HISTORIA VITAE
Seri Pengetahuan dan Pengajaran Sejarah

HISTORIA VITAE, *Vol. 02, No.01, April 2022*

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL CANDI PRAMBANAN BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SMA

Florentina Icha Agustina [1], Yohanes Rasul Subakti [2], Brigida Intan Printina [3]
SMA Santa Ursula, Jakarta, Indonesia[1]
Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta[2,3]
Email : florentinaagustina@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual sejarah pada materi peninggalan masa Hindu yaitu Candi Prambanan yang bermuatan Pendidikan Karakter yang layak bagi siswa SMA kelas X. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan menurut Dick and Carey, hingga tahap kesembilan. Produk akhir telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidikan karakter. Terdapat 2 tahap uji coba yaitu uji coba perorangan yang dilakukan oleh 2 guru sejarah dan uji coba kelompok kecil pada 10 siswa SMA Bopkri 2 Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, dokumentasi dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk media audio visual Candi Prambanan yang dikembangkan layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba perorangan yang termasuk dalam kriteria "baik". Serta Ahli pendidikan karakter dan uji coba kelompok kecil yang termasuk kriteria "sangat baik"

Kata Kunci : *Penelitian Pengembangan, Media Audio Visual, Peninggalan Masa Hindu, Candi Prambanan, Pendidikan Karakter*

ABSTRACT

This research has a purpose to develop the use of historical-audio-visual media related to the subject of Hindu heritage like Candi Prambanan that is suitable for teaching character education to the 10th grade of high school students. The study uses development research method according to Dick and Carey that consists of 9 stages. The final product had passed the validation phase undertaken by materials experts, media experts and characterised scholars. There were two stages of trial by individual teachers of history and a small group test by 10 students of BOPKRI 2, Yogyakarta. Data collection was done by observation techniques, documentation and questionnaires. The data analysis techniques used are quantitative and qualitative analysis techniques. The results of this study show that developing audio and visual media products of the Prambanan temple is worthwhile. This is indicated by the results of the validation of the material experts, the media experts, and the individual trials who all gave the "good" criteria, and the small group who gave the "very good" assessment.

Criteria : *development research, audio-visual media, Hindu heritage, Temple Prambanan*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah beberapa kali mengalami pergantian kurikulum. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang masih digunakan hingga saat ini dalam pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 meliputi pada kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan, dan kompetensi sikap. Tujuan dari Kurikulum 2013 yaitu terjadinya pengembangan dan keseimbangan dari kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap dalam diri siswa. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan di masa depan dalam menghadapi pembelajaran abad-21 yang meliputi penguatan pendidikan karakter (PPK), pembelajaran literasi, pembelajaran 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving dan Creativity and Innovation), serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau biasa dikenal dengan High Order Thinking Skill (HOTS).[1] Dalam Kurikulum 2013, pendidikan karakter merupakan hal yang penting dalam pembelajaran di sekolah. Dalam hal ini, pembelajaran harus menginternalisasikan nilai-nilai karakter agar tertanam dalam diri siswa, sehingga siswa mampu menghayati nilai-nilai tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat 18 nilai karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional yaitu Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat / komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter seperti nasionalisme dan patriotisme. Tetapi apabila digali lebih dalam terdapat pula nilai-nilai karakter lainnya seperti tanggung jawab, kerja keras, rela berkorban dan lain sebagainya. setiap peristiwa sejarah mempunyai nilai-nilai karakter yang dapat diberikan untuk siswa seperti contohnya peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam sejarah lokal. Melalui sejarah lokal, siswa dapat melihat dan memahami peristiwa-peristiwa, serta benda-benda peninggalan yang terdapat di daerah mereka masing-masing. selain menambah pengetahuan akan identitas daerah, siswa juga dapat mengambil nilai-nilai luhur dari nenek moyangnya. Dengan itu, siswa terhindar dari keterasingan dari daerahnya. Di masa pandemi ini, pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya tatap muka antara guru dan siswa. pada pembelajaran daring ini, pembelajaran serta interaksi guru dan siswa dilakukan dengan menggunakan beberapa platform seperti WhatsApp, Google Classroom, Zoom, dan lain sebagainya. penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan dalam situasi pembelajaran daring, apalagi pada mata pelajaran sejarah. Namun pada kenyataannya terdapat permasalahan dari pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah, seperti rasa bosan dan jenuh siswa dalam belajar secara online. Hal ini terjadi karena pembelajaran daring hanya membebankan siswa pada tugas. Setiap harinya guru cendereung memberikan tugas kepada siswa. Dalam pembelajaran daring pun, terdapat guru yang kurang mampu mengemas pembelajaran dengan menarik. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton (hanya satu media), sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar. Media yang biasa dan sering digunakan oleh guru yaitu media Powerpoint. Powerpoint yang digunakan guru, masih cenderung memuat tulisan-tulisan dan minim gambar yang menarik. Terdapat beberapa guru yang sudah mulai menggunakan media lain seperti audio visual. namun audio visual yang masih

[1] Hendra Kurniawan, *Kajian Kurikulum dan Bahan Ajar Sejarah SMA Menurut Kurikulum 2013*, Sanata Dharma University Press:Yogyakarta, 2018, hlm 253.

cenderung banyak tulisan dan memuat gambar yang kurang menarik atau gambar tidak bergerak. dalam kaitannya dengan pendidikan karakter, terdapat guru yang kurang mengemas pendidikan karaker dalam media pembelajaran. Isi yang terdapat di dalam media pembelajaran hanya mengenai yang akan diajarkan, sedangkan nilai-nilai karakter masih minim dikemas dalam media pembelajaran.

Dalam hal itu diperlukan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik, sehingga siswa dapat memberikan perhatiannya pada pembelajaran salah satunya adalah media audio visual. Media audio ialah semua jenis media yang hanya bisa dinikmati oleh indera pendengar, sedangkan media visual adalah semua jenis media yang bisa dinikmati oleh indera mata.2 Penggunaan media audio visual dalam mata pelajaran sejarah merupakan hal yang menarik. Media audio visual dapat memvisualisasikan materi sejarah secara lebih nyata dan materi yang tidak cukup dijelaskan dengan kata-kata saja, seperti contohnya pada materi peninggalan sejarah. Melalui media audio visual siswa dapat mempunyai gambaran langsung mengenai materi yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, media audio visual yang akan dikembangkan memuat salah satu peninggalan Hindu yang hingga saat ini masih berdiri kokoh yaitu Candi Prambanan. Candi Prambanan dapat memberikan pengetahuan, sekaligus dapat memuat nilai-nilai karakter yang dapat dimaknai dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini peneliti akan memfokuskan penelitian dengan menekankan nilai tanggung jawab dan kerja keras yang terdapat dalam relief Ramayana. Nilai tanggung jawab dan kerja keras tersebut, akan diambil dari tokoh Hanoman dalam adegan Anoman Obong di relief Ramayana. Melalui produk media audio visual ini diharapkan mata pelajaran sejarah dapat menarik dan berjalan dengan efektif dan efisien, serta mampu menumbuhkan nilai-nilai moral dalam diri siswa dan dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari.

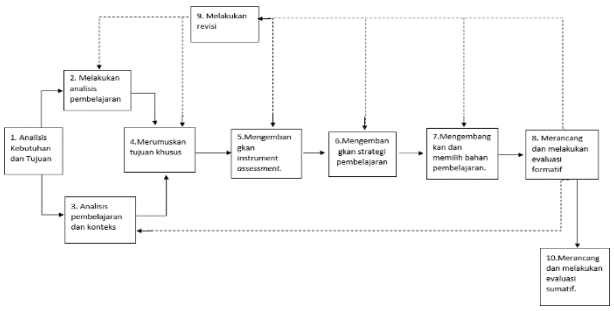
METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah Research and Development atau R&D. Menurut Borg and Gall (1998), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi serta mengembangkan suatu produk.3 Dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dengan model pendekatan yang dikembangkan oleh Dick & Carey (2003). Adapun langkah-langkah prosedur pengembangannya yaitu (1) analisis kebutuhan dan tujuan, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis pembelajar dan konteks, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan instrumen, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif yang terdiri dari (1) uji coba prototipe bahan secara perorangan (one-to-one trying out), (2) uji coba kelompok kecil (small group tryout), (3) uji coba lapangan (field tryout), (9) melakukan revisi, (10) evaluasi sumatif. Berikut ini merupakan kerangka langkah-langkah model pendekatan Dick and Carey :

---

[2] Rinanto,Andre. *Peranan Media Audiovisual dalam Pendidikan*.Yayasan Kanisius: Yogyakarta,1982,hlm.22 & 43.

[3] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D*), Alfabeta:Bandung, 2015, hlm 28.



Gambar 1 : Model Pengembangan Dick & Carey
Sumber : Buku Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan oleh Punaji Setyosari

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan metode observasi yang dilakukan untuk pengambilan data langsung dari objek Candi Prambanan, metode dokumentasi, dan metode kuesioner yang diberikan untuk ahli media, ahli materi, ahli pendidikan karakter, guru dan siswa. Produk akan melewati beberapa tahap validasi dan revisi yaitu (1) validasi produk oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan karakter, (2) dilakukan revisi produk I, (3) uji coba perorangan yang dilakukan oleh 2 guru sejarah, (4) revisi produk II, (5) uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 siswa kelas X di SMA BOPKRI 2 Yogyakarta, (6) revisi produk III. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatf. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menjabarkan saran atau masukan dari para ahli, guru dan siswa. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil kuesioner dengan mengubah skor menjadi nilai dengan pendekatan PAP dalam konversi skor menjadi nilai dengan skala 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, telah menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran yaitu media audio visual bermuatan pendidikan karakter pada Candi Prambanan. Produk media audio visual Candi Prambanan, telah melalui beberapa tahap sesuai dengan metode penelitian Dick and Carey hingga tahap kesembilan. Produk media audio visual juga telah melalui beberapa tahapan validasi dan revisi. Tahapan validasi yang pertama dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan karakter yang kemudian dilakukan revisi produk I. Selanjutnya dilakukan uji coba perorangan yang dilakukan oleh 2 guru sejarah di SMA Pangudi Luhur Sedayu dan SMA BOPKRI 2 Yogyakarta, yang kemudian setelah itu dilakukan revisi produk II. Dan tahap selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil oleh 10 siswa kelas X SMA BOPKRI 2 Yogyakarta, dan kemudian dilakukan revisi produk akhir atau revisi produk III.

Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi, menunjukkan bahwa produk media audio visual Candi Prambanan termasuk dalam kriteria “baik” dengan rata-rata skor 4,18. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi skor aspek pembelajaran dan aspek isi oleh ahli materi :

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Aspek Pembelajaran	4,25	Sangat Baik
2	Aspek Isi	4,1	Baik
Rata-Rata Skor Gabungan		4,18	Baik

Tabel 1. Rekapitulasi Skor oleh ahli materi
Sumber : Diolah dari hasi penelitian

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi, produk media audio visual Candi Prambanan telah dilakukan revisi produk. Revisi produk tersebut yaitu memperpadat materi Kerajaan Mataram Kuno serta memperbaiki suara narasi pada bagian penyebutan Siwagraha.

Hasil validasi oleh ahli media pada aspek tampilan dan aspek audio, menunjukkan bahwa produk media audio visual Candi Prambanan termasuk dalam kriteria "baik", dengan rata-rata skor 4. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi skor aspek tampilan dan aspek audio oleh ahli media :

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Aspek Tampilan	4	Baik
2	Aspek Audio	4	Baik
Rata-Rata Skor Gabungan		4	Baik

Tabel 2. Rekapitulasi Skor oleh ahli media
Sumber : Diolah dari hasi penelitian

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli media produk media audio visual Candi Prambanan telah dilakukan revisi produk. Revisi produk tersebut yaitu menambahkan materi mengenai struktur Candi Hindu.

Hasil validasi oleh ahli pendidikan karakter pada aspek muatan nilai-nilai karakter, menunjukkan produk media audio visual Candi Prambanan yang dikembangkan termasuk kriteria "sangat baik", dengan perolehan rata-rata skor 4,25. Pada tahap validasi ini tidak terdapat kritik dan saran dari ahli pendidikan karakter, sehingga tidak dilakukan revisi produk. Berikut ini merupakan rekapitulasi aspek nilai-nilai karakter dari ahli pendidikan karakter :

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Aspek Muatan Nilai-Nilai Karakter	4,25	Sangat Baik
Rata-Rata Gabungan		4,25	Sangat Baik

Tabel 3. Rekapitulasi Skor oleh ahli pendidikan karakter
Sumber : *Diolah dari hasi penelitian*

Kemudian hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh 2 guru sejarah, menunjukkan kriteria "baik" dengan rata-rata skor 3,93. Berikut ini merupakan rekapitulasi aspek isi, aspek pembelajaran, aspek tampilan, aspek penyajian, aspek muatan nilai-nilai karakter dan aspek kebahasaan dari guru I dan guru II :

Tabel 1. Rekapitulasi Skor oleh ahli materi
Sumber : Diolah dari hasi penelitian

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata Skor Guru		Rata-Rata	Kriteria
		I	II		
1	Aspek Isi	3,71	4	3,85	Baik
2	Aspek Pembelajaran	4	4	4	Baik
3	Aspek Tampilan	3,8	4	3,9	Baik
4	Aspek Penyajian	4	4	4	Baik
5	Aspek Muatan Nilai-Nilai Karakter	3,83	3,83	3,83	Baik
6	Aspek Kebahasaan	4	4	4	Baik
Total Keseluruhan				3,93	Baik

Tabel 4. Rekapitulasi Skor oleh guru
Sumber : *Diolah dari hasi penelitian*

Pada tahap uji coba perorangan oleh guru ini, tidak terdapat kritik dan saran terhadap produk media audio visual Candi Prambanan. Maka dari itu, peneliti tidak melakukan revisi terhadap produk media audio visual Candi Prambanan.

Kemudian hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 siswa kelas X di SMA BOPKRI 2 Yogyakarta, menunjukkan kriteria "baik" dengan rata-rata skor 4,23. Berikut ini merupakan rekapitulasi aspek tampilan, aspek kebahasaan, aspek isi, dan aspek muatan nilai-nilai karakter oleh siswa :

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Aspek Tampilan	4,23	Sangat Baik
2	Aspek Kebahasaan	4,5	Sangat Baik
3	Aspek Isi	4,2	Sangat Baik
4	Aspek Muatan Nilai-Nilai Karakter	4,1	Baik
Total Keseluruhan		4,23	Sangat Baik

Tabel 5. Rekapitulasi Skor oleh siswa
Sumber : *Diolah dari hasi penelitian*

Pada tahap uji coba kelompok kecil oleh 10 siswa kelas X SMA di SMA BOPKRI 2 Yogyakarta ini, tidak terdapat kritik dan saran terhadap produk media audio visual Candi Prambanan. Maka dari itu, peneliti tidak melakukan revisi terhadap produk media audio visual Candi Prambanan.

Berdasarkan pada hasil skor validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pendidikan karakter, 2 guru dan 10 siswa, maka dapat disimpulkan bahwa produk media audio visual berupa video Candi Prambanan layak digunakan siswa kelas X untuk pembelajaran. Produk video Candi Prambanan yang dikembangkan dapat digunakan

sebagai media pembelajaran sejarah untuk siswa. Melalui media audio visual atau video dapat mengajak siswa melampaui batas ruang dan waktu.[4] Dalam hal ini melalui media audio visual atau video pembelajaran, siswa diberikan kemudahan untuk mempelajari objek yang tidak bisa dijangkau bahkan sebuah peristiwa yang tidak bisa dilihat secara langsung. Penggunaan media audio visual atau video sangat sesuai dengan kondisi pembelajaran daring saat ini. Selain menambah daya tarik siswa pada pembelajaran, media audio visual atau video dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal ini dikarenakan siswa dapat memutar ulang video dan kemudahan mengakses video kapanpun dan dimanapun. Produk video Candi Prambanan yang dikembangkan mempunyai ciri khas yang membedakan dengan video Candi Prambanan yang lainnya, yaitu adanya nilai-nilai karakter di dalamnya seperti nilai kerja keras dan tanggung jawab.

Produk media audio visual yang telah dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran sejarah dan telah memenuhi 3 ciri media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely, yaitu ciri fiksatif yang menggambarkan kemampuan media menangkap, menyimpan dan menampilkan objek atau kejadian, kemudian yang kedua ciri manipulatif yang menggambarkan bahwa peristiwa yang terjadi di masa lampau dapat diberikan pada siswa dengan waktu yang singkat, dan ciri yang ketiga yaitu ciri distributif yang menggambarkan kemampuan media dalam menjangkau siswa dalam yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian.[5] Dimana media audio visual yang dikembangkan telah menangkap, menyimpan dan menampilkan objek Candi Prambanan yang tidak dapat dijangkau langsung oleh siswa, serta dapat memberikan gambaran sejarah Mataram Kuno dan Candi Prambanan di masa lampau. Tampilan Candi Prambanan beserta sejarahnya tersebut, disusun dalam media audio visual yang kemudian dapat ditampilkan pada siswa dalam jumlah yang besar dan dalam satu kali penyajian di dalam pembelajaran.

Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale berada pada bagian pengalaman melalui gambar hidup pada tingkat ke 8, dimana siswa memperoleh pengalaman melalui gambar hidup atau film.[78] Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan pengalaman langsung pada siswa, sehingga siswa dapat mempunyai gambaran tentang Candi Prambanan tanpa harus pergi ke lokasi tersebut. Selanjutnya produk ini juga terdapat pengalaman melalui rekaman yang terdapat pada tingkat ke 9. Dalam video Candi Prambanan disajikan rekaman suara narasi yang digunakan untuk memperjelas gambar dan video yang ditampilkan. Melalui gambar hidup dan rekaman suara narasi tersebut, dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang lebih nyata dan menarik.

Video Candi Prambanan yang dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini merupakan kelebihan dari media audio visual Candi Prambanan yaitu :

1. Memuat nilai karakter kerja keras dan tanggung jawab, dimana pada video Candi Prambanan yang lainnya tidak terdapat nilai-nilai karakter yang serupa.

[4] Andre Riyanto, *Peranan Audio Visual Dalam Pendidikan*, Penerbit Yayasan Kanisius:Yogyakarta, 1982, hlm 54.

[5] Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi:Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Rajawali Pers: Jakarta,2015,hlm. 174.

2. Memuat animasi dan gambar yang diberi efek bergerak, sehingga membuat produk lebih menarik.
3. Memberikan gambaran langsung pada siswa, terhadap keadaan dan struktur Candi Prambanan.
4. Produk dapat dijangkau dengan mudah, baik dengan menggunakan laptop, komputer maupun ponsel.
5. Produk media audio visual ini memiliki durasi yang sesuai atau tidak terlalu panjang, sehingga dapat digunakan sebagai sarana guru dalam mengajar.

Kemudian media audio visual Candi Prambanan ini memiliki kekurangan sebagai berikut :

1. Beberapa bagian dalam Candi seperti pada bagian relief tidak dapat diperlihatkan, dikarenakan adanya penutupan pintu masuk Candi Prambanan yang disebabkan oleh Pandemi *Covid-19.*
2. Terdapat beberapa bagian video yang bersumber dari youtube, hal ini dikarenakan keterbatasan sumber data dan keterbatasan waktu peneliti.

Media audio visual Candi Prambanan yang bermuatan nilai-nilai karakter merupakan inovasi terbaru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah. adanya kemajuan teknologi dan kondisi pembelajaran daring yang saat ini sedang terjadi, membuat media audio visual menjadi sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. sebab media pembelajaran media audio visual dapat diakses kapan saja dimana saja, serta dapat memberikan gambaran nyata kepada siswa mengenai materi yang disampaikan guru. oleh karena itu, harapannya melalui produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu memberikan inovasi baru dan menarik minat siswa dalam belajar sejarah, terutama dalam memahami peninggalan-peninggalan sejarah.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Audio Visual Candi Prambanan Bermuatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah SMA" menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media audio visual Candi Prambanan termasuk dalam kriteria "baik", dengan rata-rata skor 4,18. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media audio visual Candi Prambanan termasuk dalam kriteria "baik", dengan rata-rata skor 4. Hasil validasi oleh ahli pendidikan karakter menunjukkan bahwa media audio visual Candi Prambanan termasuk dalam kriteria "sangat baik", dengan skor rata-rata 4,25. Hasil penilaian oleh guru I dan guru II menunjukkan bahwa media audio visual Candi Prambanan termasuk dalam kriteria "baik" dengan skor gabungan rata-rata 3,93. Hasil penilaian oleh siswa menunjukkan bahwa media audio visual Candi Prambanan termasuk dalam kriteria "sangat baik", dengan rata-rata skor 4,23.

Media pembelajaran media audio visual mengenai Candi Prambanan yang bermuatan pendidikan karakter, semoga kedepannya dapat bermanfaat dalam pembelajaran sejarah dan menjadi sumber inovasi bagi pembelajaran sejarah yang menarik. Bagi peneliti yang selanjutnya, dalam hal pembuatan atau penyusunan media audio visual dapat lebih dipersingkat dan menggunakan animasi yang lebih menarik.

Serta apabila kondisi pandemi sudah mulai membaik, dapat mengambil sumber data yang lengkap sehingga produk media audio visual lebih orisinal.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Achmad Wintalah Sri & Adji Bayu Krisna. 2014. Sejarah Raja-Raja Jawa Dari Mataram Kuno Hingga Mataram Islam. Yogyakarta:Araska.

Ali M. Aisyah. 2018. Pendidikan Karakter (Konsep dan Implementasinya). Jakarta:Kencana.

Ambiyar Jalianus Nirwadi.2016. Media dan Sumber Pembelajaran.Jakarta:Kencana.

Arsyad Azhar.2007.Media Pembelajaran. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Balai Pelestarian Cagar Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta. Candi Prambanan. Yogyakarta : Balai Pelestarian Cagar Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta.

Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta,2008. Selayang Pandang Candi-Candi di Yogyakarta.Yogyakarta :Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta.

Dwi Amurwani ,dkk. 2014. Sejarah Indonesia Kelas X Semester 1.Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hutami Dian.2020. Pendidikan Karakter Kebangsaan untuk Anak : Disiplin dan Kerja Keras. Jogjakarta:Cosmic Media Nusantara.

Koesnoen.1962.Tjandi Prambanan dan Tjandi-Tjandi Sekitarnya. Bandung:Sumur Bandung.

Kurniawan Hendra.2018. Kajian Kurikulum dan Bahan Ajar Sejarah SMA Menurut Kurikulum 2013. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Lickona Thomas. 2014. Pendidikan Karakter:Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik. Bandung:Nusa Media.

Moertjipto, dkk.1991. Relief Ramayana Candi Prambanan. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.

Munadi Yudhi. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada.

Nunuk,dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Pupuh,dkk. 2013. Pengembangan Pendidikan Karakter. Bandung:PT Refika Aditama.

Rinanto Andre.1982. Peranan Media Audiovisual dalam Pendidikan, Yogyakarta:Yayasan Kanisius.

Rokhim Abdul M.2008. Mengenal Candi Kuno di Indonesia. Semarang:Alprin.

Rusman,dkk. 2015. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi:Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanaky AH Hujair.2013. Media Pembelajaran.Yogyakarta:Kaukaba Dipantara.

Setyosari Punaji. 2013. Metode Penelitian & Pengembangan. Jakarta:PT Fajar Interpratama.

Sugiyono.2015. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung:Alfabeta.

Susanto Heri.2014. Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran).Yogyakarta:Aswaja Pressindo.

Trimaryanto Aldiriyanto. 2019. Candi-Candi Bersejarah. Yogyakarta : Sentra Edukasi Media.

Warsita Bambang.2011. Pendidikan Jarak Jauh "Perancangan,Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi Diklat".Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Widja Gde I.1989. Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Widyoko Putro Eko.2009. Evaluasi Program Pembelajaran.Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Yaumi Muhammad.2014. Pendidikan Karakter:Landasan, Pilar & Implementasi. Jakarta:Prenada media Group.