman-Teman se-PA Yesi Oktania Putri, Dewi Cahyanti, Ahmad Fariz, Nuril Huda, M. Ridho Pratama dan adik-adik angkatan 2020, 2021 dan 2022 terima kasih atas dukungan dan semangat kepada penulis selama ini.
17. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2019 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan manis, cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 5 Juni 2023

Penulis

Winda Pitriani Parhamah

NPM. 1913033005

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------------------|-----------|
| DAFTAR ISI | i |
| DAFTAR TABEL | iv |
| DAFTAR GAMBAR | v |
| | |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 9 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 10 |
| 1.4. Kegunaan Penelitian..... | 10 |
| 1.5. Kerangka Pikir..... | 11 |
| 1.6. Paradigma Penelitian..... | 13 |
| | |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | 16 |
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 16 |
| 2.1.1. Kurikulum 2013 Kelas XI SMA/MA | 16 |
| 2.1.2. Video Sebagai Media Pembelajaran..... | 21 |
| 2.1.3. Peristiwa Bandung Lautan Api | 29 |
| 2.1.4. <i>Historical Empathy</i> | 39 |
| 2.1.5. Macam-Macam Aplikasi Video..... | 44 |
| 2.2. Penelitian yang Relevan | 47 |
| | |
| III. METODELOGI PENELITIAN | 50 |
| 3.1. Ruang Lingkup Penelitian | 50 |
| 3.1.1. Objek Penelitian..... | 50 |

| | |
|--------------------------------------------------------|------------|
| 3.1.2. Subjek Penelitian | 50 |
| 3.1.3. Tempat Penelitian | 50 |
| 3.1.4. Waktu Penelitian..... | 50 |
| 3.2. Metode Penelitian..... | 50 |
| 3.3. Desain Penelitian | 51 |
| 3.4. Teknik Pengumpulan data | 53 |
| 3.4.1. Angket..... | 53 |
| 3.4.2. Observasi | 53 |
| 3.4.3. Dokumentasi | 54 |
| 3.4.4. Wawancara..... | 54 |
| 3.5. Instrmen Penelitian..... | 54 |
| 3.6. Teknik Analisis Data | 58 |
| 3.6.1. Data Kualitatif..... | 58 |
| 3.6.2. Data Kuantitatif..... | 59 |
| IV. HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 60 |
| 4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 60 |
| 4.1.1. Sejarah MAN 2 Bandar Lampung | 60 |
| 4.1.2. Visi Misi dan Tujuan MAN 2 Bandar Lampung | 62 |
| 4.1.3. Letak Sekolah dan Kondisi Sekolah | 62 |
| 4.1.4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan | 63 |
| 4.1.5. Sarana dan Prasarana | 66 |
| 4.2. Hasil Penelitian..... | 67 |
| 4.2.1. Pengembangan Media Pembelajaran | 67 |
| 4.3. Pembahasan | 104 |
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | 108 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 108 |
| 5.2. Saran | 109 |
| DAPTAR PUSTAKA | 110 |
| LAMPIRAN..... | 116 |

DAFTAR TABEL

| | |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1. KI dan KD Sejarah Indonesia Kelas XI | 17 |
| Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media..... | 55 |
| Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi | 56 |
| Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru..... | 57 |
| Tabel 5. Kriteria Interpretasi Kelayakan (Fitri dan Nik, 2020)..... | 59 |
| Tabel 6. Nama Kepala Sekolah MAN 2 Bandar Lampung..... | 61 |
| Tabel 7. Daftar Nama serta Priode Jabatan Kepala Tata Usaha MAN 2 | 61 |
| Tabel 8. Daftar Tenaga Pendidik MAN 2 Bandar Lampung | 63 |
| Tabel 9. Daftar Nama Tenaga Kependidikan..... | 66 |
| Tabel 10. Daftar Sarana dan Prasarana | 66 |
| Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Materi 1..... | 76 |
| Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Materi 2..... | 81 |
| Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Materi 3..... | 84 |
| Tabel 14. Penilaian Aspek Materi..... | 85 |
| Tabel 15. Hasil Penilaian Ahli Madia 1 | 87 |
| Tabel 16. Hasil Penilaian Ahli Madia 2 | 89 |
| Tabel 17. Penilaian Aspek Media | 90 |
| Tabel 18. Hasil Penilaian Praktisi (Guru Sejarah) | 92 |
| Tabel 19. Penilaian Aspek Media | 94 |
| Tabel 20. Hasil Jawaban Siswa..... | 96 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 1 Proses Komunikasi..... | 6 |
| Gambar 2. Kerangka Berpikir | 13 |
| Gambar 3. Paradigma Penelitian..... | 14 |
| Gambar 4. Paradigma Karakteristik Video Pembelajaran | 15 |
| Gambar 5. Kerucut pengalaman belajar Edgar Dale (Sari, 2019)..... | 24 |
| Gambar 6. Model Pengembangan ADDIE (Rusdi, 2018)..... | 51 |
| Gambar 7. Teknik analisis data spiral (Rusdi, 2018) | 58 |
| Gambar 8. Kerucut Pengalaman Belajar menurut Edgar Dale | 68 |
| Gambar 9. <i>Storyboard</i> Video Pembelajaran | 70 |
| Gambar 10. Tampilan Cover Video Pembelajaran | 72 |
| Gambar 11. Tampilan Kompetensi Dasar pada Video Pembelajaran..... | 72 |
| Gambar 12. Tampilan Awal Materi Video Pembelajaran..... | 73 |
| Gambar 13. Tampilan Materi Tokoh Pahlawan Bandung Lautan Api | 73 |
| Gambar 14. Tampilan Materi Nilai Perjuangan Peristiwa Bandung Lautan Api . | 74 |
| Gambar 15. Tampilan Akhir Video Pembelajaran Berbasis <i>Capcut</i> | 74 |
| Gambar 16. Tampilan Penambahan KD dan Tujuan Pembelajaran | 78 |
| Gambar 17. Hasil Sebelum dan Sesudah Naskah Materi Direvisi..... | 79 |
| Gambar 18. Tampilan Tambahan Akhir Materi Peristiwa Bandung Lautan Api . | 80 |
| Gambar 19. Revisi Ahli Materi..... | 83 |
| Gambar 20. Revisi Ahli Media | 88 |
| Gambar 21. Diagram Batang Persentase Jawaban Siswa Setiap Indikator..... | 101 |

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses belajar manusia yang berlangsung seumur hidup, sejak manusia lahir hingga ke liang lahat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2009 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana 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 dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Aeni & Suryadi, 2019). Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mengubah tingkah laku manusia dalam hal pengetahuan (*kognitif*), ketrampilan (*psikomotor*), maupun nilai dan sikap (*afektif*). Kehidupan manusia memiliki perubahan seiring perkembangan zaman, salah satunya perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era modern seperti sekarang, teknologi sebagai kebutuhan utama bagi setiap individu. Dari orang tua hingga anak muda, dari pekerja hingga pengangguran pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Hal ini tentunya memberikan pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat luas, khususnya peran ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan

Kemajuan teknologi yang sedang terjadi di dunia saat ini telah memberikan pengaruh terhadap setiap sektor kehidupan manusia. Kehidupan yang sekarang ini sedang dijalani membawa manusia kepada kehidupan yang lebih terkesan modern. Dalam perkembangan globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya, hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara,

terkikisnya rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri dan gaya hidup kebarat-baratan (Agustin, 2011). Akibat dari perkembangan teknologi itu menuntut dunia pendidikan tetap senantiasa membiasakan teknologi terhadap usaha dalam tingkatan kualitas mutu serta kuantitas pembelajaran. Upaya kenaikan mutu pendidikan tersebut salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, dengan cara memfasilitasi kebutuhan peserta didik guna mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotornya.

Tantangan pendidikan masa kini semakin berat karena tuntutan masyarakat modern yang semakin kompleks. Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk menumbuhkan empati terhadap peristiwa dan tokoh-tokoh sejarah. Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan Wibowo (2018) bahwa menumbuhkan aspek empati peserta didik terhadap kenyataan dalam kehidupan masyarakat sekitarnya selalu berubah dalam konteks ruang dan waktu dapat membuat pembelajaran sejarah lebih bermakna. Kemendikbud (2015) menjelaskan salah satu tujuan pembelajaran sejarah adalah menumbuhkan empati dan perilaku toleran peserta didik. Menurut Susanto (2014) puncak dari pembelajaran sejarah adalah lahirnya empati. Empati sejarah tidak hanya membantu peserta didik terhubung dengan masa lalu, tetapi juga membantu mereka untuk lebih memahami bagaimana masa lalu telah membentuk masa kini, yang membuat peserta didik dapat mempertimbangkan dampak dari pilihan atau tindakan yang mereka lakukan. Empati sejarah melibatkan pemahaman bagaimana orang-orang dari masa lalu berpikir, bertindak dan menghadapi konsekuensi dalam konteks sejarah dan sosial tertentu (Endacott, 2013).

Pembelajaran sejarah yang bermakna pada hakikatnya menumbuhkan aspek empati siswa terhadap realitas kehidupan masyarakat sekitarnya yang senantiasa berubah dalam konteks ruang dan waktu. Hal ini ditegaskan Kuntowijoyo (2005) yang menyebut sejarah sebagai satu mata pelajaran yang dapat merangsang pemikiran siswa untuk melihat masyarakat secara empati dari segi waktu dan menganalisis bagaimana terjadinya perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan yang menyertai masyarakat tersebut.

Diskusi dan studi empati sejarah telah meningkat selama bertahun-tahun 1980-an (Ashby & Lee, 1987; Booth, 1987; Knight, 1989; Lee & Ashby, 2001; Portal, 1987; Shemilt, 1983,1987; Wineburg, 2001) menurut Ashby dan Lee (dalam Hawa dan Hasan, 2007) yang mempelajari empati sejarah peserta didik adalah upaya untuk membangun kembali kepercayaan, nilai dan tujuan dalam memahami perasaan tokoh pada peristiwa sejarah yang dipelajari. Dengan demikian, definisi mengenai empati sebagai sejarah adalah upaya pencapaian intelektual yang sulit dan membutuhkan proses berpikir tingkat tinggi. Alasannya adalah bahwa individu yang berjuang untuk empati diperlukan mendominasi seluruh pikiran seseorang tokoh sejarah atau sebab peristiwa bersejarah dari penelitiannya yang dapat bertentangan dengan pendapat, pikiran, dan nilai-nilai pribadinya.

Penelitian yang lebih baru telah mulai mempertimbangkan dimensi afektif dari keterlibatan dalam empati sejarah (Brooks, 2011; Endacott, 2010; Kohlmeier, 2006) yang mengarah untuk membangun ke pendekatan kognitif dan efektif. Empati sejarah dalam hal ini dapat membantu peserta didik dalam memahami konteks peristiwa sejarah masa lalu dan mengambil nilai-nilai masa lalu dalam menghadapi masalah pada konteks yang terjadi pada saat ini. Selain mengontekstualisasikan peristiwa sejarah yang serupa, peserta didik telah menggunakan empati sejarah yang serupa, peserta telah menggunakan empati sejarah untuk membangun hubungan antara masa lalu dan masa kini (Brooks, 2011), yang mengarah pada apresiasi terhadap kompleksitas kehidupan di tempat dan waktu lain serta kesinambungan dan perubahan sejarah.

Jason Endacott & Sarah Brooks (2013) menjelaskan bahwa empati sejarah adalah proses keterlibatan kognitif dan afektif siswa dengan peristiwa sejarah untuk lebih memahami dan mengonteks tualisasikan pengalaman kehidupan, keputusan dan tindakan dalam konteks sejarah dan sosial saat ini. Empati sejarah berusaha menyentuh dan memberikan pemahaman mengenai empati pada penerapan pembelajaran sejarah. Namun dalam demonstrasinya di kelas, belum juga ditemukan media yang tepat untuk mendemonstrasikannya (Endacott & Brooks, 2013). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Oktaviani & Aisiah (2021) menunjukkan bahwa empati sejarah masih belum diintegrasikan dalam

pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran sejarah hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran. Pembelajaran belum melibatkan peserta didik secara emosional (empati) dengan tokoh dan peristiwa sejarah. Dampaknya peserta didik cenderung bersikap antipati sosial.

Kenyataannya pada zaman sekarang *historial empathy* pemuda Indonesia terutama kaum pelajar sangat kurang, contoh kecil seperti kurangnya minat para pelajar untuk melaksanakan upacara pada hari Senin maupun hari-hari besar nasional, serta banyaknya para pelajar yang lebih senang menggunakan produk-produk asal luar negeri dibandingkan menggunakan produk-produk dalam negeri. Kemudian yang terburuk seperti seringnya terjadi tindakan anarkis yang dilakukan antar pelajar baik individu maupun kelompok. Hal tersebut mencerminkan rendahnya kesadaran para pemuda khususnya peserta didik terhadap empati sejarah (*historial empathy*). Disamping hal tersebut, adanya kemajuan teknologi menimbulkan adanya arus globalisasi. Hal ini yang menjadikan permasalahan bagi generasi muda dalam memahami peristiwa sejarah di Indonesia, tidak sedikit dampak yang muncul karena adanya kemajuan teknologi, salah satunya yaitu luntarnya nilai-nilai nasionalisme serta karakter dalam jiwa generasi muda saat ini (Amboro, 2015).

Peristiwa Bandung Lautan Api merupakan puncak dari berbagai rangkaian peristiwa yang terjadi dalam Agresi Militer Belanda II. Pada kurikulum 2013 kelas XI SMA/MA, mata pelajaran sejarah materi Bandung Lautan Api terdapat pada kompetensi inti 4 yaitu mengelola, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan, dan kompetensi dasar 4.11. Mengelola informasi tentang strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda dan menyajikan dalam bentuk cerita sejarah. pada proses pembelajaran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Peristiwa Bandung Lautan Api terjadi satu tahun setelah kemerdekaan Indonesia tepatnya di kota Bandung, pada tanggal 24 Maret 1946. Dalam kurun waktu 7 jam masyarakat Bandung membakar rumah dan meninggalkan kota

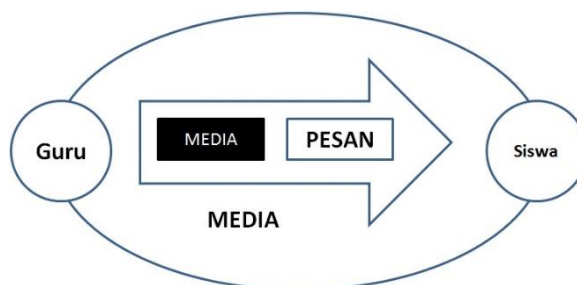
Bandung menuju pegunungan di Selatan Bandung dengan bantuan TKR (Tentara Keamanan Rakyat). Peristiwa heroik tersebut tak lepas dari peran rakyat dan para pejuang Bandung yang dengan ikhlas meninggalkan harta benda. Upaya pengenalan peristiwa Bandung Lautan Api telah cukup banyak dilakukan seperti memperingati peristiwa Bandung Lautan Api, 10 monumen Bandung Lautan Api, penamaan tempat, dan pembangunan tugu Bandung Lautan Api, sebagai materi pembelajaran sekolah (Sri & Radhitanti, 2018).

Peristiwa Bandung Lautan Api memiliki makna yang mendalam tentang arti perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Nilai-nilai ini perlu diketahui oleh generasi muda sehingga dapat menghayati perjuangan, menghargai para pejuang sehingga dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pemaparan sejarah Bandung Lautan Api yang di muat di berbagai buku masih berupa teks-teks panjang dengan minimnya visual.

Pengetahuan tentang peristiwa Bandung Lautan Api perlu disampaikan kepada generasi muda dengan memberikan pengenalan rangkaian peristiwa-peristiwa Bandung Lautan Api dengan audio visual yang dapat mendukung pengenalan peristiwa Bandung Lautan Api, maka kiranya perlu para pemuda kini khususnya peserta didik sebagai makhluk intelektual dapat mengerti, memahami, kemudian menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa Bandung Lautan Api agar dapat terwujud cita-cita dari bangsa Indonesia. Empati sejarah (*historial empathy*) tidak hanya untuk sekedar dimengerti saja, akan tetapi akan lebih bermanfaat bila didapati penerapannya terhadap peserta didik.

Pada zaman yang semakin modern ini seorang guru harus dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan canggih. Guru harus dapat menggunakan laptop atau komputer juga internet yang tentunya sangat membantu dan mempermudah kita untuk mencari segala informasi dan referensi yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Tidak sedikit kegagalan guru dalam mengajar disebabkan kurangnya penggunaan media yang tidak sesuai dan menarik. Karena guru masih sering menggunakan media pengajaran konvensional yang kurang efektif dalam merangsang minat belajar siswa, misalnya media yang digunakan hanya *Power Point Presentation* tidak interaktif dan *sepidol white board* saja sebagai alat tulisnya. Media merupakan bagian dari proses komunikasi.

Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran (*channel*) yang dimaksud diatas adalah media, karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran.



Gambar 1 Proses Komunikasi

Sumber: <https://m5.gs/UjM5TE>

Bagan di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode (Susilana, 2009). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran mana pun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan atau kompetensi. Kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen pembelajaran, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Usman, 2013).

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Normani, S.Pd. (Selasa, 4 Oktober 2022) yang merupakan guru sejarah Indonesia kelas XI MAN 2 Bandar Lampung mengatakan bahwa penting adanya media pembelajaran sejarah yang dapat menjelaskan peristiwa sejarah yang dikemas dengan lebih baik agar siswa dapat memahami secara mendalam pada suatu peristiwa sejarah. Akan tetapi, sampai sekarang pembelajarannya masih belum maksimal, hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media *PPT* yang tidak interaktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan media lain. Untuk itu,

dibutuhkan usaha pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa. Pemanfaatan video animasi pada aplikasi *Capcut* terhadap peristiwa sejarah sebagai media pembelajaran sejarah merupakan cara untuk memahami secara mendalam peristiwa sejarah. Selain kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media pembelajaran, peserta didik juga masih pada tahap pengetahuan (*knowledge*) belum ke tahap yang kompleks dalam memahami peristiwa sejarah. Dari hasil wawancara dengan Tasya Qonita Lutfiah (Selasa, 4 Oktober 2022) yang merupakan siswa kelas XI IPS 4 MAN 2 Bandar Lampung mengatakan bahwa masih belum terlalu mengetahui secara mendalam dalam memaknai peristiwa sejarah. Selain itu, pada saat proses pembelajaran sejarah tidak terlalu tertari dalam mencari tahu atau menggali pengetahuan tentang suatu peristiwa sejarah.

Upaya meningkatkan *historcal empathy* pada siswa, terutama pada mata pelajaran sejarah adalah dengan menggunakan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung, salah satunya yaitu dengan menggunakan video ketika guru hendak memberikan materi. Dengan menggunakan video, diharapkan dapat menumbuhkan *historical empathy* agar siswa lebih bersemangat dan giat dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar, sehingga dapat meraih dan mencapai prestasi yang diinginkan.

Berdasarkan Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002: 13-14) penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis, yaitu:

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa;
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas, dan media juga dapat memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan;
- 3) Media menghasilkan keseragaman pengamatan, dan media juga dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik;
- 4) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan media juga dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar;
- 5) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.

Media video animasi ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan. Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran adalah aplikasi *Capcut*. Pada pembelajaran Sejarah media video berbasis *Capcut* merupakan media pembelajaran yang tepat digunakan, dengan adanya media video berbasis *Capcut* dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Supaya tercapainya tujuan pembelajaran, pendidik harus mengemas sebaik mungkin agar siswa tidak merasa bosan dan malas saat pembelajaran, serta guru juga harus memiliki metode yang cocok dan beragam untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan dan pemahamannya dalam belajarnya.

Capcut merupakan salah satu *software* pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh para *youtuber*, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam video atau pun video pembelajaran. Pada umumnya *Capcut* memang sering digunakan untuk mengedit suatu *movie*, tetapi dapat pula menggunakan perangkat lunak ini untuk membuat suatu animasi *digital* untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran secara *online* (Deriyan & Nurmaidina, 2022).

Media video pembelajaran berbasis *Capcut* merupakan media saluran pesan yang memiliki tampilan berupa teks dan gambar bergerak. Pembelajaran dengan menggunakan video berbasis *Capcut* akan lebih menarik karena mempunyai dua sensor indra yaitu mata dan telinga, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan daya ingat dan meningkatkan pemahaman, yang mana akan tercapainya suatu pembelajaran yang diharapkan (Ilmiah, 2022). Media video animasi merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui video yang bergerak. Karakteristik yang terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam artian bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya, sedangkan sifatnya yang informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Jadi, video

animasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Pada program video terdapat teknik percepatan (*time lapse*) sehingga suatu peristiwa atau proses lama menjadi singkat, dan sebaliknya suatu proses yang cepat dapat diamati dengan menggunakan efek gerakan lambat. Selain itu dapat pula dilakukan penayangan ulang (*plaly back*) dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan (Anderson dalam Andi Kristanto, 2016). Penggunaan video animasi pada peroses pembelajaran dalam memberikan materi peristiwa Bandung Lautan Api, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap meningkatnya *historical empathy* dalam kegiatan belajar mengajar, karena hal tersebut dapat membantu dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media berupa video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut* untuk menjelaskan materi pada peristiwa Bandung Lautan Api. Definisi media video sendiri merupakan media yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang alamiah atau buatan. Media ini dapat menyajikan informasi tanpa batas ruang dan waktu, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat dan memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap, sedangkan video animasi sendiri merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga terkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan menumbuhkan *historical empathy* peserta didik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibuat rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana kah kelayakan hasil produk pengembangan media video pada materi peristiwa Bandung Lautan Api berbasis *Capcut* untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada di atas, dapat dibuat tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi Bandung Lautan Api untuk menumbuhkan *historical empathy* peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengembangan video pembelajaran sejarah pada materi Bandung Lautan Api untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung
- b. Memperkaya ilmu pendidikan bagi peneliti khususnya dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi terutama mengenai pengembangan media video animasi pembelajaran dalam menjelaskan peristiwa sejarah.
- c. Sebagai salah satu referensi bagi para peneliti-peneliti yang lain yang ingin mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pendidikan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, yaitu penelitian ini dapat mendapatkan pengetahuan baru dan meningkatkan *historical empathy* dalam menghargai sejarah bangsa dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari
- b. Bagi guru, yaitu penelitian ini dapat menjadi acuan untuk menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejarah
- c. Bagi sekolah, yaitu penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar untuk mengenalkan peristiwa sejarah.
- d. Bagi peneliti, yaitu penelitian ini dapat memberikan pengalaman mengajar dengan video pembelajaran sebagai media pembelajaran di kelas.

1.5. Kerangka Pikir

Kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju. Pembelajaran sejarah berperan penting dalam penanaman *historical empathy* untuk menjalankan fungsinya sebagai alternatif rekomendasi peristiwa sejarah yang berdampingan dengan siswa. Cakrawala berpikir yang telah terekam hari ini menjadi bagian pengalaman yang melekat pada proses sejarah masa lalu dari pengalaman lingkungan siswa. Pada pembelajaran sejarah memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dengan memanfaatkan materi peristiwa Bandung Lautan Api. Kelebihannya adalah dapat membawa siswa pada situasi nyata di lingkungannya, bahkan seolah-olah dapat menghapus batas antara dunia sekolah dengan dunia nyata di sekitar sekolah. Dari perspektif psikologi sosial dapat dikatakan memungkinkan siswa untuk secara langsung memahami dan menghargai lingkungan masyarakatnya. Siswa akan dibawa ke dalam pengalaman belajar, menggabungkan pengalaman masa lalu komunitas mereka dengan kondisi sekarang dan masa depan melalui video animasi pembelajaran.

Karakteristik pengembangan media video pembelajaran merupakan sebuah pembeda dengan media pembelajaran lainnya, adapun karakteristik atau ciri-ciri dari media video pembelajaran berdasarkan Cheppy Riana (2007) yaitu (1) *Clarity of Massage* (kejelasan pesan), dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi. (2) *Stand Alone* (berdiri sendiri), Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. (3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya), media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespons, mengakses sesuai dengan keinginan. (4) Representasi

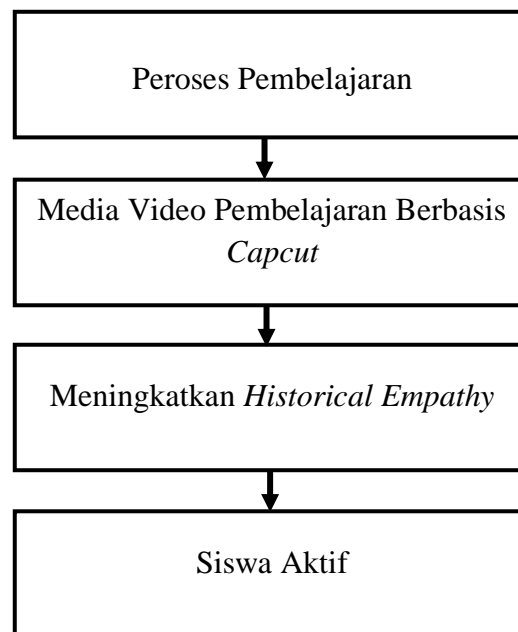
Isi, materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video. (5) Visualisasi dengan media, materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sonde, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi. (6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi sport untuk setiap *speech* sistem komputer. (7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual, video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan siswa mampu mengetahui dan memahami tentang materi yang diberikan sehingga meningkatkan *historical empathy* siswa. Dengan kemajuan teknologi yang ada, maka mulai adanya inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran didalam kelas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut*, dimana dengan memanfaatkan video siswa lebih tertarik lagi memahami dan memaknai materi pada pembelajaran sejarah. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif siswa kelas XI SMA/MA. Diharapkan, melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut*, siswa lebih mudah untuk memahami materi peristiwa Bandung Lautan Api pada pembelajaran sejarah. Atas dasar itulah peneliti mengadakan penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran pada materi Bandung Lautan Api untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung.

1.6. Paradigma Penelitian

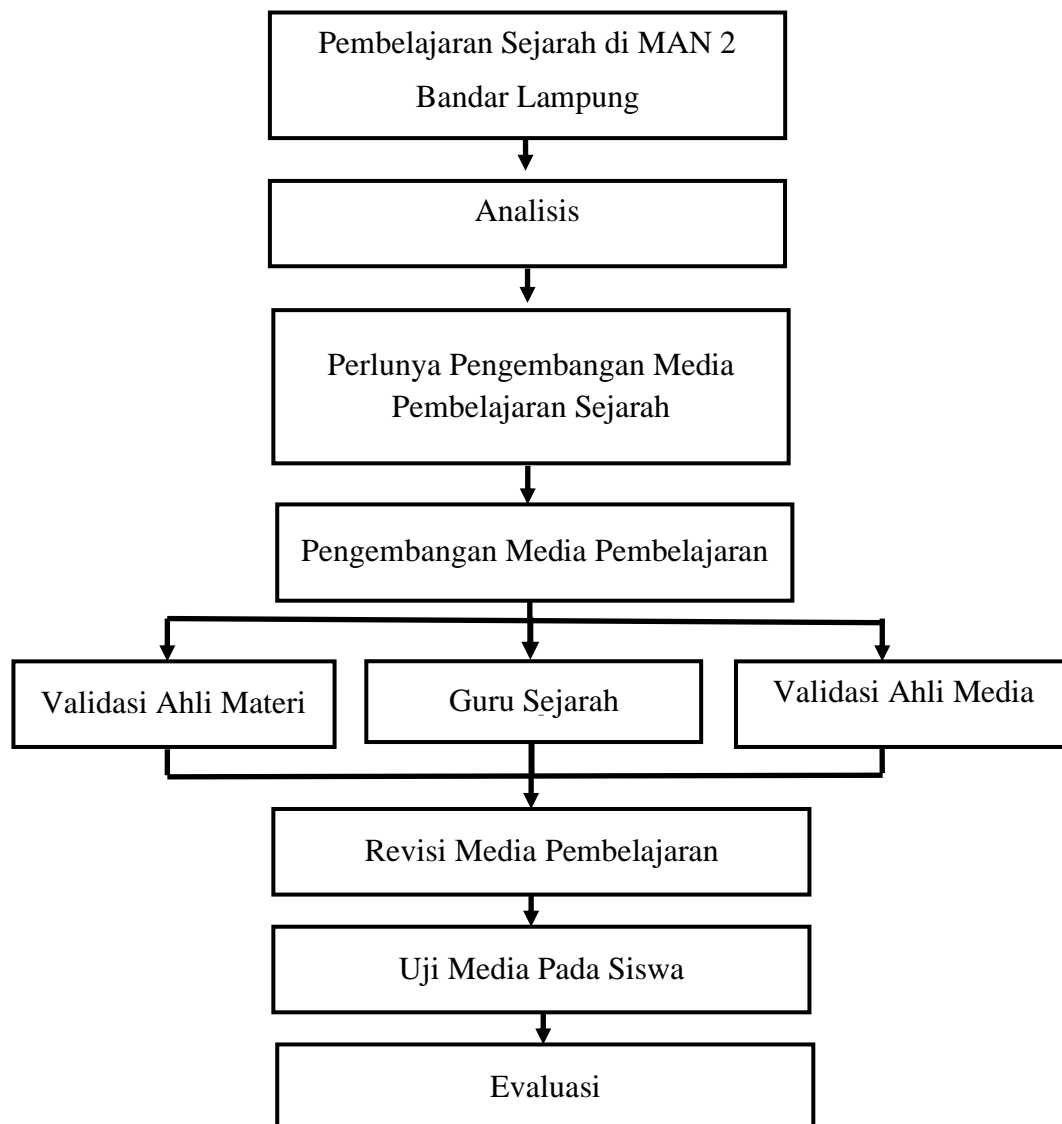
Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Paradigma Kerangka Berpikir



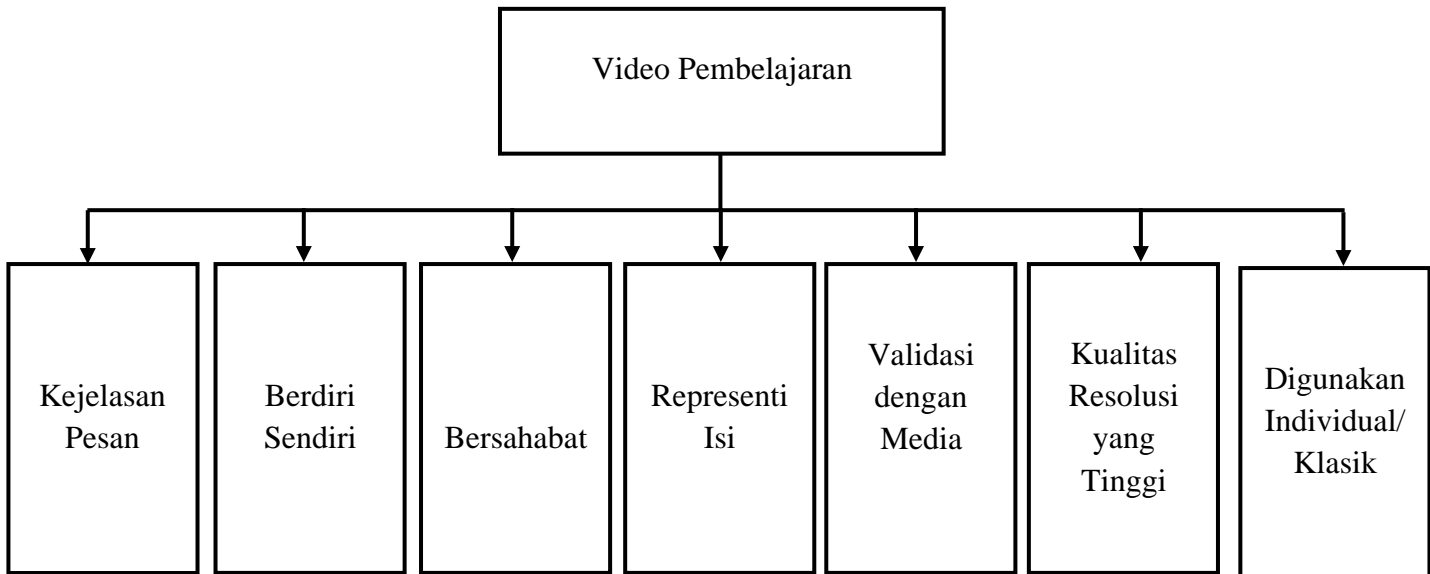
Gambar 2. Kerangka Berpikir

2. Paradigma Peroses Pengembangan Video Pembelajaran



Gambar 3. Paradigma Penelitian

3. Paradigma Karakteristik Pengembangan Video Pembelajaran



Gambar 4. Paradigma Karakteristik Video Pembelajaran

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Kurikulum 2013 Kelas XI SMA/MA

2.1.1.1. Hakikat Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah *outcomes based curriculum* dan oleh karena itu perkembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari Standard Kompetensi Lulusan (SKL) (Irwantoro dan Suryana, 2016). Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik. Menurut Mulyasa mengemukakan pengertian kurikulum 2013 yaitu sebagai kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan suatu konsep kurikulum yang menekankan pada pengembangan karakter dan kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas dengan standar performansi tertentu, sehingga hasil dapat dirasakan oleh peserta didik, berupa penguasaan terhadap seperangkat kompetensi tertentu (Mulyasa, 2013). Tidak hanya berbasis pada kompetensi, hal penting dalam penerapan kurikulum 2013 adalah penerapan pendidikan karakter.

Menurut Mulyasa pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Penerapan pendidikan karakter tersebut, bukan hanya tanggung jawab dari sekolah semata, tetapi tanggung jawab semua pihak seperti orang tua peserta didik, pemerintah, dan masyarakat (Mulyasa, 2013). Berdasarkan pemaparan

diasumsikan bahwa kurikulum 2013 merupakan pengembangan kurikulum yang berfokus pada kompetensi dan karakter peserta didik yang dicapainya melalui pengalaman belajarnya yang telah dirumuskan dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Kurikulum 2013 diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan nilai, sikap, dan minat peserta didik agar dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran, ketepatan, dan keberhasilan dengan penuh tanggung jawab.

2.1.1.2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Sejarah Indonesia Kurikulum 2013

Kehadiran penting mata pelajaran sejarah dalam kurikulum dilandasi pula oleh kemampuan konten mata pelajaran sejarah dalam mengembangkan berbagai potensi dasar peserta didik sebagai manusia. Kemampuan sejarah sebagai media mata pelajaran dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut disebabkan karena sejarah berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan manusia di masa lampau yang terus berlanjut ke masa kini dan masa mendatang. Apa yang dilakukan manusia di masa lampau tersaji dalam mata pelajaran sejarah dan tidak dapat dilakukan oleh mata pelajaran lainnya.

Tabel 1. KI dan KD Sejarah Indonesia Kelas XI

| KOMPETENSI INTI | KOMPETENSI DASAR |
|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya | 1.1. Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa terhadap bangsa dan negara Indonesia. |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p> | <p>2.1. Mengembangkan nilai dan perilaku mempertahankan harga diri bangsa dengan bercermin pada kegigihan para pejuang dalam melawan penjajah.</p> <p>2.2. Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang dalam mewujudkan cita-cita mendirikan negara dan bangsa Indonesia dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.3. Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk meraih kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.4. Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk mempertahankan kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.5. Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah</p> |
| <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p> | <p>3.1. Menganalisis perubahan, dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada masa penjajahan asing hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia.</p> <p>3.2. Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Barat (Portugis, Belanda, Inggris) di Indonesia.</p> <p>3.3. Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20.</p> <p>3.4. Menganalisis persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, Sumpah Pemuda dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan.</p> <p>3.5. Menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam perjuangan menegakkan negara Republik Indonesia.</p> <p>3.6. Menganalisis dampak politik, budaya, sosial-ekonomi dan</p> |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>pendidikan pada masa penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.</p> <p>3.7. Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia.</p> <p>3.8. Menganalisis peristiwa pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia masa kini.</p> <p>3.9. Menganalisis peran Bung Karno dan Bung Hatta sebagai proklamator serta tokoh-tokoh proklamasi lainnya.</p> <p>3.10. Menganalisis perubahan dan perkembangan politik masa awal kemerdekaan.</p> <p>3.11. Menganalisis perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda.</p> |
| <p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p> | <p>4.1. Mengolah informasi tentang peristiwa sejarah pada masa penjajahan bangsa Barat berdasarkan konsep perubahan dan keberlanjutan, dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.2. Mengolah informasi tentang proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Barat di Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.3. Mengolah informasi tentang strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20 dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.4. Mengolah informasi tentang persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, pada masa Sumpah Pemuda, masa sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.5. Menulis sejarah tentang satu tokoh nasional dan tokoh dari daerahnya yang berjuang melawan penjajahan</p> |

| | |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>kolonial Barat.</p> <p>4.6. Menalar dampak politik, budaya, sosial-ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.7. Menalar peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.8. Menalar peristiwa pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia masa kini dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.9. Menulis sejarah tentang perjuangan Bung Karno dan Bung Hatta. serta tokoh-tokoh proklamasi lainnya.</p> <p>4.10. Menalar perubahan dan perkembangan politik masa awal proklamasi dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.11. Mengolah informasi tentang perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman, Sekutu, Belanda dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Berdasarkan tabel KI. 3 KD 3.11 kurikulum 2013 Media pembelajaran sejarah yang dikembangkan memuat materi yang dapat dimasukkan ke dalam mata pelajaran sejarah di XI IPS. Hal dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi Bandung Lautan Api.

2.1.2. Video Sebagai Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu yang digunakan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dalam kegiatan belajar dapat kita sebut sebagai media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Heinich, media merupakan alat bantu saluran komunikasi. Media merupakan perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur, contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Henich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (Susilana dan Riyana, 2009).

Pembelajaran merupakan usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Kustandi dan Sudjipto, 2013). Lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut pendapat para ahli, media pembelajaran adalah:

- a. Sudarwan Danim menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Danim, 1994).
- b. Ahmad Rohani menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara aktif dan efisien (Rohani, 2007).
- c. Gagne, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami juga sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru

kepada peserta didik (atau sebaliknya) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Priansa, 2017).

- d. Briggs menyatakan bahwa media adalah, berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Ramayulis, 2013).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (materi pembelajaran), dapat merangsang pikiran, perhatian serta minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari segi proses maupun hasil belajar. Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Misidawati *et al.*, 2021).

Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Secara fisik video pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video dan disajikan dengan menggunakan peralatan VTR atau VCD *player* serta TV monitor. Menurut Cheppy Riyana media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak (Riyana, 2007).

2.1.2.2. Karakteristik Video Pembelajaran

Pada setiap media pembelajaran pastinya memiliki karakteristik atau ciri khas yang menjadi pembeda dengan media pembelajaran lainnya. Begitu juga dengan media video pembelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Cheppy Riyana (2007), untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu.

1) *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Pada media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam *memory* jangka panjang dan bersifat retensi.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespons, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, *sound*, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* system komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

2.1.2.3. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Bruner dalam (Cecep dan Bambang, 2011) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu:

- Pengalaman langsung (*enactive*)
- Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan
- Pengalaman abstrak (*symbolic*)

Tingkat pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti ini digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Dalam gambaran tersebut Dale menyimpulkan, semakin bawah menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin besar dan semakin tinggi, pengetahuan yang diperoleh semakin kecil.



Gambar 5. Kerucut pengalaman belajar Edgar Dale (Sari, 2019)

Secara rinci, pengalaman-pengalaman tersebut dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pengalaman melalui lambang verbal, pengalaman yang sifatnya lebih abstrak, memungkinkan terjadinya verbalisme.
- b. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti peta, grafik, gambar, lukisan, foto, diagram, chart, bagan, poster, komik, dan sebagainya.
- c. Pengalaman audio, melalui radio, dan tape recorder.
- d. Pengalaman melalui gambar hidup, misalnya video, film, animasi.
- e. Pengalaman melalui televisi.
- f. Pengalaman melalui pameran.
- g. Pengalaman melalui kegiatan wisata.
- h. Pengalaman melalui kegiatan demonstrasi.
- i. Pengalaman melalui kegiatan drama.
- j. Pengalaman tiruan, pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
- k. Pengalaman langsung, pengalaman yang diperoleh sebagai hasil pengalaman sendiri.

Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat dikuasai disebut pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut, sehingga dapat dipahami sebagai pesan (*decoding*). Dasar pengembangan kerucut di atas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat kuabstrakkan jumlah jenis Indera yang turut serta selama penerimaan isi pesan pembelajaran. Pengalaman langsung akan memberi kesan paling utuh dan paling bermakna sebagai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan Indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

2.1.2.4. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok kecil, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi (Cecep dan Bambang, 2011: 20). Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, atau drama. Kemp dan Dayton dalam (Cecep dan Bambang, 2011) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif peran media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas , atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, yaitu sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran bisa lebih interaktif.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat, asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sudjana dan Riva'i dalam (Cecep dan Bambang, 2011) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dapat dipahami oleh siswa dan besar kemungkinan dapat menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal guru, sehingga siswa tidak merasa bosan.

Berdasarkan uraian dan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian materi pembelajaran, memberikan kesamaan pengalaman belajar siswa, dan proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

2.1.2.5. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut Kentut dalam Miftah (2013), beberapa prinsip tersebut perlu dipertimbangkan ketika akan mengembangkan media pembelajaran antara lain:

1. Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi yang kita bahas untuk keperluan pembelajaran. Jika kita tidak dapat menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang kita hasilkan akan menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran atau malah mirip seperti bahan presentasi untuk informasi pada umumnya.
2. Harus diingat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran. Media pembelajaran kurang

cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Ini berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail, sebab penjelasan secara detail akan disajikan oleh penyajinya atau guru.

3. Pengembangan media pembelajaran seharusnya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensinya dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media pembelajaran ini. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan media pembelajaran ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan media pembelajaran yang akan dibuat.
4. Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.

2.1.2.6. Kelebihan dan Kekurangan Media video pembelajaran

Adapun kelebihan dari penggunaan video pembelajaran adalah (Susialana dan Riyana, 2009) :

- a. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- b. Sangat tepat digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam pelajaran Sejarah.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- e. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Adapun kekurangan dari media video pembelajaran adalah memerlukan alat-alat elektronik seperti laptop dan *in fokus*, yang tidak semua sekolah memilikinya dan memerlukan keahlian untuk mengoperasikannya.

2.1.3. Peristiwa Bandung Lautan Api

2.1.3.1. Kronologi Peristiwa

Peristiwa Bandung Lautan Api merupakan kisah yang membekas dihati masyarakat Kota Bandung ketika itu. Sebuah masa perjuangan yang harus dialami masyarakat Kota Bandung. Peristiwa yang penuh harapan dan pengorbanan, semua itu dilakukan untuk satu tujuan yaitu demi kedaulatan negara Indonesia. Secara kronologi Peristiwa Bandung Lautan Api adalah sebagai berikut :

1. Pada tanggal 17 Agustus 1945, Pemberitaan Proklamasi Kemerdekaan 5 sampai ke Kota Bandung

Diawali oleh pemberitaan proklamasi kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945, sampai ke kota Bandung. Pernyataan kemerdekaan yang di bacakan oleh Soekarno pada tanggal 17 Agustus 1945 jam 10.00 pagi di Jalan Pegangsaan Timur No.56, Jakarta. Berita tentang proklamasi kemerdekaan termasuk teks proklamasi, diterima di Kota Bandung melalui Kantor Berita Domei Bandung. Pada hari itu juga sekitar pukul 11.15 berita berupa telegram yang diterima Kantor Berita Domei Bandung. Berita tersebut berasal dari Kantor Berita Domei Jakarta. Kemudian kurang lebih pukul 14.00 juga diterima pada Surat Kabar Tjahja melalui telegram (Dienaputra, 2005). Kemerdekaan yang pada esensinya merupakan cita-cita semua bangsa yang terjajah. Oleh karenanya bisa dibilang bahwa pemberitaan proklamasi kemerdekaan tersebut disambut secara antusias oleh warga Kota Bandung. Kegembiraan yang disambut dengan rasa syukur tersebut juga diikuti oleh kesiapan menjaga dan mempertahankan kemerdekaan.

2. Pada tanggal 22 Agustus 1945, mulai dibentuk badan-badan perjuangan sebagai alat pertahanan dan keamanan

Pemerintah membentuk Badan Keamanan Rakyat (BKR) pada tanggal 22 Agustus 1945 dan disahkan oleh Presiden Soekarno pada tanggal 30 Agustus 1945. Semasa BKR dibentuk terdapat badan-badan lain yang eksis di Bandung seperti Persatuan Pemuda Pelajar Indonesia (PPPI), Angkatan Pemuda Indonesai (API) Laskar Wanita Indonesia (Laswi) dan badan-badan lainnya (Dienaputra, 2005).

3. Pada tanggal 8 September 1945, perwira Inggris diterjunkan di Lapangan Terbang Kemayoran
Mayor A.G. Greenhalgh beserta enam perwira Inggris diterjunkan dengan parasut di Lapangan Terbang Kebayoran, Jakarta pada 8 September 1945. Tim perwira ini merupakan misi pertama Inggris yang dikirim Komando Asia Tenggara (South East Asia Command atau SEAC) dari Singapura. Tugas mereka adalah mempelajari dan melaporkan keadaan di Indonesia menjelang kedatangan rombongan Inggris yang direncanakan tiba seminggu kemudian (Sitaresmi, 2013).
4. Pada tanggal 15 September 1945, Armada kecil Sekutu datang ke Indonesia dan mendarat di Tanjung Priok Jakarta
Sekutu mengirimkan satu armada kecil yang terdiri dari kapal penjelajah Inggris, kapal penjelajah Belanda dan lima belas kapal pengangkut pasukan. Armada Sekutu didalamnya membawa Panglima Skuadron penjelajah V Inggris Laksamana Muda W.R Patterson (Wakil dan Panglima SEAC, Laksamana Lord Louis Mountbatten) Wakil panglima SEAC disertai opsir-opsir Belanda antara lain Jenderal Van Straten, Kolonel Abdul Kadir, Dr. Ch, O, Van Der Plas. Plas mewakili Dr. H. J. Van Mook yang menjadi pimpinan NICA (Netherland Indies Civil Administration) atau pemerintahan sipil Belanda (Dienaputra, 2005).
5. Pada tanggal 29 September 1945, Armada besar Sekutu datang ke Indonesia dan mendarat di Tanjung Priok Jakarta
Panglima AFNEI, Letjen Sir Phillip Cristison beserta tentara Inggris yang tergabung di dalam AFNEI (Allied Forces Netherlands East Indies) mendarat di Jakarta. Kekuatan AFNEI terdiri atas tiga divisi yaitu divisi India ke 23 dipimpin Mayjen D.C Hawtron untuk wilayah Jawa Barat dan berkedudukan di Bandung. Divisi India ke-5 dipimpin Mayjen E.C Mansergh untuk Jawa Timur dan berkedudukan di Surabaya, divisi india ke 26 dipimpin Mayjen H.M Chambers untuk daerah Sumatra dan berkedudukan di Padang (Sitaresmi,, 2013).

6. Pada tanggal 11 Oktober 1945, Penyobekan Bendera Belanda
Aksi pengibaran bendera Merah Putih ternyata tidak hanya di instansi, tetapi juga di seluruh kota. Tidak hanya menurunkan bendera Jepang, tetapi juga menyobek warna biru bendera Belanda. Masyarakat Belanda yang baru keluar dari *camp* interniran tidak mau memahami keadaan yang sudah berubah. Masyarakat Belanda tidak mau mengakui kedaulatan RI dan tetap saja mengibarkan bendera Belanda di beberapa gedung. Tindakan itu memancing kemarahan bangsa Indonesia. Tercatat insiden penyobekan bendera Belanda di Bandung, seperti terjadi di Gedung DENIS (*De Erste Nederlands Indische Spaarkas en Hypotheebank*) di jalan Braga, yang dilakukan oleh dua orang pemuda bernama Mulyono dan Endang Karmas (Sitaresmi, 2013).
7. Pada tanggal 12 Oktober 1945, Sekutu memasuki Kota Bandung
Setelah didahului oleh kedatangan misi pengintai yang dipimpin oleh Kapten Gray dan kapten Clark, pasukan pertama sekutu mulai memasuki Bandung tanggal 12 Oktober 1946 dengan menggunakan kereta api. Adapun yang turut mendampingi dari TKR adalah Mayor Kemal Idris. Kekuatan Sekutu yang memasuki Kota Bandung ini terdiri dari satu Brigade RAPWI (*Recovery of Allied Prisoners of War an Internees*) yang dipimpin Brigjen Mc.Donald (Dienaputra, 2013).
8. Pada tanggal 10 Oktober 1945, terjadi pertempuran-pertempuran di Kota Bandung
Bersamaan dengan upaya-upaya berbagai kekuatan perjuangan di Kota Bandung untuk saling mengkonsolidasikan diri, terjadi pula upaya-upaya untuk melucuti tentara Jepang. Konflik bersenjata biasanya terjadi manakala tentara Jepang lebih memilih mempertahankan *status quo* yang berarti memilih tetap mempertahankan senjata yang dimilikinya dari pada harus menyerahkan kepada para pejuang (Dienaputra, 2005).

9. Pada tanggal 25 November 1945, terjadi banjir besar di Kota Bandung. Saat kondisi konflik pejuang Bandung tentara Inggris menghangat, terjadi bencana banjir yang cukup besar yang terjadi di sungai Cikapundung akibat hujan lebat. Daerah Lengkong Besar, Sasak gantung, Kebonjati dan jalan-jalan di sekitarnya menjadi danau. Penduduk berupaya menyelamatkan diri, namun sebagian penduduk hanyut terbawa banjir (Sitaresmi, 2013).
10. Pada tanggal 27 November 1945, Brigjen Mc.Donald memberikan Ultimatum Pertama
Brigjen Mc Donald memanggil Gubernur Jawa Barat Sutarjo Kartohadikusumo ke markas besar tentara Inggris di daerah Bandung Utara. Dalam pertemuan tersebut Mc Donald menyerahkan ultimatum yang ditujukan kepada penduduk Kota Bandung. Maksud dari ultimatum tersebut adalah agar rakyat dan semua pasukan bersenjata, baik TKR maupun laskar-laskar perjuangan keluar dari wilayah Bandung Utara, paling lambat pukul 12.00 siang atau tanggal 29 November 1945 (Dienaputra, 2005). Pada 29 November 1945, masih ada penduduk pribumi yang masih tinggal di Utara dan hanya sebagian yang mengungsi ke Selatan. Sikap penduduk ini terutama para pejuang yang tidak menggubris ultimatum, semakin menimbulkan kemarahan Inggris. Akibatnya Inggris menyerang permukiman para pejuang secara membabi buta. Pada saat yang sama NICA yang di pelopori orang Indo-Belanda melakukan provokasi dengan menyerang rumah-rumah penduduk (Sitaresmi, 2013). Setelah batas akhir ultimatum terlewati, resmi sejak saat itu Kota Bandung terbagi dua, Bandung Utara dan Bandung Selatan. Bandung utara menjadi wilayah Sekutu, sedangkan Bandung Selatan menjadi wilayah Republik Indonesia (Dienaputra, 2005).
11. Pada bulan Desember 1945, akibat *divide et impera* Belanda
Akibat taktik *divide et impera* (pecah belah dan hancurkan) Belanda, konflik antara sekutu dengan para pejuang menjadi semakin meluas ke daerah Pungkur, Pasundan, dan Tegallea. Diawali oleh Sekutu yang melakukan aksi-aksi secara brutal tanpa memperhitungkan keberadaan

wanita dan anak-anak yang akhirnya menimbulkan banyak korban. Menanggapi aksi tersebut pejuang tidak tinggal diam. Beberapa peristiwa pertempuran pun pada akhirnya pecah, seperti di daerah Lengkong tanggal 2 dan 6 Desember 1945, pertempuran di daerah Cicadas pada tanggal 14 Desember 1945 dan pertempuran di daerah Bandung Utara pada tanggal 19 Desember 1945. Pasukan Inggris melakukan serangan udara dan darat dengan menggunakan pesawat B-25 dan Mustang untuk mengebom daerah Lengkong, tempat pasukan API, PRI, dan BMP bermarkas (Dienaputra, 2005).

12. Pada tahun 1946, pertempuran masih berlangsung

Pertempuran antara para pejuang dengan Sekutu intensitasnya dapat dikatakan tetap tinggi. Sekutu tidak sekedar berupaya menguasai secara penuh wilayah Bandung Utara tetapi juga berupaya menguasai wilayah Bandung Selatan. Untuk itu serangan-serangan terhadap kantong-kantong perlawanan para pejuang di wilayah Bandung Utara dilakukan (Dienaputra, 2005).

13. Pada tanggal 17 Maret 1946, Ultimatum ke dua

Ultimatum pertama tetap menimbulkan gangguan bagi Inggris. Pada 17 Maret 1946 Panglima tertinggi AFNEI di Jakarta Letnan Jenderal Montagu Stophord, memberikan ultimatum ke dua kepada Perdana Menteri Sultan Sjahrir supaya memerintahkan pasukan bersenjata RI meninggalkan Bandung Selatan sampai radius 11 Km dari pusat kota. Batas ultimatum adalah pada 24 Maret 1946 pukul 24.00. Apabila ultimatum tersebut tidak dilaksanakan, Inggris akan membombardir Bandung Selatan (Sitaresmi, 2013). Dalam pertemuan tersebut, Sekutu bukannya sekedar menyampaikan rencana tetapi lebih kepada upaya memaksakan kehendak sendiri. Sementara Pemerintah lebih berada pada posisi yang harus menerima dan tidak memiliki posisi tawar sama sekali. Usaha perundingan yang dilakukan Pemerintah RI pada akhirnya tidak mendatangkan hasil apa pun dan Sekutu tetap bersikeras dengan rencananya serta kembali mengeluarkan sebuah ultimatum (Dienaputra, 2005).

14. Pada tanggal 23 Maret 1946, diadakan rapat-rapat membahas ultimatum Berhubung pertemuan di Dalem Kaum dan Gedung Sate dirasakan masih belum memuaskan para pejuang. Kolonel Divisi III A.H Nasution kemudian berangkat ke Jakarta untuk bertemu dengan Sutan Sjahrir. Keberangkatan Nasution ke Jakarta disertai Mayjen Didi Kartasasmita dan Sjarifudin Prawiranegara. Hasil pertemuan dengan Sutan Sjahrir tidak jauh berbeda dengan yang telah disampaikan Sjarifudin dalam pertemuan Dalem Kaum, yakni agar TRI lebih baik memenuhi ultimatum sekutu untuk ke luar Kota Bandung. Sementara pemerintahan sipil dibiarkan tetap berada di Kota Bandung, untuk menghindarkan jangan sampai pemerintahan sipil di Kota Bandung digantikan oleh NICA. Perintah sutan Sjahrir pun sejalan dengan usulan tersebut namun Sutan Sjahrir menyarankan agar jangan diadakan pembakaran dan sebagainya, karena yang rugi rakyat sendiri juga dan yang harus membangunnya kelak rakyat juga (Dienaputra, 2005).
15. Pada tanggal 24 Maret 1946, pukul 08.00 pagi Nasution kembali ke Bandung
Setibanya di Bandung pukul 8.00 pagi dengan menggunakan pesawat milik Inggris, Nasution bertemu dengan perwira penghubung Sekutu Kolonel Hunt. Dalam pertemuan tersebut Nasution diingatkan kembali tentang keharusan TRI untuk keluar dari Kota Bandung pada hari itu juga, sebagaimana telah di ultimatumkan. Kolonel Nasution mengatakan bahwa tidak mungkin mengangkut TRI dan laskar apalagi dengan peralatan sekaligus. Kolonel Hunt menawarkan truk Inggris untuk mengangkut namun Kolonel Nasution menolak karena alasan psikologis (Dienaputra , 2005).
16. Pada tanggal 24 Maret 1946, pukul 10.00 pagi . A.H Nasution mengadakan rapat kembali
Di tengah situasi yang semakin pelik, Nasution menerima perintah yang membingungkan melalui kawat dari Yogya, MBT (Markas Besar Tentara)

yang isinya agar setiap jengkal tumpah darah harus di pertahankan TRI. Kemudian Kolonel Nasution bersama pejabat lainnya mengadakan perundingan di markas divisi III TRI membahas Instruksi Pemerintah RI dan Pemerintah Yogya. Pertemuan dengan suasana emosional tersebut antara lain dihadiri oleh Komandan Resimen VIII Letkol Omon Abdurrahman, Komandan Batalyon I Mayor Abdurrahman, Komandan Batalyon I Mayor Sumarsono, Komandan Batalyon III Mayor Ahmad Wiranatakusumah, ketua MP3 Letkol Soetoko dan Komandan Polisi Tentara, Rukmana. Hasil pertemuan tersebut mengambil jalan tengah diantara kedua perintah, yakni meninggalkan Kota Bandung bersama seluruh pemerintah sipil dan rakyat, serta melakukan infiltrasi dan aksi bumi hangus didaerah Bandung Selatan, khususnya terhadap bangunan vital agar tidak dapat digunakan oleh Sekutu (Dienaputra, 2005).

17. Pada tanggal 24 Maret 1946, Pukul 14.00, diumumkan hasil rapat oleh Kolonel Nasution melalui RRI.

Kolonel Nasution akhirnya mengeluarkan pengumuman melalui RRI tentang keharusan penduduk dan pegawai untuk keluar dari Kota Bandung bersama-sama dengan TRI. Namun perintah ini membuat rakyat bingung, sebab pada malam hari tanggal 23 Maret 1946, Walikota Bandung Sjamsuridjal telah mengumumkan ultimatum sekutu dan memilih untuk mengikuti ultimatum yang disampaikan Sekutu. Artinya hanya TRI saja yang mengungsi ke luar Kota Bandung, sementara pemerintah sipil dan rakyat tetap tinggal di Kota Bandung. Namun atmosfer kehidupan yang sarat dengan kesigapan untuk berkorban demi tegaknya kemerdekaan yang baru diraih, menyebabkan sebagian besar penduduk lebih memilih untuk mengikuti pengumuman yang disampaikan tentara (Dienaputra, 2005).

18. Pada tanggal 24 Maret 1946, pukul 15.00, persiapan bumi hangus TRI dan Laskar telah mempersiapkan alat-alat untuk meledakkan gedung-gedung yang dianggap vital dan diperkirakan akan dimanfaatkan musuh. Dalam pengarahannya diterangkan mengenai rencana ledakan pertama sebagai tanda dimulainya pembakaran. Ledakan direncanakan pukul 24.00 karena waktu itu diperkirakan Kota Bandung telah

dikosongkan penduduk sehingga peledakan dan pembakaran tidak memakan korban jiwa. Ditandai dengan ledakan pertama yang di lakukan pada sebuah gedung, yaitu Gedung Indiche Restaurant (sekarang gedung BRI) (Sitaresmi, 2013).

19. Pada tanggal 24 Maret 1946, pukul 20.00, ledakan pertama tidak sesuai rencana

Sebagian besar penduduk mengungsi ke luar Kota Bandung, maka tiba pada pelaksanaan rencana lainnya, yakni membumihanguskan Kota Bandung. Sebagai akibat ketergesa-gesaan, kurangnya koordinasi, serta keterbatasan kemampuan, aksi membumihanguskan dapat dikatakan tidak berjalan sebagaimana mestinya. Aksi membumihanguskan yang semula baru akan dilaksanakan pada pukul 24.00 ternyata sudah berjalan sejak pukul 20.00. Ledakan di Gedung Indische Restaurant yang terbilang lebih cepat dari rencana, sontak menimbulkan kepanikan diantara para pejuang lainnya, khususnya di tengah Kota yang masih mempersiapkan peledakan. Akibatnya, cukup banyak bangunan vital yang gagal di ledakan. Namun demikian, aksi membumihanguskan terus berlangsung, khususnya terhadap rumah-rumah tinggal, jadilah pada malam hari itu, Bandung bagaikan lautan api (Dienaputra, 2005).

20. Pada tanggal 24 Maret 1946, pukul 24.00 menuju subuh, perjalanan menuju pengungsian

Langit Kota Bandung semakin memerah. Kesalahan dalam pemberian tanda dimulainya pembakaran, cukup mengacaukan persiapan pembakaran. Namun, semangat untuk tidak memberikan kota secara utuh kepada musuh secara utuh, mendorong penduduk untuk membakar rumah-rumah mereka. walaupun dengan berat hati, hal itu tetap harus dilakukan. Sekitar 100.000 sampai 200.000 orang penduduk kota Bandung meninggalkan rumah mereka (Sitaresmi, 2013).

21. Pada tanggal 25 Maret 1946, Bersiasat di pengungsian untuk merebut kembali kota Bandung

Perintah mundur dari Panglima Divisi III Kolonel A.H Nasution dikeluarkan, seluruh kekuatan TRI dan pejuang keluar dari Kota Bandung.

Lokasi markas dipilih seadanya karena waktu yang singkat. Pertempuran-pertempuran terjadi, baru tiga hari setelah penduduk dan pejuang Bandung meninggalkan Kota pada 27 Maret 1946, tentara Inggris menyerang kedudukan TRI dengan Meriam dari Dayeuhkolot ke Selatan. Serangan ini diulangi keesokan harinya. Semangat untuk merebut kembali Kota Bandung, menjiwai para pejuang didaerah lainnya di sekitar Kota Bandung secara bergerilya. Lagu Halo - Halo Bandung muncul di tengah kancah perjuangan. Saat pejuang berkumpul menunggu waktu untuk menyerang Kota Bandung. Lagu ini kemudian menjadi sangat dikenal pejuang dan penduduk Kota Bandung yang mengungsi, melalui kunjungan yang dilakukan Soerjono dan istrinya, Sadinah (Sitaresmi , 2013).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa peristiwa Bandung Lautan Api adalah peristiwa kebakaran besar yang terjadi di Bandung, provinsi Jawa Barat, Indonesia pada 23 Maret 1946. Sekitar 200.000 penduduk Bandung membakar kediaman mereka sendiri dalam peristiwa tersebut, kemudian meninggalkan kota menuju pegunungan di daerah selatan Bandung. Hal ini dilakukan untuk mencegah tentara Sekutu yang dapat menggunakan kota Bandung sebagai markas strategis militer dalam Perang Kemerdekaan Indonesia.

2.1.3.2. Nilai - Nilai Dalam Peristiwa Bandung Lautan Api

Peristiwa Bandung Lautan Api memiliki nilai-nilai yang perlu diteladani, diantaranya :

1. Kesadaran Sebagai Bangsa Merdeka

Nilai pelajaran pertama dari Peristiwa Bandung lautan api adalah kesadaran yang tinggi akan identitas diri sebagai bangsa yang merdeka. Kesadaran sebagai bangsa merdeka menumbuhkan kesadaran tentang adanya kesejajaran dengan bangsa-bangsa lainnya. Berdiri sama tinggi dan duduk sama rendah. (Dienaputra, 2005) Kesadaran ini berguna di era globalisasi yang sarat dengan intervensi budaya barat yang memungkinkan terjadinya pemudaran akan identitas sebagai bangsa merdeka.

2. Kerelaan Berkorban

Kerelaan tidak hanya terepresentasikan dalam bentuk kesiapan untuk mengorbankan nyawa sekalipun, tetapi juga kerelaan berkorban dari berbagai lapisan rakyat untuk menghancurkan bangunan-bangunan yang menjadi miliknya agar tidak dapat dimanfaatkan oleh Sekutu (Dienaputra, 2005). Nilai kerelaan berkorban ini memanfaatkan untuk menghilangkan sifat individualis, untuk lebih kepada peduli sesama tanpa memikirkan balasan.

3. Persatuan

Hal ini terlihat dari tumbuhnya kebersamaan dari rakyat untuk bersama-sama dengan tentara keluar dari Kota Bandung. Kemanunggalan tentara dengan rakyat ini tentunya tidak mungkin timbul apabila diantara keduanya tidak memiliki perasaan saling membutuhkan serta sikap saling percaya, saling menjaga, dan saling melindungi (Dienaputra, 2005) nilai kebersamaan ini sangat penting untuk menyatukan setiap perbedaan, mengingat Indonesia adalah negara yang memiliki keberagaman budaya dan agama.

Generasi muda Indonesia harus mampu menunjukkan rasa nasionalisme dan patriotisme yang sesuai dengan jiwa jaman dalam membela dan mengangkat martabat bangsa dan negara (Wiyanti, 2017). Cinta tanah air dan sikap bela negara yang diwariskan oleh para pejuang Bandung Lautan Api dapat diwujudkan dalam perilaku generasi muda masa kini yang memiliki sikap disiplin, bertanggung jawab, mandiri, berani bersaing sekaligus bekerja sama, bekerja keras tidak mudah menyerah dalam meraih kemenangan dan prestasi tetapi tidak mengalahkannya, suka akan tantangan dan terampil dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

2.1.4. Historical Empathy

2.1.4.1. Teori Historical Empathy

Empathy dapat dilihat sebagai proses dan hasil. Sebagai proses *empathy* berkelindan dengan aspek kognitif. Sebagai hasil *empathy* berhubungan dengan sikap. Secara etimologi sikap atau attitude berasal dari bahasa Italia *attitudine* dan dari bahasa Latin *aptitudo* dan *aptitudin* yang berarti tindakan yang didasarkan atas reflek (Altmann, 2008). Sikap dilihat dari psikologi memiliki pengertian sebagai kecenderungan psikologis yang mengekspresikan kecenderungan untuk menilai kebaikan dan keburukan (Haddock & Maio, 2008) sementara, dari sisi sosiologis sikap memiliki pengertian sebagai kondisi jiwa, perasaan atau emosi yang berhubungan dengan fakta atau pernyataan (Chaiklin, 2011). Jadi dapat disimpulkan sikap merupakan respons individu dari interaksinya dengan objek di luar dirinya.

Sikap memiliki tiga dimensi. Pertama, komponen kognitif, yang berhubungan dengan keadaan atau gejala mengenai pikiran bagi individu pemilik sikap. Wujudnya berupa pengalaman, pengolahan, dan keyakinan serta keinginan individu terkait obyek ataupun kelompok obyek tertentu. Kedua, komponen afektif, komponen tersebut menyangkut aspek emosional seperti keberanian, simpati, antipati dan sebagainya yang diarahkan pada obyek-obyek tertentu. Aspek tersebut yang biasanya menancap paling dalam sebagai sikap yang berhubungan dengan penghayatan (Helmawati, 2019). Ketiga, aspek konatif, yang berupa kecenderungan untuk berperilaku terhadap suatu obyek, contohnya kecenderungan untuk peduli terhadap orang lain (Ahmadi, 1999).

Historical empathy memiliki kegunaan bagi para guru sebagai cara untuk memindahkan pengetahuan dan nilai, bahkan *empathy* dapat digunakan sebagai bekal untuk menghadapi realitas sosial di masyarakat. *Empathy* dapat digunakan sebagai alat mempertajam kemampuan peserta didik untuk mengembangkan pemikiran yang kompleks, keputusan moral, antusiasme disposisional untuk kerumitan kondisi yang dihadapi oleh individu di masa lalu. Jadi, *historical empathy* secara sederhana dapat digunakan sebagai penghubung untuk membangun empati sosial dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Endacott, 2014).

Saat ini dalam pembelajaran sejarah, guru sering mengabaikan aspek terpenting dalam belajar sejarah yaitu menyusun pola kesinambungan terkait kemampuan berpikir *historis* yang orientasinya memunculkan *historical empath*. Kemampuan ini berkenaan dengan kemampuan peserta didik untuk menghayati suasana hati dari aktor sejarah (Susanto, 2014). Landasan teori *historical empath* merujuk pada pandangan Collingwood dalam bukunya yang cukup lama yaitu *The Idea* (Colby, 2009). Collingwood memiliki pandangan jika rekonstruksi masa lalu dilakukan melalui tiga cara yaitu: 1) menempatkan masa lalu seperti yang ditunjukkan oleh kenyataan, 2) pertimbangan yang konsisten mengenai kesimpulan yang logis; 3) bergantung pada bukti. Pandangan Collingwood tersebut diperkuat oleh Downey yang mendefinisikan *historical empathy* sebagai kemampuan untuk memahami masa lalu yang berbeda dari masa kini, untuk mengenali berbagai sudut pandang dari masa lalu, untuk memperjelas perspektif pencipta, dan mempertahankan (Jensen, 2008).

Empathy mendapatkan perhatian lebih khusus dalam hubungannya dengan pembelajaran sejarah, seperti Lee & Ashby (2001) yang memberikan pandangannya tentang *historical empathy* sebagai kemampuan berpikir tentang masa lalu, melihat keadaan saat ini dan menghubungkannya setiap permasalahan dengan penghatan di masa lalu. Secara sederhana *empathy* melewati proses identifikasi, imajinasi dan simpati. Tujuan dari *historical empathy* adalah menyiapkan peserta didik untuk menjadi masyarakat yang demokratis dan pluralis. *historical empathy* memiliki poin penting yang mencakup penghayatan nilai, penerapan sikap, keyakinan yang tak tergoyahkan. Selain itu juga, melalui *historical empathy* mendorong peserta didik untuk dapat menghargai perbedaan cara pandang sebagai suatu proses interaksi sosial. Terdapat benang merahnya jika *historical empathy* merupakan tahapan yang tidak mudah dicapai oleh peserta didik, akan tetapi dapat ditubuhkan dan dikembangkan dengan memberikan dorongan secara intelektual dan penerapan sikapnya. Para peneliti di bidang pendidikan sejarah memberikan pandangannya terkait keberadaan penunjang pembelajaran seperti sumber dan media (Brooks, 2011).

Historical empathy juga dapat dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Teori yang dibuat oleh Hoffman memberikan klarifikasi bahwa *empathy* dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti bertambahnya usia, peningkatan kapasitas kognitif dan kematangan afektif (Eisenberg & Mussen, 2003). Seiring bertambahnya usia individu, empati seseorang juga berkembang. *Historical empathy* juga mengalami perubahan positif ketika individu meningkatkan pemahaman, informasi dan kemampuan berpikir. Unsur lain yang juga menambah peningkatan dalam *empathy* adalah kematangan afektif atau pengembangan mentalitas dan karakternya (Yaqin, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *historical empathy* merupakan konsep empati sejarah yang berpotensi untuk mendorong individu dalam memahami dan merasakan, peka, peduli terhadap peristiwa sejarah.

2.1.4.2. Indikator *Historical Empathy*

Historical empathy berhubungan dengan aspek kognitif dan afektif. Dengan demikian, demi mencapai empati sejarah diperlukan tiga usaha yang saling berkaitan yaitu: pertama, konteks tualisasi sejarah, aspek ini berhubungan dengan apresiasi terhadap waktu yang berbeda dalam hubungannya dengan pemahaman mendalam tentang kondisi sosial, politik, dan budaya pada periode waktu tertentu dan pengetahuan yang relevan tentang peristiwa serupa di masanya. Kedua, pengambilan perspektif, yaitu pemahaman tentang pengalaman hidup, perspektif, standar, dan keyakinan individu dalam situasi dan kondisi di masa lampau. Ketiga asosiasi afektif, yaitu pertimbangan khusus tentang pengalaman hidup, keadaan dan aktivitas tokoh sejarah yang dipengaruhi oleh reaksi afektif.

Lebih dalam lagi, Barton & Levstik (2004) memberikan pandangannya bahwa *historical empathy* sebagai tindakan yang mengakui sudut pandang dan berlanjut dengan menunjukkan rasa peduli. Dalam perspektif kognitif, peserta didik memiliki kepedulian lebih terhadap orang-orang di masa lalu, menjadi lebih peduli tentang peristiwa yang telah terjadi dan membayangkan ketika berada di posisi tersebut (Colby, 2010). Secara kognitif ketika seseorang berempati akan memahami perasaan orang lain. Jadi empati lebih dari partisipasi emosional, bahkan sampai pada partisipasi kognitif yang terkonstruksi dari pengalaman para

tokoh sejarah. Poin pentingnya imajinasi yang timbul tetap berdasarkan bukti sejarah. Berkenaan dengan aspek kognitif sebagai proses dan afektif sebagai hasil dari *historical empathy*, Guney, B.G & Seker (2012) menguraikan indikatornya. Aspek kognitif meliputi *understanding event*, *understanding different perspective*, *understanding the tentatives of the conclusions*, dan *critical thinking*. Sementara aspek afektif meliputi *making personal connection*, *imagination*, *identification* dan *humanization*. Penjelasan masing-masing indikator diuraikan sebagai berikut.

Aspek kognitif, pertama *understanding event* yaitu memahami kesempatan adalah salah satu tujuan dalam welas asih yang dapat dibuktikan. Perspektif ini mencakup pemahaman mengapa para ahli sejarah bertindak, berpikir, dan sebagainya dan kemudian menyukai kegiatan mereka yang ditunjukkan oleh latar tempat mereka tinggal. Kedua, *understanding different perspective* yaitu memahami tiap individu memiliki cara pandang sesuai dengan latar belakang pendidikan, sosial, sejarah, dan budayanya kemudian membedakan cara pandang sesuai dengan jiwa zamannya. Ketiga, *understanding the tentatives of the conclusions* yaitu metode untuk memeriksa dan memahami sudut pandang yang mengarah pada pemahaman kesimpulan yang bersifat spekulatif. Keempat, *critical thinking* adalah cara terakhir dari *historical empathy*. Peserta didik memiliki sudut pandang sendiri untuk menilai sudut pandang aktor sejarah dan itu membutuhkan pemikiran yang kritis dalam memahami sudut pandang. Peserta didik dapat merasa jika dirinya merupakan bagian dari komunitas dan dapat membantu mengatasi masalah dalam komunitas.

Aspek afektif, pertama *making personal connection* yaitu berhubungan dengan menghidupkan minat dan kepedulian peserta didik dengan topik pembelajaran. Membayangkan posisi peserta didik pada beberapa kondisi peristiwa sejarah, membandingkan suatu pengalaman dengan tindakan karakter sejarah, dan dapat berpikir mengenai yang dilakukan apabila yang dilakukannya mengalami pengalaman yang sama dengan yang dialami aktor sejarah. Kedua, *imagination* yaitu adalah hasilnya, dalam *historical empathy* dapat dijelaskan dengan "seandainya aku adalah dia" peserta didik menempatkan kaki mereka pada sepatu aktor sejarah untuk lebih mungkin memahami, merasakan, dan berpikir. Ketiga, *identification* yaitu adalah pekerjaan membayangkan sebagai "seandainya

saya adalah dia". Fungsi identifikasi imajinasi bukan untuk mengimitasi aktor sejarah, akan tetapi tahap ini menjadikan aktor sejarah sebagai contoh yang baik untuk memikirkan pemikiran mereka. Keempat *humanization* yaitu dapat dicirikan sebagai demonstrasi pemberian sifat kemanusiaan pada aktor sejarah.

Terdapat pandangan Davison (2012) mengenai indikator *historical empathy*. aspek kognitif dilihat sebagai proses berpikir untuk menghasilkan aspek afektif sebagai luaran dari berpikir. Aspek kognitif, pertama, kemampuan membangun pengetahuan yang berorientasi pada konteks. Kedua, kemampuan menyadari masa lalu tidak sama dengan masa kini. Ketiga menginterpretasi masa lalu berdasarkan bukti, sementara untuk aspek afektif, pertama, kemampuan untuk mendayagunakan imajinasinya guna memahami perasaan aktor sejarah. Kedua, kesediaan untuk mendengar dan mengakui perspektif orang lain. Ketiga, merasa peduli, penuh perhatian, sensitif, dan toleran terhadap orang lain.

Kedua indikator empati sejarah saling beririsan. Penelitian ini mengombinasi keduanya agar dapat melengkapi kekurangan dari masing-masing indikator. Perpaduan diantara dua pandangan tersebut menjadikan indikator empati sejarah menjadi lebih sempurna. Indikator empati sejarah dalam penelitian ini meliputi: pertama, *making personal connection* yaitu peserta didik dapat membandingkan pengalamannya dengan aksi dari aktor sejarah dan dapat merenungkan tindakan yang dilakukan oleh para aktor sejarah. Kedua, *imagination* yaitu peserta didik siap untuk memahami, menafsirkan, merasakan suasana hati dan pikiran dari aktor sejarah. Ketiga, kesediaan untuk mendengar dan mengakui perspektif orang lain, keterbukaan pikiran, sampai peserta didik dapat melihat peristiwa sejarah menurut berbagai sudut pandang. Keempat, peduli, peka, dan toleran terhadap sesama manusia, khususnya peserta didik dapat memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5. Macam-Macam Aplikasi Video

1. *Capcut*

Aplikasi *Capcut* merupakan aplikasi yang dibuat dan dikembangkan oleh ByteDance Ltd. yang mana merupakan suatu developer dan perusahaan teknologi internet di Cina. aplikasi *Capcut* merupakan aplikasi buatan negara Cina. Aplikasi ini berhubungan dengan aplikasi *Tik Tok*. Aplikasi *Capcut* pertama kali dirilis pada 10 April 2020 dan terus berkembang hingga sekarang. Aplikasi ini mampu memungkinkan para penggunanya untuk melakukan editing video dan menghasilkan konten yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga *effect*-nya. Sebelumnya *Capcut* sendiri bernama *Viamaker* dan akhirnya diubah namanya oleh Developer mereka menjadi *Capcut*. Aplikasi *Capcut* sendiri menampilkan fitur-fitur yang mudah dimengerti dan dipahami oleh banyak orang (Pratiwi dan Usman, 2022). Didasari kemampuan edit menggunakan aplikasi *Capcut* yang menjadi salah satu alasan editor memilih aplikasi ini karena aplikasinya memiliki gaya artistik dan dilengkapi dengan berbagai filter yang menarik. memiliki banyak fungsi dan emoji unik yang bisa memberikan efek menarik. Didemonstrasikan secara internal dalam bentuk animasi atau video bergerak yang memiliki berbagai bentuk serta terdapat suara atau musik dalam pemutaran video tersebut.

2. *Powtoon*

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audiovisual yang bersifat interaktif. Multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi. Salah satu media pada komputer (*software*) yang mampu membuat dan menyajikan informasi-informasi tersebut yakni dengan menggunakan software *Powtoon*. *Powtoon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. *Powtoon* masih dianggap asing oleh beberapa orang, karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Popularitas *Powtoon* bisa menghasilkan animasi *movie*

yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, *Powtoon* jauh lebih efisien dan efektif untuk membawa materi video yang lebih hidup.

Berdasarkan penjelasan diatas, dikatakan bahwa media *powtoon* bisa memberikan inovasi terbaru dalam media pembelajaran, karena pembelajaran khususnya untuk sosiologi itu masih susah dalam pembuatan mediana (Purwaningsih, 2022). Kekurangan Media *Powtoon* dalam pembelajaran adalah

- a. Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi Harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada
- b. Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya
- c. Membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoperasikannya

3. Tiktok

Tiktok merupakan aplikasi yang memberikan efek spesial, unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang menontonnya. Aplikasi *Tiktok* adalah sebuah jejaring sosial dan *platform* video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak di bawah umur. Aplikasi *Tiktok* ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang banyak juga dibuat oleh setiap orang. Menurut kutipan Fatimah Kartini Bohang (2018) jumlah tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam *Youtube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. Mayoritas dari pengguna aplikasi *Tiktok* di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Aplikasi ini pun pernah diblokir pada 3 Juli 2018. Ke Menkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya

laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini, terhitung sampai tanggal 3 Juli tersebut. Laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan.

Banyak juga dari setiap orang atau setiap individu yang mencoba eksis seperti Bowo dan Nuraini, bagi pengguna *Tiktok* dengan menggunakan media sosial ini menjadi sebuah ajang eksistensi diri dengan membuat video-video kreatif mungkin dan menarik. Maka dari itu banyak sekali saat ini yang mengunduh serta menggunakan media sosial *Tiktok*. Hal tersebut membuat para pengguna merasa senang karena bisa terhibur jika mereka menggunakan video tersebut (Hutamy dkk, 2021).

3. Kinemaster

Kinemaster adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di *smartphone*. Aplikasi ini dikembangkan oleh *Nex Streaming* yaitu sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berpusat di Seoul (Korea Selatan). Aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 desember 2013. *Kinemaster* mengusung tampilan yang sederhana tetapi didukung dengan fitur yang cukup lengkap. *Kinemaster* dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memodifikasi video, dari video yang biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi ini juga memudahkan pengguna melakukan *editing* video dengan semua *tools* yang sudah disediakan di menu tampilan. Dengan hanya beberapa sentuhan, pemaduan tema, animasi, dan efek dapat menghasilkan sebuah karya imajinasi layaknya seorang editor video profesional (Bessi, 2021).

Pada pengembangan video pembelajaran peneliti mengedit menggunakan aplikasi *Capcut*. video pembelajaran yang dikembangkan terdapat audio dan visual yang bisa mendeskripsikan objek yang bergerak dengan suara yang natural atau sesuai, yang didasari atau diedit memakai aplikasi *Capcut*, video ini merupakan salah satu media yang menggabungkan media audio dan visual yang terdapat animasi atau efek yang menarik dan memberikan dampak yang unik terutama terhadap siswa dan bisa menyajikan objek secara detail dan membantu memahami materi yang sulit.

2.2. Penelitian yang Relevan

1. Siti Rochimah (2019) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran menurut Siti Rochimah yaitu: 1) mampu mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi yang dibuat peneliti; 2) mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran berbentuk video animasi; 3) mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Hal tersebut dilihat dari pencapaian rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan jenis penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Sedangkan yang menjadi pembeda dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu pada pokok bahasan yang akan dikaji. Peneliti sebelumnya hanya membahas satu mata pelajaran (Matematika) dan tempat dilakukan penelitian di SDN Sumberagung Peterongan Jombang. Sementara itu, Penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang adalah mengkaji satu pembelajaran pada peristiwa Bandung Lautan Api untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik di MAN 2 Bandar Lampung.

2. Zanderiyani Sabrinatami (2018) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMKN 4 Yogyakarta*. Menurut Zanderiyani Sabrinatami penelitiannya bertujuan untuk menghasilkan: 1) mengembangkan media pembelajaran

untuk kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dengan menggunakan video animasi *stop motion*, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran; 2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran animasi *stop motion* pada kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras yang berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video animasi *stop motion* melalui tahap 4D setelah dilakukan beberapa tahap uji coba kelayakan dari beberapa penilaian yang diberikan dinyatakan dengan kategori sangat layak.

Adapun kesamaan penelitian Zanderiyani Sabrinatami dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan, *Research and Development (R & D)* serta menggunakan media berbentuk video animasi. Sementara itu, perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu pada model penelitian yang digunakan. Model penelitian terdahulu menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

3. Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Mega Indra Suryani (2021) yang berjudul *Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Sub tema 1 Kelas 4 SD Inpres Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021*. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran menurut Siti Rochimah yaitu: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi pada tema 7 sub tema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku; 2) Mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi pada tema 7 sub tema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae; 3) Menguji keefektifan media video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae. Dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dapat

dilihat dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Hal tersebut dilihat dari pencapaian rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan jenis penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Sedangkan yang menjadi pembeda dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian pada pokok bahasan yang akan dikaji serta subjek yang diteliti. Pokok bahasan yang dikaji pada materi tema 7 sub tema 1 kelas 4 Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian sekarang yaitu pada pembelajaran sejarah materi peristiwa Bandung Lautan Api pada kelas XI IPS MAN 2 Bandar Lampung.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

3.1.1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan video aplikasi *Capcut* pada materi Bandung Lautan Api untuk meningkatkan *historical empathy*

3.1.2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini merupakan ahli media, ahli materi, guru dan siswa kelas XI IPS MAN 2 Bandar Lampung.

3.1.3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah MAN 2 Bandar Lampung, Kecamatan Teluk Betung Selatan, Kota Bandar Lampung.

3.1.4. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

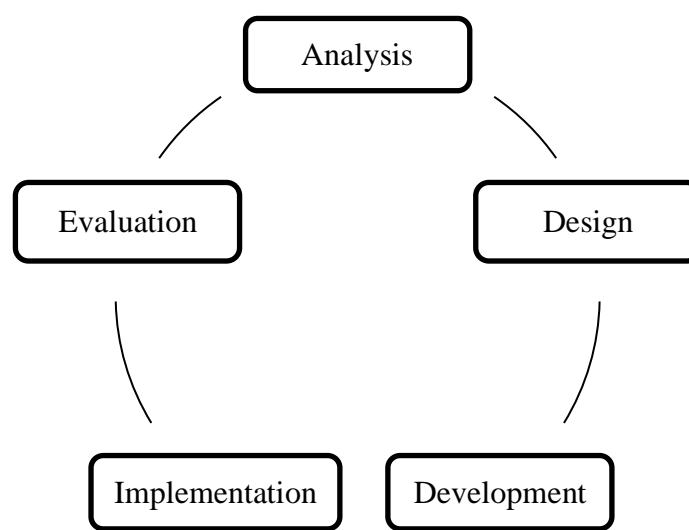
3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu pengajaran terhadap kebenaran yang diatur oleh pertimbangan-pertimbangan logis, untuk memperoleh intern relasi yang sistematis dari fakta-fakta sebagai usaha mencari penjelasan, penemuan, dan pengesahan kebenaran atas permasalahan. Dengan metode penelitian, pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam rangka mencari pengetahuan atau suatu kebenaran akan mudah dijawab (Fitri dan Haryanti, 2020). Menurut Husaini dan Purnomo (2009), metode penelitian sebagai suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis, sedangkan metodologi adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan suatu metode. Jadi metodologi penelitian sejarah adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka untuk mempermudah proses penelitian yang dilakukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R & D*). Menurut Borg dan Gall dalam Fitri dan Haryanti (2020), penelitian pengembangan (*R&D*) adalah sebuah desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu demi menghasilkan dan menguji keefektifan produk agar dapat bermanfaat bagi peserta didik dan guru dibutuhkan penelitian analisis kebutuhan. Menurut Sugiyono (2011) penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari pengertian diatas, penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dengan mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu untuk menguji keefektifan produk tersebut.

3.3. Desain Penelitian

Pada prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Rusdi (2018), ADDIE merupakan kerangka kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasi rangkaian kegiatan penelitian pengembangan. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.



Gambar 6. Model Pengembangan ADDIE (Rusdi, 2018)

Adapun langkah-langkah dari model penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis), tahap analisis yaitu mengumpulkan data terkait dengan masalah yang terjadi dalam pembelajaran kemudian mencari solusi untuk pemecahan masalah melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan *historical empathy* siswa dan cara pemecahan masalahnya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi pada aplikasi *Capcut*.
2. *Design* (desain), tahap ini merupakan tahapan merancang media pembelajaran yang akan digunakan. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari membuat peta kompetensi, peta materi dan naskah media.
3. *Development* (pengembangan), tahapan pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap pengembangan ini telah disiapkan kerangka konseptual media video aplikasi *Capcut*. Kerangka konseptual tersebut nantinya diwujudkan sebagai produk yang siap diimplementasikan.
4. *Implementation* (implementasi), yaitu tahapan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Tahap uji kevalidan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan guru sebagai praktisi terhadap kelayakan produk. Sedangkan uji keefektifan diperoleh melihat peningkatan *historical empathy* pada uji coba lapangan.
5. *Evaluation* (evaluasi), merupakan tahapan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Proses evaluasi dilakukan oleh validator untuk dinilai apakah produk media video animasi ini layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran.

3.4. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang akurat maka dibutuhkan teknik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain.

3.4.1. Angket

Menurut Fitri dan Nik (2020), angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden. Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi pribadi misalnya sikap, opini, harapan dan keinginan responden (Pujiastuti, 2010). Angket yang digunakan oleh peneliti sebagai alat instrumen penelitian yaitu kuesioner tertutup. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini dengan menggunakan skala likert lima poin untuk ahli media, ahli materi, guru. Serta, angket siswa untuk mengukur *historical empathy* siswa.

3.4.2. Observasi

Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala/peristiwa dengan bantuan alat/instrumen untuk merekam/mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Dengan demikian observasi menggunakan seluruh pancaindra untuk mengumpulkan data melalui interaksi langsung dengan orang yang diamati. Pengamat harus menyaksikan secara langsung semua peristiwa/gejala yang sedang diamati (Syamsudin, 2014). Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan jika penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2014). Berdasarkan pengertian diatas, peneliti akan melakukan observasi ke sekolah untuk melihat fasilitas yang ada di sekolah agar dapat disesuaikan dengan media yang dikembangkan, selain itu juga observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dimana pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka.

3.4.3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan-peninggalan tertulis, terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum lain yang berhubungan dengan masalah penyelidikan (Nawawi, 1991). Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan data yang telah ada, seperti data siswa Kelas XI IPS MAN 2 Bandar Lampung.

3.4.4. Wawancara

Wawancara merupakan metode ketika subjek dan peneliti bertemu dalam satu situasi tertentu dalam proses mendapatkan informasi. Informasi penelitian yang berupa data diperoleh secara langsung oleh peneliti dari subjek penelitian. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan oleh peneliti (Rosaliza, 2015). Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan wawancara bebas dengan guru Mata Pelajaran Sejarah.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula (Firdaos, 2016). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket. Dimana angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan dan melihat peningkatan *historical empathy* siswa. Adapun skala yang digunakan pada angket adalah skala likert lima poin untuk ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | | Kategori | | | | |
|----|----------------------------|----------------------------------------------------------------|----------|---|---|---|----|
| | | | SB | B | C | K | SK |
| 1 | Kualitas Tampilan | Kualitas gambar | | | | | |
| | | Ukuran huruf | | | | | |
| | | Warna dan jenis Huruf | | | | | |
| | | Tampilan gambar | | | | | |
| 2 | Aspek Kebahasaan | Penggunaan bahasa mudah dipahami | | | | | |
| | | Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa | | | | | |
| | | Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda | | | | | |
| 3 | Aspek Suara | Volume Suara | | | | | |
| | | Instrumen Pengiring/ <i>background</i> | | | | | |
| 4 | Aspek Kemudahan Penggunaan | Kemudahan penggunaan media | | | | | |
| | | Kepraktisan dalam menggunakan media | | | | | |
| | | Penyajian materi memungkinkan siswa belajar mandiri | | | | | |

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Walker dan Hess dalam Arsyad (2013) dengan modifikasi

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | | Kategori | | | | |
|----|---------------------|--------------------------------------------|----------|---|---|---|----|
| | | | SB | B | C | K | SK |
| 1 | Aspek Materi | Kesesuaian KI dan KD | | | | | |
| | | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| | | Mudah di pahami | | | | | |
| | | Kelengkapan materi | | | | | |
| 2 | Aspek Kelayakan Isi | Memberi informasi baru | | | | | |
| | | Materi disajikan secara mendalam | | | | | |
| | | Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari | | | | | |
| | | Menumbuhkan rasa ingin tahu | | | | | |
| | | Memotivasi siswa belajar | | | | | |
| 3 | Aspek Kebahasaan | Penggunaan bahasa mudah di pahami | | | | | |
| | | Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa | | | | | |
| | | Tidak menimbulkan penafsiran ganda | | | | | |

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta (2014) dengan modifikasi

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru

| No | Aspek Penilaian | | Kategori | | | | |
|----|----------------------------|-----------------------------------------------------------|----------|---|---|---|----|
| | | | SB | B | C | K | SK |
| 1 | Aspek Materi | Kesesuaian KI dan KD | | | | | |
| | | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| | | Mudah di pahami | | | | | |
| | | Kelengkapan materi | | | | | |
| 2 | Kualitas Tampilan | Kualitas gambar | | | | | |
| | | Ukuran Huruf | | | | | |
| | | Warna dan jenis Huruf | | | | | |
| | | Tampilan gambar | | | | | |
| 3 | Aspek Kebahasaan | Penggunaan bahasa mudah dipahami | | | | | |
| | | Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa | | | | | |
| | | Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda | | | | | |
| 4 | Aspek Suara | Volume Suara | | | | | |
| | | Instrumen Pengiring/ <i>background</i> | | | | | |
| 5 | Aspek Kemudahan Penggunaan | Kemudahan penggunaan media | | | | | |
| | | Kepraktisan dalam menggunakan media | | | | | |
| | | Penyajian materi memungkinkan siswa belajar mandiri | | | | | |

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Aryantri (2013) dengan modifikasi

3.6. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif, adapun teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

3.6.1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan menganalisis kebutuhan serta validasi ahli materi, ahli media, guru dan juga siswa. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah teknik analisis data model spiral menurut Creswell dan Poth yang dikembangkan oleh Rusdi, teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini seperti berikut.



Gambar 7. Teknik analisis data spiral (Rusdi, 2018)

3.6.2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal

Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Kelayakan (Fitri dan Nik, 2020)

| No | Kriteria | Tingkat Validitas |
|----|------------|--------------------------------------------------------|
| 1 | 81% – 100% | Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi) |
| 2 | 61% - 80% | Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil) |
| 3 | 41% - 60% | Kurang Valid (disarankan tidak digunakan perlu revisi) |
| 4 | 21% - 40% | Tidak Valid (tidak boleh digunakan) |
| 5 | 0% - 20% | Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan) |

Berdasarkan kriteria di atas, media dinyatakan valid jika memenuhi persentase sebesar 85-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi materi, ahli media dan guru. Oleh karena itu, perlu revisi jika belum memenuhi kriteria valid atau layak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kelayakan produk media video pembelajaran pada materi peristiwa Bandung Lautan Api berbasis *Capcut* digunakan untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik adalah sangat layak, dilihat dari:

1. Karakteristik video pembelajaran yaitu *clarity of message* (kejelasan pesan), *user friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya) dan representasi isi, dengan dilakukannya validasi ahli materi mendapatkan persentase 90% dalam kategori sangat valid atau sangat layak.
2. Karakteristik video pembelajaran *stand alone* (berdiri sendiri), visualisasi dengan media, video menggunakan kualitas resolusi yang tinggi dan dapat digunakan secara klasik atau individual yang dilakukannya validasi ahli media mendapatkan persentase 88% dalam kategori sangat valid atau sangat layak.
3. Berdasarkan penilaian praktisi pendidikan (guru sejarah) sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran sejarah dengan persentase 89% dalam kategori sangat valid atau sangat layak.
4. Berdasarkan hasil responden peserta didik dari penilaian hasil produk pengembangan media video pada materi peristiwa Bandung Lautan Api berbasis *Capcut* memiliki kategori sangat valid/ sangat layak dengan persentase keidealan 93,80%,
5. Berdasarkan penggunaan media pengembangan video pembelajaran ini membantu siswa untuk meningkatkan *historical empathy* mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 87,13%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran ini membantu peserta didik untuk lebih memahami semangat persatuan dengan pemahaman tersebut peserta didik diharapkan memiliki sikap toleransi, tenggang rasa, dan

saling menghormati segala perbedaan. sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil produk pengembangan media video pembelajaran pada materi peristiwa Bandung Lautan Api berbasis *Capcut* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik.

5.2. Saran

Saran yang diberikan peneliti setelah mengembangkan video pembelajaran pada materi peristiwa Bandung Lautan Api ini, yaitu:

1. Perlu dilakukan uji coba dalam suatu pembelajaran di kelas agar diketahui efektivitasnya dalam membantu proses pembelajaran.
2. Media pengembangan video pembelajaran perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
3. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya uji coba dilakukan lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun uji coba sebaiknya dilakukan lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

DAPFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., & Suryadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 196-205.
- Agustin, D. S. Y. (2011). Penurunan rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda akibat globalisasi. *Jurnal Sosial Humaniora (JSH)*, 4(2), 177-185.
- Ahmad Rohani. 2007 *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ahmadi. (1999). Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta
- Altmann, T. K. (2008). Attitude: a concept analysis. In *Nursing forum* (Vol. 43, No. 3, pp. 144-150). Malden, USA: Blackwell Publishing Inc.
- Amboro, K. (2015). Membangun Kesadaran Berawal Dari Pemahaman: Relasi Pemahaman Sejarah Dengan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Historia*, 3(2). 2
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 225.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryantari, W. R. 2013. Pengembangan Mobile Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA. *Skripsi FE UNY*
- Asnawir dan Usman, M.. 2002 *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers. 13-14.
- Barton, K., & Levstik, L. (2004). *Teaching History For The Common Good*. Lawrence Erlbaum Associates
- Bessi, A. R. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster Sebagai Sumber Belajar Siswa SMA/MA Kelas X Mia pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit.
- Brooks, S. (2011). Historical Empathy as Perspective Recognition and Care in One Secondary Social Studies Classroom. *Theory and Research in Social Education*, 39(2), 166–202
- Cahyono, A.S. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. *Jurnal Publiciana*. Volume 9, Nomor 1. 142.

- Chaiklin, H. (2011). Attitudes , Behavior , and Social Practice. *The Journal of Sociology & Social Welfare*, 38(1), 31–54.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI. 53.
- Colby, S. R. (2010). Contextualization and historical empathy: Seventh-graders' interpretations of primary documents. *Curriculum and Teaching Dialogue*, 12(1/2), 69.
- Davison, M. (2012). Teaching historical empathy and the 1915 Gallipoli campaign. In *history matters: Teaching and learning history in New Zealand secondary school in the 21st century* (M. Harcourt & M. Sheehan ed.) (pp. 11-31). Wellington, NZ: New Zealand Council for Educational Research (NZCER) Press.
- Davison, M. . (2012). “It is Really Hard Being in Their Shoes”’: Developing Historical Empathy in Secondary School Students. Auckland.
- Deriyana, L. F. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 7(1), 1-10.
- Dienaputra dkk. 2005. *Nilai-nilai Kejuangan Bandung Lautan Api*. Bandung : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat.
- Dillenburg, M. (2017). Understanding Historical Empathy in the Classroom. Boston University, Unpublished Doctoral Thesis. IRB Protocol Number: 3622E.
- Donni Juni Priansa. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia. 130.
- E. Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. 2003 . *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Endacott, J. L. (2014). Negotiating the process of historical empathy. *Theory & Research in Social Education*, 42(1), 4-34.
- Endacott, J., & Brooks, S. (2013). An updated theoretical and practical model for promoting historical empathy. *Social Studies Research and Practice*, 8(1), 41-58.
- Firdaos, R. 2016. Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 11(2), 377-398.
- Fitri, A. Z., Haryanti, N. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Madani Media.
- Fitrianiingtyas, A., Zuhro, N. S., Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 28-37.

- Guney, B.G & Seker, H. (2012). The Use of History of Science as a Cultural Tool to Promote Students' Empathy with the Culture of Science. *Educational Sciences*, 12(1), PP.533-539
- Haddock, G., & Maio, G. R. (2008). Attitudes: content, structure and functions. *Hewstone, M. Stroebe, W. & Jonas, K.(Eds.): Introduction to social psychology: A European perspective*, 112-133.
- Hamzah, B Uno dan Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Informasi dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, D Nastiti (2012). *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik di SMP Negeri 1 Pleret*. Universitas Negeri Yogyakarta: Laporan Penelitian
- Helmawati. 2019. *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hugiono dan P.K. Poerwantana. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta : Bina Aksara. 47.
- Hutamy, E. T., Swartika, F., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian* 2021, 1(1), 1270-1281.
- Ilmiah, I., Muhsinin, U., & Azim, F. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Pembelajaran Tematik Dimasa Pandemi Covid-19 Melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Di Min 4 Muaro Jambi (Doctoral dissertatation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Irwantoro, Nur dan Suryana, Yusuf. 2016. *Kompetensi Pedagogik*. Surabaya: Genta Group Production.
- Jensen, J. (2008). Developing Historical Empathy Through Debate: An Action Research Study. *Social Studies Research and Practice*, 3(1), 55-67.
- K Cecep, S Bambang. 2011. *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 153
- Kemendikbud. (2015). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013: SMA/MA dan SMK/MAK Sejarah Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan SDM dan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2013. *Kurikulum 2013 Sekolah Menengah atas/ Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Mata Pelajaran Sejarah* . Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kosti, K., Kondoyianni, A., & Tsiaras, A. (2015). Fostering historical empathy through drama in education: A pilot study on secondary school students in Greece. *Drama Research*, 6(1), 1-22.
- Lee, P., & Ashby, R. (2001). Empathy, Perspective Taking, And Rational Understanding. In O. L. Davis, Jr, E. A. Yeager, & S. T. Foster (Eds.),

Historical Empathy And Perspective Taking In The Social Studies (pp. 21–50). Oxford: Rowman & Littlefield.

- Mega Indra, S. U. R. I. Y. A. N. I. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 Sd Inpres Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Miftah, M. 2013. Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95-105.
- Misidawati, D. N., Nurdiana, R., Shofwani, S. A., & Hariyadi, A. (2021). Media Video untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Kuliah Manajemen Pemasaran di Masa Pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah IAIN Pekalongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 382-388.
- Nawawi, H. 1991. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. Hlm.133.
- Prastowo, Andi. 2015. *Paduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Pujiastuti, I. 2010. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43-56.
- Purwaningsih, P. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Ramadani, S. 2021. *Pengembangan Instrumen Penilaian Empati Sejarah Peserta Didik SMA Berdasarkan Video Pembelajaran*. Padang : Universitas Negeri Padang
- Ramayulis. 2013. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. 293.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rochimah, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Sumberagung Peterongan Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Rosaliza, M. 2015. Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 71-79.
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima. 5
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Rajawali Pers. Depok. 315 hlm.
- Sabrinatami, Z., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta. *Journal of Culinary Education and Technology*, 7(3).
- Sagala, S. 2013. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 62.

- Sari, P. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58-78.
- Sariani, N., Prihantini, M. P., Winarti, P., Indrawati, S. P. I., Jumadi, S. P. I., Suradi, A., & Satria, R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. EDU PUBLISHER.
- Septiyani, R. 2019. Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi di MAN I Pandeglang). Banten: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin
- Sitairesmi, dkk. 2013. *Saya Pilih Mengungsi: Pengorbanan Rakyat Bandung untuk Kedaulatan*. Bandung: Penerbit Bunaya.
- Sri M, R., & Radhitanti, A. (2018). Pengenalan Kembali Peristiwa Bandung Lautan Api Sebagai Warisan Sejarah Melalui Buku Ilustrasi. *Jurnal Rekamakta Institut Teknologi Nasional*.
- Subana & Sudrajat. 2001. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: CV Pustaka Setia. 127.
- Sudarwan Danim. 1994. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 3.
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung. 464 hlm.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 291.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV. Hlm. 145.
- Surakhmad, W. 1998. *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode Dan Teknik*. Bandung: Tarsito. 7.
- Susilana, Rudi, & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima. 4.
- Syamsudin, A. 2014. Pengembangan Instrument Evaluasi Non Tes (Informal) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume III, edisi 1. Hlm. 404.
- Undang-Undang Republik Indonesia. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika. 8.
- Usman, H., Purnomo. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial-edisi kedua*. Jakarta: Bumi Aksara. 384 hlm.
- Usman, Moh. Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 4.
- Wawancara dengan Ibu Normani Selaku Guru Sejarah Indonesia Kelas MAN 2 Bandar Lampung pada tanggal 4 Oktober 2022
- Wawancara dengan Tasya Qonita Lutfiah Siswa Kelas XI IPS 4 MAN 2 Bandar Lampung pada tanggal 4 Oktober 2022

- Weni Rinta Aryantari. (2014). Pengembangan Mobile Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA. Skripsi. FE UNY.
- Wibowo, T. U. S. H., Sariyatun, S., & Djono, D. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Keunikan Toponimi Kawasan Banten Lama untuk Meningkatkan Historical Empathy Siswa SMA Negeri di Kota Serang. *Historika*, 21(1), 1-14.
- Widiyani, U. 2022. Peran Guru IPS Dalam Menanamkan Sikap Empati Dan Kepedulian Sosial Kelas XI SMAN 1 Slahung Ponorogo. Jawa Timur: Institut Agama Islam Negeri Pinorogo
- Widyawardani, R., & Maureen, I. Y. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Materi Pokok Keberagaman Budaya Bangsa Pada Mata Pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV.
- Wiyanti, Erlina. (2017). Dari Spirit Bandung Lautan Api Hingga Semangat Bandung Lautan Kreasi di Era Global. Bandung : *Jurnal Sejarah*.
- Yaqin, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Empati Peserta Didik dan Metode Pengembangannya. *Tarbiya Islamia*, 11(2013), 1–10.
- Yilmaz, K. (2007). Historical Empathy and Its Implications for Classroom Practices in Schools. *Journal Society for History Education*, 40(3), 331–337.