

---

**Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis  
Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran  
2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga**

**Ainun Munawar, Andy Suryadi**

Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah (1) menganalisis kebutuhan media pembelajaran sejarah Indonesia, (2) mengetahui pengembangan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis videoscribe materi Kerajaan Demak, (3) mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis *Videoscribe* materi Kerajaan Islam di Jawa sub materi kerajaan Demak di lihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta penilaian Guru dan Siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) Bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah SMA Negeri 3 Salatiga hanya menggunakan *Powerpoint*, video bergambar diambil dari internet dan model pembelajaran yang monoton mengakibatkan mata pelajaran sejarah Indonesia menjadi membosankan dan kurang menarik, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, (2) Pengembangan media pembelajaran sejarah Indonesia materi Kerajaan Demak dibuat menggunakan *software Sparkol Videoscribe*, yang didasarkan pada naskah media dan narasi (3) Berdasarkan tingkat kelayakan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran berturut-turut dengan hasil persentase 88.55%, 94.65%, dan 93.75%. serta hasil penilaian peserta didik sebesar 86.5%. Dengan demikian media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Kerajaan Islam di Jawa sub materi Kerajaan Demak.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *videoscribe*, kerajaan Islam di Jawa

**ABSTRACT**

The purpose of this research is (1) To analyse the media needs of Indonesian history, (2) know the development of Indonesian history learning media-based videoscribe Demak kingdom material, (3) know the media feasibility Indonesian history study based Videoscribe material of Islamic kingdom in Java sub material of Demak Kingdom in view of validation result conducted by material expert and media expert as well as teacher and student assessment. The method used in this research is research and Development with model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The results of this research show (1) That the learning media used by the history teacher of SMA Negeri 3 Salatiga Only use Powerpoint, picture video taken from the Internet and a monotonous learning model resulted in subjects Indonesia's history becomes dull and less attractive, so it requires more interesting learning media, (2) The development of Indonesian history Learning media Demak Kingdom material is made using the Spar-kol Videoscribe software, which is based on media scripts and narratives (3) Based on the feasibility rate of material expert validation, media experts, and learning experts respectively with a percentage yield of 88.55%, 94.65%, and 93.75%. and student assessment results of 86.5%. Thus, this media deserves to be used as a medium to study material of Islamic kingdom in Java sub material of Demak Kingdom.

**Keywords:** learning media, *videoscribe*, Islamic kingdom in Java

---

*Korespondensi penulis:*

Email: [ainun26@students.unnes.ac.id](mailto:ainun26@students.unnes.ac.id)

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan komponen penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sangat berperan dalam pengembangan manusia dan pengembangan kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan yang berguna untuk mencapai kepribadian yang lebih baik. Menurut Trianto (2010:1-2) Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari sarat kebudayaan yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Dalam pendidikan Indonesia perubahan terhadap kurikulum yang merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran akan memberikan keluasaan kepada sekolah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Untuk mewujudkan iklim pembelajaran yang inovatif dan kreatif terdapat komponen lain yaitu guru sebagai komponen pendidikan yang langsung berinteraksi dengan siswa.

Membuat siswa yang interaktif dan inovatif diperlukan guru yang lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan materi, penilaian, dan metoda penyampaian yang menyenangkan dengan memperhatikan kesiapan psikologi siswa sebelum belajar (Utomo, 2015: 137). Menurut Basyirudin (2002:1) Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya, ke tidak lancar komunikasi antara guru dan siswa akan berakibat terhadap pesan yang disampaikan oleh guru tidak dapat diserap dengan baik.

Mengacu pada Permendikbud No. 22 tahun 2016 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan

diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Maka dari itu dalam pembelajaran harus diselenggarakan dengan menggunakan prinsip, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Maka dari itu dalam pembelajaran harus diselenggarakan dengan menggunakan prinsip, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Pembahasan mata pelajaran sejarah Indonesia mengenai Islamisasi dan Silang Budaya khususnya Kerajaan Islam di Jawa perlu disajikan dengan alur atau cerita sejarah secara lengkap mulai dari latar belakang berdirinya, puncak kejayaan, sampai kemunduran. Selain itu dalam materi Kerajaan Demak masih minimnya visualisasi yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 September 2018 di SMA Negeri 3 Salatiga, mata pelajaran sejarah termasuk mata pelajaran yang menjenuhkan dan kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari gejala-gejala yang ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sejarah berlangsung, beberapa siswa menunjukkan ke tidak tertari kan terhadap materi sejarah yang di jelaskan. Gejala-gejala yang ditunjukkan siswa seperti: (1) Siswa mengobrol dan bercanda dengan temannya yang lain; (2) Siswa mencoret-coret buku dan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain; (3) Siswa izin meninggalkan kelas untuk menghindari rasa jenuh dengan beralasan ke kamar mandi; (4) Siswa

hanya diam tidak merespons ketika guru bertanya.

Upaya menyelaraskan terwujudnya pembelajaran yang aktif dan berpikir kreatif, maka diperlukan adanya suatu inovasi salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2009:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Suryadi (2016:9) media pembelajaran merupakan alat perantara atau pengantar pengetahuan, media tersebut dapat berupa manusia sebagai pengantar pesan, dapat berupa buku teks yang dapat dibaca sendiri oleh pembaca, dan dapat juga berupa media audio visual yang digunakan untuk pengantar pesan pengetahuan.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran selain siswa mudah menerima dan memahami ilmu dan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung (Delyardianzah, 2017:1). Menurut Tanjung (2015:262) dari berbagai faktor yang mempengaruhi proses belajar, ada beberapa faktor yang dapat dikondisikan. Faktor eksternal yang sangat mempengaruhi adalah lingkungan sekolah, khususnya media pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran merupakan suatu sub sistem yang keberadaannya tidak dapat dilepaskan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian posisi media sangat penting dalam usaha menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media, optimalisasi

pencapaian tujuan pembelajaran dalam berbagai ranah dapat terwujud.

Menggunakan media dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sedang dipelajari dan siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, karena media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa untuk memahami materi yang sedang diajarkan. Melihat masalah yang demikian, diperlukan media pembelajaran yang tepat sebagai unsur penting proses belajar mengajar. Karena jika dilihat fungsi dari media adalah sebagai alat bantu memudahkan guru untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Menurut Atno (2011:221) penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan maju.

Pakar pendidikan Mark Prensky (2001) mengemukakan ada dua generasi yaitu *digital natives* dan *digital immigrants*. *Digital Natives* merupakan generasi yang lahir pada era digital, sedangkan *digital immigrants* adalah generasi yang lahir sebelum era digital tetapi kemudian tertarik, dan kemudian mengadopsi hal baru dari teknologi. Anak-anak zaman sekarang tergolong sebagai generasi *digital natives* yang sudah mengenal teknologi sejak kecil, oleh karena itu media pembelajaran yang tepat untuk anak-anak zaman sekarang adalah media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah *Videoscribe*.

*Videoscribe* merupakan sebuah software komputer yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berupa animasi yang terdiri dari rangkaian gambar, tulisan, dan suara yang dikemas menjadi video utuh (Pradnyana, 2014). Dengan karakteristiknya *Videoscribe* mampu

menyajikan media pembelajaran audio-visual dengan memadukan gambar, suara, dan desain grafis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pembuatan *Videoscribe* juga dilakukan secara *offline* atau tanpa internet, sehingga guru yang membuat tidak bergantung dengan layanan internet. Hal ini akan mempermudah guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital pada zaman saat ini.

Kondisi yang mendukung pernyataan ini yaitu keberadaan fasilitas di SMA Negeri 3 Salatiga, adanya LCD (*Liquid Cristal Display*) yang belum digunakan secara maksimal, selain itu terdapat *speaker* atau pengeras suara setiap ruang kelas yang dapat disambungkan dengan laptop dan digunakan untuk pengeras suara dalam video. Keadaan seperti itulah yang melatar belakangi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual agar guru dapat berinteraksi dengan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi serta kreatif dalam penyampaian materi ajar sehingga menumbuhkan minat belajar mata pelajaran Sejarah lebih baik lagi terutama dalam materi Kerajaan Islam di Jawa. Dengan demikian pembelajaran menggunakan *Videoscribe* dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sedemikian rupa yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan kreatif.

#### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan (2016:407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Setyosari (2010:194)

mengemukakan bahwa penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain, atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, dan juga proses. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dengan baik, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Gay L.R (2012:17-18) tujuan dari penelitian *Research and Development* dalam pendidikan bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan sekolah. Penelitian R&D ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model yang umum digunakan dalam bidang desain pembelajaran sebuah panduan untuk menghasilkan desain yang efektif (Al-dobie, 2015:68). Penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Dari masing-masing tahapan terbagi menjadi sumber data, teknik pengambilan data, uji objektivitas data, teknik analisis data dan hasil.

Tahap pendahuluan terdiri dari analisis kebutuhan (potensi dan masalah) dan desain produk. Tahap pengembangan terdiri dari pembuatan produk, validasi produk yang dilakukan sebanyak 2 tahap, revisi produk, sampai memperoleh kriteria layak dari ahli/pakar. Dalam tahap validasi produk terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru sejarah). Dalam validasi, produk dikatakan layak apabila telah mencapai persentase  $\geq 63\%$  dengan kriteria baik atau layak. Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir penelitian pengembangan yang

mengevaluasi produk setelah dilakukan pengujian eksternal secara terbatas, untuk mengetahui kevalidan produk yang sedang dikembangkan. Produk dikatakan layak dan baik apabila mencapai persentase lebih dari 63% penilaian peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti yaitu teknik *purposive sampling* dikarenakan peneliti sudah mengetahui dan memahami kondisi di mana lokasi penelitian merupakan tempat peneliti menjadi guru praktikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis deskriptif kualitatif digunakan pada data yang diperoleh dari saran, masukan, dan koreksi oleh validator produk yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru sejarah) terkait kelayakan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*. Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus:

$$Hasil = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase	Kriteria Kelayakan
82-100%	Sangat Layak
63-81%	Layak
44-62%	Cukup Layak
25-43%	Kurang Layak

Data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari kuesioner atau angket dalam bentuk skor. Sedangkan, uji obyektivitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka data-data ini kemudian dianalisis untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran diterapkan pada pembelajaran sejarah Indonesia materi Kerajaan Islam di Jawa sub materi Kerajaan Demak. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

### 1. Analysis (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan sebelum menyusun program atau media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 September 2018 dalam rangka mengetahui media pembelajaran yang digunakan sebelum pengembangan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* materi Kerajaan Demak didapatkan hasil sebagai berikut: (1) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 3 Salatiga masih berupa Power Point; (2) Materi mengenai Kerajaan Demak hanya ada di dalam buku siswa dan modul tanpa ada tambahan dari media atau bahan ajar yang lain untuk menunjang pembelajaran; (3) penggunaan video bergambar sudah digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMAN 3 Salatiga sebagai media pembelajaran, namun sangat disayangkan video yang digunakan masih berupa *slide* bergambar dengan narasi yang kurang jelas dan materi yang ada di dalamnya masih terdapat potongan-potongan yang seharusnya ada di dalam video tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran dengan objek yang digunakan untuk mengisi angket sejumlah 62 responden siswa kelas X di SMA Negeri 3 Salatiga, 77% responden menjawab guru kurangnya dalam

menggunakan media pembelajaran berlangsung, dan selama proses pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Selain itu, tidak jarang guru juga bertanya sesekali kepada siswa, mengenai seberapa paham materi yang telah disampaikan. Menurut siswa 68% yang didasarkan pada angket, mereka menjawab paham dengan menggunakan metode ceramah. Namun 32% siswa menyatakan sulit untuk dipahami apa yang disampaikan oleh guru. Kemudian media yang sering digunakan oleh guru dengan 86% jawaban responden masih berupa *Power point* yang sering digunakan. Sedangkan, 46% responden menjawab guru kurangnya menggunakan media visual karena kekurangan bahan media visual untuk setiap siswa sehingga tidak dapat bergantian dengan yang lain. Dan pada penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual, 71% responden menjawab guru jarang menggunakan media berbasis audio-visual dalam pembelajaran berlangsung. Hal ini sangat disayangkan karena fasilitas penunjang media pembelajaran yang sudah memadai, berdasarkan hasil angket mendapatkan persentase 82% dari responden terkait fasilitas penunjang media pembelajaran berupa proyektor, *speaker* dan sebagainya. Menurut Atmaja (2019:134) media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

## 2. Design (Desain)

Tahap *design* merupakan tahap persiapan pembuatan media pembelajaran dengan membuat peta konsep, peta kompetensi, materi *dubbing* media, dan naskah media. Peta konsep merupakan

gambaran yang memaparkan struktur atau gambaran yang saling keterkaitan antara konsep dan materi pelajaran. Pembuatan peta konsep sendiri diselaraskan dengan materi yang ada di buku siswa dengan tambahan beberapa dari referensi yang lain.

Peta kompetensi merupakan bagan atau alur yang menjelaskan beberapa indikator yang harus dikuasai siswa pada materi Kerajaan Islam di Jawa khususnya Kerajaan Demak, di mana kompetensi dasarnya adalah menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Materi *dubbing* media merupakan tulisan atau teks yang dibuat berdasarkan beberapa referensi dan berbagai sumber yang selaras dengan materi dan akan menjadi acuan pengisi suara dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan agar tidak menyimpang dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

Kemudian pada tahap *design* ini yang terakhir adalah pembuatan naskah media, naskah media merupakan pedoman pembuatan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*. Naskah media ini terdiri dari keterangan scene, keterangan visual media, keterangan audio (background) dan narasi.

## 3. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap produksi media pembelajaran berbasis *videoscribe* di mana pada tahap pembuatan media disesuaikan dengan naskah yang telah dirancang terlebih dahulu. Pada tahap ini juga media yang telah selesai dibuat diperiksa dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran agar mengetahui kekurangan dan

tambahan untuk perbaikan agar dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran. Proses produksi media pembelajaran berbasis *videoscribe* ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

Tahap pra-produksi dimulai dengan menyiapkan segala perangkat yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Perangkat keras terdiri dari *mouse* dan komputer dengan spesifikasi Prosesor Intel®Core™ i7-8700K Generasi ke-8, RAM 8GB, HDD 1TB, Grafik NVIDIA dan sistem operasi *Windows 10 Pro*. Sedangkan perangkat lunak terdiri dari *software* utama pembuatan media yaitu *Sparkol Videoscribe*, selain itu disiapkan juga *software* pendukung agar media yang dibuat dapat dikemas sesuai kebutuhan dan lebih menarik.

Tahap produksi dimulai dari pemilihan gambar yang sesuai dengan naskah media yang selanjutnya dibuat menjadi gambar animasi berupa *line art* (gambar bergaris) dengan menggunakan *CorelDRAW* dengan sedikit mengatur tebal tipisnya garis pada gambar. Setelah gambar tersebut telah selesai dibuat, kemudian gambar disimpan menggunakan format *svg* (*Scalable Vector Graphics*) agar didapatkan gambar berupa dua dimensi yang akan digunakan di dalam *software videoscribe*. Setelah semua gambar menjadi format *svg* kemudian, gambar dimasukkan ke dalam *videoscribe* disesuaikan dengan narasi dan naskah media yang telah dibuat. Kemudian sebagai langkah akhir adalah menggabungkan video yang telah di *export* dari *videoscribe*, suara *dubbing*, dan *backsound* yang telah dibuat sebelumnya masukkan ke dalam *adobe premier pro*. Setelah semuanya telah menjadi satu, kemudian di *export* menjadi video animasi secara utuh.

Tahap yang terakhir dalam pengembangan ini adalah pasca produksi, di mana kegiatannya berupa meninjau dan mengevaluasi media yang telah dibuat menggunakan *videoscribe*. Kegiatan utama dalam tahap ini berupa validasi produk oleh ahli/pakar sebanyak dua tahap. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru sejarah) diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi oleh pakar materi dan media.

Pakar	Tahap		Rata-rata
	Tahap 1	Tahap 2	
<b>Materi</b>	79.2%	95.8%	87.5%
<b>Media</b>	91.6%	97.7%	94.65%
<b>Jumlah</b>			<b>182.15%</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>91%</b>
<b>Keterangan</b>			<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran

Ahli	Hasil
Ahli Pembelajaran	93.75%
<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Baik (sangat layak)</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Setelah validasi dan kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* dari masing-masing pakar diperoleh, maka hasil dan kelayakan produk secara keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil validasi dan kelayakan produk

Pakar/Ahli	Hasil	Keterangan
Materi	87.5%	Sangat Layak
Media	94.65%	Sangat Layak
Pembelajaran	93.75%	Sangat Layak
Jumlah	275,9%	
Rata-rata	91,96%	
Keterangan		<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi dan kelayakan model produk, diperoleh persentase akhir sebesar 91,96%, sehingga media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* materi kerajaan Islam di Jawa kelas X SMA Negeri 3 Salatiga memperoleh kategori sangat baik atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap di mana media yang telah diproduksi diuji coba kan dalam pembelajaran. Media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* ini digunakan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam materi Kerajaan Islam di Jawa dengan sub-materi Kerajaan Demak di kelas X IIS 4 dan X Bahasa SMA Negeri 3 Salatiga. Media pembelajaran tersebut diuji coba kan dua kali yaitu dikelas X IIS 4 dan X Bahasa selama tiga hari 22, 23, dan 24 Mei 2019.

Pertemuan pertama pada tanggal 22, menjelaskan penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi Kerajaan Islam di Jawa sub-materi Kerajaan Demak yang sudah dimuat dalam UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mandiri), penjelasan ini dilakukan dalam kelas X IIS 4 dan

X Bahasa sesuai jam pelajaran Sejarah Indonesia. Hal ini agar siswa mengetahui gambaran materi yang akan dipelajari selanjutnya.

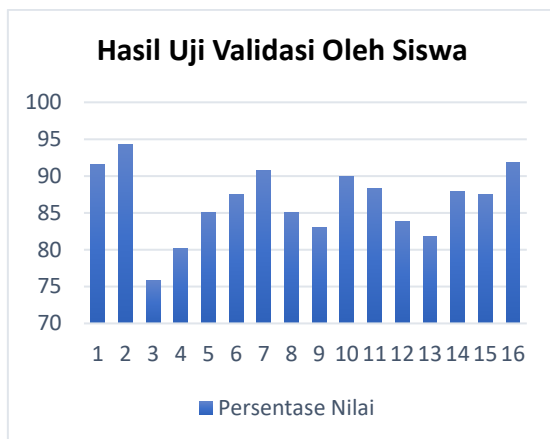
Pertemuan kedua pada tanggal 23 dikelas X IIS 4, dan pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 24 dikelas X Bahasa, penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi Kerajaan Demak.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dari pengembangan ini adalah mengevaluasi media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Tahapan ini dilakukan dalam rangka memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran berasal dari pengguna media yaitu guru dan siswa. Selain dilakukan perbaikan, dilakukan pula uji validitas terhadap kualitas media pembelajaran dengan cara menyebarkan instrumen validasi media untuk siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan peneliti sesuai dengan saran dan perbaikan dari validator.

Instrumen validasi digunakan peneliti sebagai panduan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan dalam pembelajaran sejarah, dalam instrumen validasi untuk siswa terdapat 16 indikator, dengan objek yang digunakan untuk mengisi angket tersebut sejumlah 62 siswa yang berasal dari kelas X Bahasa dan X IIS 4 di SMA Negeri 3 Salatiga, dari data instrumen tersebut diperoleh data grafik hasil uji validasi media pembelajaran berbasis *videoscribe* dengan materi kerajaan Islam di Jawa khususnya Kerajaan Demak oleh siswa sebagai berikut.





Gambar 1. Grafik uji validasi media oleh siswa (Sumber: data primer yang diolah)

Dari hasil grafik di atas dibuat sebuah persentase nilai setiap item yang diberikan kepada siswa untuk menguji kevalidan media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe*. Pada item nomor 1 menyatakan 91,5% menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Videoscribe* yang sudah diujikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada item nomor 2, kesesuaian media dengan materi menyatakan 94,3%. Pada item nomor 3, menyatakan 75,8% responden menilai bahwa media pembelajaran ini dapat memudahkan dalam belajar sejarah. 80,2% responden menilai media ini dapat terlihat dengan jelas. Kemudian 85% responden menilai bahwa media ini sudah terdengar jelas dan nyaring dalam penggunaannya di dalam kelas.

Pada item nomor 6 menyatakan 87,5% responden menilai isi yang disampaikan dengan baik. Ke runtutan penyampaian materi dalam media mendapatkan persentase 90,7% dari responden. 85% responden menyatakan mudah dalam penggunaan media yang sedang dikembangkan. Pada item nomor 9 mendapatkan persentase 83% dari responden mudah untuk memahami materi yang ada di dalam media. Kemudian, tingkat kemenarikannya pembelajaran dengan menggunakan media ini mendapat

persentase penilaian dari responden sebesar 89,9%. Pada item nomor 11 menyatakan 88,3% penggunaan bahasa dalam media ini mudah dipahami. 83,8% responden menyatakan tingkat kejelasan penyampaian materi menggunakan media sudah sangat baik. Tingkat ke teringatannya materi yang disampaikan melalui media mendapatkan penilaian sebesar 81,8% dari responden. Pada item nomor 14 mendapat persentase sebesar 87,9% dalam ke efektifannya pembelajaran menggunakan media. 87,5% responden menyatakan sudah efisien pembelajaran menggunakan media. Kemudian, pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media mendapatkan persentase sebesar 91,95% dari responden.

Secara keseluruhan penilaian siswa menyatakan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* materi Kerajaan Demak dinyatakan sangat layak dengan menunjukkan nilai sebesar 86,5%. Hal ini menjadikan model produk di atas standar yaitu  $\geq 63\%$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis *videoscribe* pada materi Kerajaan Demak dinilai sangat layak untuk menjadi media pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kondisi awal media pembelajaran yang ada di lapangan hanya berupa *Power point* dan video bergambar yang diambil dari internet. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* ini didasarkan pada hasil observasi selama menjalankan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan menggunakan angket analisis kebutuhan media pembelajaran. Kedua metode menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran sejarah perlu dikembangkan terutama media

pembelajaran berbasis audio-visual dalam materi Kerajaan Islam di Jawa.

Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* materi Kerajaan Demak, dimulai dengan pembuatan naskah media, ilustrasi gambar (*lineart*), narasi, dan *backsound* pendukung. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada saat tahap *development* dilakukan validasi oleh pakar materi, media dan ahli pembelajaran (guru sejarah). Hasil dari validasi oleh pakar tersebut dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki, revisi, dan menambah atau mengurangi beberapa komponen yang ada di dalam produk dan validasi ini guna meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi oleh pakar atau ahli materi, media, dan ahli pembelajaran (guru sejarah), pada validasi kedua berturut-turut dengan hasil persentase 88.55%, 94.65%, dan 93.75%. Dari masing-masing pakar atau ahli mendapat kategori sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Secara keseluruhan hasil validasi memperoleh persentase 92.31% dan berada dikategori sangat baik dan sangat layak dijadikan media pembelajaran. Uji kevalidan juga dilakukan kepada siswa dengan cara menerapkan media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* dengan materi kerajaan Demak di dalam kelas, uji kevalidan ini menggunakan angket yang disebar dan mendapatkan hasil secara keseluruhan dengan persentase 86.5% dan termasuk kategori sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Aldoobie, Nada. (2015). ADDIE Model. Dalam *American Internasional Journal of Contemporary Research*. Vol 5. No. 6. Hal. 68-72.

Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Atmaja, Hamdan Tri. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. Dalam *Jurnal Panjar*. Vol. 1. No.2. Hal. 131-140.

Atno. (2011). Efektivitas Media CD Interaktif dan Media VCD Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri di Banjarnegara Ditinjau Dari Tingkat Motivasi Belajar. Dalam *Indonesian Journal of History Education*. Vol. 21. No. 2. Hal. 213-225.

Dellyardianzah. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. Dalam *Jurnal Universitas Tanjung Pura: Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 6. No. 10. Hal. 1-10.

L.R. Gay. (2012). *Educational Research Competencies for Analysis and Applications*. Tenth Edition. United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.

Pradnyana, Bagus Mertha. (2014). *Apa itu Videoscribe*. <http://tirtamedia.co.id/2014/05/07/apa-itu-videoscribe>. diakses 1 Februari 2019.

Prensky, Marc. (2001). Digital Natives, Digital Immigrant. Dalam *On the horizon MCB University Press*. Vol. 9 No.5. Hal. 1-6.

Setyosari, H.Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryadi, Andy dan Andi Amirudin. (2016). *Keragaman Media dan Metode*

Pembelajaran dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 pada Tiga SMA Negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. Dalam *Indonesian Journal of History Education*. Vol. 4. No. 2. Hlm. 7-13.

Tanjung, Samsidar. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Sejarah. Dalam *Paramita Historical Studies Journal*. Vol.25. No. 2. Hlm. 261-271.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Basyirudin A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.

Utomo, Cahyo Budi. (2015). Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sejarah Berorientasi Metakognitif Jenjang SMA. Dalam *Paramita Historical Studies Journal*. Vol. 25. No. 1. Hal. 135-144.

#### **Peraturan Pemerintah**

Permendikbud No. 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah