



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SEJARAH INDONESIA BERBASIS *VIDEOSCRIBE*  
MATERI KERAJAAN ISLAM DI JAWA KELAS X  
TAHUN AJARAN 2018/2019 DI SMA NEGERI 3 SALATIGA**

**SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:  
Ainun Munawar  
3101415057

**JURUSAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian  
Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes pada:

Hari : *Rabu*  
Tanggal : *07 Agustus 2019*

Pembimbing Skripsi I



Andy Suryadi, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197911242006041001

Mengetahui:

Ketua Jurusan/ program studi Pendidikan Sejarah



Dr. Hamdan Tri Atmaja M.Pd.  
NIP 196406051989011001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : *Senin*

Tanggal : *19 Agustus 2019*

Penguji I



Arif Purnomo, S.Pd.SS.M.Pd.  
NIP 19730131 199903 1 002

Penguji II



Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19850509 201504 1 001

Penguji III



Andy Suryadi, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19791124 200604 1 001

Mengetahui:

Dekan,



Dr. Moh. Solihatul Mustofa M.A.  
NIP 19630802 198803 1 001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 14 Agustus 2019



Ainun Munawar  
NIM. 3101415057

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto**

- Jangan mudah menyerah sebelum keberhasilanmu menjadi sejarah  
(Ainun Munawar)
- Berhentilah ragu terhadap dirimu sendiri. Let's Move! (Ainun Munawar)

### **Persembahan**

- Kedua orang tua, Bapak Kurdi dan Ibu Musawaroh yang menjadi alasan terbesar dari perjuangan dan perjalanan ini senantiasa mengusahakan hal yang terbaik untuk anak-anaknya.
- Mas dan adikku, yang selalu memberikan *support* mulai dari awal.
- Almamaterku

## SARI

**Munawar, Ainun.** 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga*. Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Andy Suryadi, S.Pd., M.Pd. 203 halaman.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Videoscribe, Kerajaan Islam di Jawa, Kerajaan Demak**

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* materi Kerajaan Islam di Jawa sub Materi Kerajaan Demak, (2) 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*). Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pendahuluan dengan teknik pengambilan data berupa observasi, angket dan wawancara yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Tahap pengembangan, tahap ini dilakukan uji validitas produk dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk menguji kevalidan serta kelayakan dari pengguna dan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) Bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah SMA Negeri 3 Salatiga hanya menggunakan *Power point*, 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.

Saran untuk penelitian ini untuk melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut; media pembelajaran penelitian ini yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas X di SMA Negeri 3 Salatiga materi kerajaan Demak dan untuk pihak sekolah memfasilitasi para guru tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio-visual.

## ABSTRACT

**Munawar, Ainun.** 2019. *Development of Learning Media Indonesian History Based on Videoscribe Material of Islamic Kingdom in Java Class X Academic Year 2018/2019 in SMA 3 Salatiga*. Skripsi. Jurusan Sejarah. Faculty of Social Science. Universitas Negeri Semarang. Advisor Andy Suryadi, S.Pd., M.Pd. 203 pages.

**Keywords: Learning Media, Videoscribe, Islamic Kingdom in Java, Demak Kingdom**

The purpose of this research is (1) know the development of media-based videoscribe learning material of Islamic kingdom in Java sub material of Demak Kingdom, (2) knowing Media feasibility of Indonesian history-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 rating.

The method used in this research is research and Development with model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research is divided into three stages, namely the introductory stage with data retrieval techniques in the form of observations, polls, and interviews analyzed using quantitative descriptive techniques. Stage development, this stage is carried out a test of product validity by using quantitative and qualitative descriptive analytical techniques. Evaluation stage, this stage is done to test the validity and feasibility of the user and use quantitative descriptive analysis techniques.

The results of this research show (1) that the learning media used by the history teacher of SMA Negeri 3 Salatiga Only use Power point, 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 Sparkol 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.

Advice for this research to do further research and development; Learning media that was developed can be used in the study of Indonesian history of class X in SMA Negeri 3 Salatiga Demak Kingdom material and for the school parties facilitate the teachers interested in developing the media learning Audio-visual based.

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada penulis untuk menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis *Videoscribe* Materi Kerajaan Islam di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 di SMA Negeri 3 Salatiga” sehingga dapat diselesaikan dengan lancar.

Keberhasilan penulis skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa M.A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan rekomendasi penelitian di SMA Negeri 3 Salatiga.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd., Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk.
4. Andy Suryadi, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing yang memberi bimbingan, arahan, masukan terhadap penyusunan skripsi ini.
5. Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Sejarah sekaligus ahli materi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media

6. Atno, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Sejarah sekaligus ahli media yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
7. Dra. Yulianti Eko Atmojo M.Pd., kepala sekolah SMA Negeri 3 Salatiga yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Okto Dwi Widyanto, S.Pd., guru sejarah di SMA Negeri 3 Salatiga atas bantuan selama penelitian serta kelas X IIS 4 dan X Bahasa atas partisipasinya dalam penelitian.
9. Bapak dan Ibu dosen jurusan Sejarah yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
10. Sahabat-sahabat yang senantiasa kebersamai dan menjadi teman diskusi  
Iwan Mdpl, Budhy, Fiqi, Hadi, Apip.
11. Keluarga Hima Sejarah 2017 yang menjadi teman dan partner belajar berbagai hal dalam perkuliahan.
12. Keluarga SERDA 2015 yang menemani selama perkuliahan dari awal sampai saat ini.
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.  
Sekecil apa pun bantuan yang kalian berikan, semoga Allah SWT pemilik semesta alam memberikan balasan yang berlipat.

Semarang, 14 Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
SARI.....	vi
ABSTRACT .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Batasan Istilah .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR .....	13
A. Penelitian Terdahulu .....	13
B. Tinjauan Pustaka .....	18
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	18
2. Pembelajaran Sejarah .....	31
3. Pemanfaatan <i>Videoscribe</i> Sebagai Media Pembelajaran .....	33
4. Kerajaan Islam di Jawa .....	36
C. Kerangka Berpikir .....	48

BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Desain Penelitian.....	50
B. Prosedur Penelitian.....	52
1. Tahap Pendahuluan .....	57
2. Tahap Pengembangan .....	62
3. Tahap Evaluasi .....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	70
A. Hasil Penelitian .....	70
1. <i>Analysis</i> .....	70
2. <i>Design</i> .....	77
3. <i>Development</i> .....	81
4. <i>Implementation</i> .....	100
5. <i>Evaluation</i> .....	101
B. Pembahasan.....	104
BAB V PENUTUP.....	113
A. Simpulan .....	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA .....	115
LAMPIRAN .....	118

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tim ahli atau validator media pembelajaran Videoscribe.....	54
2. Tahapan Metode Penelitian.....	57
3. Kriteria penilaian skala Likert angket validitas .....	66
4. Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase.....	67
5. Daftar Nama Ahli atau Pakar .....	92
6. Validasi pakar materi tahap satu .....	92
7. Validasi pakar media tahap satu.....	93
8. Validasi pakar materi tahap dua .....	95
9. Validasi pakar media tahap dua .....	96
10. Validasi ahli pembelajaran.....	97
11. Hasil validasi oleh pakar materi dan pakar media .....	98
12. Hasil validasi oleh ahli pembelajaran (guru sejarah) .....	99
13. Rekapitulasi hasil validasi dan kelayakan produk .....	99
14. Saran dan perbaikan hasil validasi tahap pertama oleh pakar materi.....	108
15. Saran dan perbaikan hasil validasi tahap pertama oleh pakar media .....	109
16. Sara dan perbaikan validasi tahap dua oleh pakar materi .....	110
17. Persentase kelayakan hasil validasi pakar .....	111

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Interface <i>CorelDRAW</i> .....	35
2. Grafik hasil angket analisis kebutuhan .....	73
3. Pembuatan lineart menggunakan <i>CorelDRAW</i> .....	78
4. Gambar atau ilustrasi disimpan dengan format svg .....	79
5. Cara memasukkan gambar yang sudah berformat svg.....	79
6. Menjadikan video yang utuh menggunakan adobe premiere pro .....	80
7. Rendering video menggunakan Adobe Premiere Pro .....	81
8. Proses Pembuatan lineart menggunakan <i>CorelDRAW</i> .....	83
9. Tampilan <i>user interface</i> Videoscribe .....	84
10. Penjelasan Letak Geografis Kerajaan Demak .....	85
11. Penjelasan Pendiri Kerajaan Demak .....	85
12. Penyerangan ke Malaka yang dipimpin oleh Pati Unus.....	86
13. Penjelasan Ketika Sultan Trenggana Menyerang Batavia .....	87
14. Silsilah Keluarga Kerajaan Demak .....	88
15. Ilustrasi Pemberontakan Adipati-adipati Kesultanan Demak .....	89
16. Penjelasan Pindahnya Pemerintah Demak ke Pajang .....	90
17. Penjelasan Peninggalan-peninggalan Kerajaan Demak.....	91
18. Grafik uji validasi media pembelajaran oleh siswa.....	102

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara .....	119
2. Transkrip Hasil Wawancara .....	120
3. Naskah Media .....	124
4. Narasi <i>Dubbing</i> Produk .....	130
5. Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Untuk Guru .....	135
6. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Untuk Guru .....	138
7. Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Untuk Siswa.....	141
8. Hasil Angket Kebutuhan Media Untuk Siswa .....	144
9. Analisis Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran.....	147
10. Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	150
11. Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	153
12. Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	156
13. Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	159
14. Validasi Ahli Pembelajaran.....	162
15. Instrumen Validasi Media Untuk Siswa .....	165
16. Instrumen Hasil Validasi Siswa .....	167
17. Hasil Uji Validitas Media Untuk Siswa .....	169
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	172
19. Unit Kegiatan Belajar Mandiri.....	193
20. Dokumentasi .....	203
21. Surat Telah Melakukan Penelitian .....	204
22. <i>Screenshot</i> Produk.....	205

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan saat ini telah menunjukkan suatu progres yang signifikan. Perubahan kurikulum yang terjadi saat ini merupakan bentuk evaluasi dari model yang lama menuju model yang terbaru. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengedepankan kemandirian peserta didik dengan pembelajaran saintifik.

Pembelajaran saintifik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa dituntut untuk menemukan sendiri materi yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu (Fathurohman, 2015:114).

Pendidikan Indonesia dalam perubahan terhadap kurikulum yang merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran akan memberikan keluasan 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. Menurut Basyirudin (2002:1) keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya, ketidaklancaran komunikasi antara guru dan siswa akan berakibat terhadap pesan yang disampaikan oleh guru tidak dapat diserap dengan baik.

Tugas utama guru adalah mendidik para siswanya, dengan demikian siswa belajar dari kehidupan yang telah ditanamkan oleh gurunya. Dalam konteks ini sosok guru sebagai representasi dari orang tua dalam mendidik anak di sekolah (Munib, dkk., 2016:45). Sebagai representasi yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran hal ini harus merancang strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Strategi pembelajaran adalah suatu kondisi yang diciptakan oleh instruktur dengan sengaja (metode, sarana prasarana, materi, media, dsb.), agar siswa dipermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Prawiladilaga dan Siregar, 2007:4-5).

Proses pembelajaran dilapangan terdapat banyak permasalahan yang ditemukan salah satunya adalah minat belajar terhadap mata pelajaran sejarah. 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 tertarik 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. Menurut Suryadi (2012:83) ada beberapa hal yang menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi tidak menarik dan membosankan, antara lain faktor kebijakan pemerintah yang cenderung memarginalkan pendidikan sejarah, materi yang sangat banyak dan ada beberapa yang kontroversial, kompetensi guru dan persepsi siswa dan masyarakat terhadap gengsi serta prospek mempelajari sejarah.

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. Namun setelah peneliti melakukan kajian pustaka bahan ajar berupa buku yang digunakan di sekolah masih minimnya visualisasi mengenai alur sejarah materi Kerajaan Islam di Jawa, kemudian media yang digunakan oleh guru berupa *Powerpoint* yang di dalamnya terdapat banyak sekali tulisan dan kurangnya visualisasi dari materi yang disampaikan.

Pada 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. Dalam buku ajar Sejarah Indonesia wajib kelas X untuk SMA/SMK/MA/MAK pada materi Kerajaan Islam di Jawa belum membahas secara mendalam bagaimana awal mula berdirinya, puncak kejayaan, dan bagaimana kerajaan itu mengalami kemunduran. Selain itu, dalam materi tersebut masih minimnya visualisasi yang digunakan. Berdasarkan wawancara pada tanggal 27 September 2018 yang dilakukan peneliti kepada beberapa siswa di SMA Negeri 3 Salatiga berpendapat bahwa:

Hampir semuanya jawaban dari siswa ketika sudah selesai membaca materi yang ada di dalam buku, mereka sudah tidak mengingat bagaimana runtutan kisah yang terjadi dan mereka lebih mudah mengingat pembelajaran sejarah yang terdapat visualisasi berupa gambar atau video agar dapat berimajinasi sesuai materi, selain itu guru jarang menjelaskan materi yang sedang dibahas dalam pembelajaran.

Untuk 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. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar Wayan (2007:3). Menurut Dellyardianzah (2017:1) 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.

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. Dilihat dari fungsi media adalah sebagai alat bantu memudahkan guru untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Di era global ini, sangat tepat jika disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang

adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Marc Prensky (2001) seorang ahli pendidikan, membagi manusia menjadi dua generasi, yaitu generasi *digital immigrant* dan *digital native*. *Digital Immigrant* adalah generasi yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa. *Digital Native* adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet. Mereka cepat belajar dan nyaman menggunakan peralatan digital. Anak-anak zaman sekarang tergolong sebagai generasi *digital native*, oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat untuk 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 satu video utuh. *Videoscribe* adalah *software* yang dapat digunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris), setahun setelah rilis dan dipublikasikan, sudah mempunyai pengguna lebih dari 100.000 orang. (<http://tirtamedia.co.d/apa-itu-videoscribe/>).

Dengan karakteristiknya *Videoscribe* mampu menyajikan media pembelajaran audiovisual 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. Selain

menggunakan desain yang disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di *import* ke dalam *software* tersebut.

Kondisi yang mendukung pernyataan di atas 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. Peneliti mengambil kelas X IIS 4 dan X Bahasa di SMA Negeri 3 Salatiga sebagai objek penelitian karena dalam penyajian pembelajaran sejarah Indonesia masih cenderung menggunakan tulisan dalam buku sebagai sumber utama belajar yang minimnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya bervariasi dalam penyampaian materi dan mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk mempelajari sejarah.

Pembelajaran menggunakan *videoscribe* dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan kreatif untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi Kerajaan Islam di Jawa terutama Kerajaan Demak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan media pembelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA Negeri 3 Salatiga?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis *Videoscribe* materi Kerajaan Islam di Jawa kelas X SMA Negeri 3 Salatiga?
3. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis *Videoscribe* materi Kerajaan Islam di Jawa kelas X SMA Negeri 3 Salatiga?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA Negeri 3 Salatiga.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis *Videoscribe* materi Kerajaan Islam di Jawa kelas X SMA Negeri 3 Salatiga.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis *Videoscribe* materi Kerajaan Islam di Jawa kelas X SMA Negeri 3 Salatiga.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis digital di zaman teknologi berkembang pesat dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tepat guna.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

- 1) Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan
- 2) Menambah pengetahuan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan produk pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan untuk menambah pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah.

#### **b. Bagi Sekolah**

Menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan menggunakan media pembelajaran *Videoscribe*.

#### **c. Bagi Guru**

- 1) Memberikan wawasan baru media yang dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah dengan harapan mampu memberi manfaat positif untuk pembelajaran yang lebih bervariasi.

- 2) Mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang akan di berikan kepada peserta didik.

d. Bagi Siswa

Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran dan media yang digunakan dapat mewedahi keanekaragaman karakteristik siswa.

## **E. Batasan Istilah**

Batasan istilah diberikan untuk mengurangi terjadinya kekeliruan persepsi dan pengertian mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini, sehingga perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup dalam istilah-istilah tersebut.

### **1. Media Pembelajaran**

Menurut Munadi (2012:7) media pembelajaran dapat dipahami sebagai “Segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah dalam pembelajaran untuk penyampaian materi ajar agar lebih efisien dan efektif dari pengajar ke peserta didik. Media pembelajaran memiliki ragam yang cukup luas dalam dunia pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran berupa video atau audiovisual, pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* pada materi Kerajaan Islam di Jawa khususnya Kerajaan Demak.

## 2. Videoscribe

*Videoscribe* adalah perangkat lunak yang bisa kita gunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Perangkat lunak ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih (<http://tirtamedia.co.id/2014/05/07/apa-itu-videoscribe/>).

*Videoscribe* merupakan salah satu media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar mati yang disusun menjadi satu video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, grafis dan desain yang menarik sehingga mampu membuat siswa menikmati proses pembelajaran.

## 2. Kerajaan Islam di Jawa

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* ini mengembangkan materi mengenai Kerajaan Islam di Jawa, adapun Kerajaan Islam di Jawa yang menjadi fokus pengembangan adalah materi Kerajaan Islam Demak mulai dari berdirinya kerajaan, masa kepemimpinan raja yang berkuasa, konflik kerajaan dan penyebab runtuhnya kerajaan.

Kerajaan Demak mulanya merupakan kadipaten yang berada di bawah kekuasaan dari Kerajaan Majapahit. Para ahli memperkirakan Demak berdiri tahun 1500 setelah runtuhnya Majapahit. Raja pertama Demak adalah Raden Fatah yang bergelar Sultan Alam Akbar Al-Fatah memimpin Kerajaan Demak

dari tahun 1500 sampai 1518. Demak juga menjadi sebuah kerajaan maritim karena letaknya dijalur perdagangan antara Malaka dan Maluku. Oleh karena itu Kerajaan Demak disebut juga sebagai sebuah kerajaan yang agraris-maritim.

Wilayah kekuasaan Kerajaan Demak sendiri dapat dikatakan cukup luas karena meliputi daerah Jepara, Tuban, Palembang, hingga beberapa daerah di Kalimantan. Selain tumbuh sebagai pusat perdagangan, Demak juga tumbuh menjadi pusat penyebaran agama Islam. Para wali yang merupakan tokoh penting pada perkembangan Kerajaan Demak ini, memanfaatkan posisinya untuk lebih menyebarkan Islam di Pulau Jawa. Kerajaan Demak tidak berumur panjang dan segera mengalami kemunduran karena terjadi perebutan kekuasaan di antara kerabat kerajaan. Suksesi Raja Demak 3 tidak berlangsung lancar, karena terjadi persaingan antar keluarga kerajaan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini. Hal yang dimaksudkan agar tidak terjadi pengulangan dalam penelitian maupun plagiarisme. Peneliti melakukan tinjauan pustaka guna mengetahui beberapa hasil dan kesimpulan penelitian guna dikembangkan lebih lanjut. Penelitian relevan yang pertama dalam bentuk skripsi (2015) oleh Ilham Musyadat dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil. Ia mengemukakan hasil penelitiannya Penggunaan media *game education* yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa materi menghargai keputusan bersama ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan hitung yaitu 8,484 lebih besar dari tabel yaitu 1,667 dengan uji peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 0,656 dengan kriteria sedang. Serta penggunaan media *game*. Penelitian ini memiliki sumbang asih bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa memahami materi, dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran yang diteliti dan lokasi sekolah yang diambil sebagai tempat

penelitian. Dalam penelitian sebelumnya mata pelajaran yang diambil adalah Sosiologi yang berlokasi di MAN Bangil, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan mata pelajaran yang diambil adalah mata pelajaran Sejarah yang berada di SMA Negeri 3 Salatiga.

Salah satu hasil penelitian mengenai media *Videoscribe* adalah Skripsi dari Dyah Ayu Wulandari (2016) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol *Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Jaran 2015/2016. Ia mengemukakan hasil pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *sparkol Videoscribe* telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi oleh ahli media yang memperoleh 72,5% berdasarkan mutu teknis dan 75,9% berdasarkan aspek media. Sedangkan dari hasil validasi ahli materi memperoleh 86,1% berdasarkan aspek media dan 87,5% dari aspek kesesuaian materi. Berdasarkan ahli media, media pembelajaran ini tergolong dalam kategori baik sedangkan menurut ahli materi tergolong dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *sparkol Videoscribe* yang telah dikembangkan berkontribusi dijadikan media pendukung pembelajaran dalam kelas dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Perbedaan penelitian sebelumnya adalah berfokus dalam mata pelajaran IPA dengan Materi Cahaya di

SMP. Sedangkan, penelitian yang akan di teliti berfokus dalam mata pelajaran Sejarah dengan materi Kerajaan Islam di Jawa.

Penelitian mengenai *Videoscribe* juga dilakukan oleh Dellyardianzah (2016) dalam artikelnya yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Ia mengemukakan (1) Peneliti melakukan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada kelas eksperimen. Secara keseluruhan siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan maupun mengerjakan *post-test* yang diberikan oleh peneliti. (2) Hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang diajar dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe* menunjukkan skor *post-test* terendah 50 dan skor tertinggi 85 dengan rata-rata nilai sebesar 69,15. Skor *post-test* menunjukkan sebanyak 61% siswa tidak tuntas dan 39% siswa tuntas. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji statistik uji-t diperoleh nilai signifikansi (Sig 2-tailed) adalah 0,003 , nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,003 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Perbedaan penelitian sebelumnya adalah berfokus pada meningkatkan hasil belajar dan digunakan pada mata pelajaran Ekonomi. Sedangkan, penelitian yang

akan dilakukan berfokus pada minat belajar siswa dan dilakukan dalam mata pelajaran Sejarah.

Penelitian lain yang dilakukan Junaedi Feri Lusianto (2016) dengan judul Pengembangan *Historical Pocketbook* Berbasis Sistem Android Pada Materi Sejarah Pra Aksara Kelas VII SMP Sebagai Sumber Belajar. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa (1) pembelajaran IPS kelas VII di SMPN 3 Batang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta menggunakan buku paket IPS sebagai sumber belajar utama sehingga perlu adanya sumber belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara mandiri dengan memadukan teknologi menggunakan *smartphone* android yang dimiliki siswa (2) pengembangan *historical pocketbook* berbasis sistem android sebagai sumber belajar dibuat menggunakan program App Inventor 2, yang didasarkan pada *storyboard*, (3) produk *historical pocketbook* berbasis sistem android sebagai sumber belajar materi sejarah pra aksara belajar untuk kelas VII SMP, dinyatakan layak sebagai sumber belajar oleh pakar media dengan persentase 78.25%, pakar materi 83%, guru 82.5% dan presentasi akhir 81.25% serta respons positif siswa  $\geq 65\%$ .

Berdasarkan uraian hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa sumber pembelajaran *historical pocketbook* berbasis sistem android yang telah dikembangkan berkontribusi bagi siswa dalam mendapatkan sumber belajar karena terbukti dengan respons positif siswa  $\geq 65\%$  yang artinya mudah digunakan dan mudah untuk dipahami, selain itu sumber belajar ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pra aksara di dalam kelas. Perbedaan penelitian diatas

dengan penelitian yang dikaji peneliti adalah penelitian sebelumnya mencoba mengembangkan sumber belajar dan lokasi penelitian di kelas VII SMPN 3 Batang.

Penelitian selanjutnya yang relevan dari Slamet Wakhidin (2016) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar IPS Sejarah Kebijakan Sistem Politik Kolonial Hindia Belanda Tahun 1830-1920 Di Indonesia Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kendal Tahun Ajaran 2015-2016. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan tingkat kelayakan hasil validasi ahli materi dan ahli media *handout* menunjukkan hasil 95,07% untuk validasi ahli materi I dan 94,54% untuk hasil validasi ahli materi II, serta 92,89% untuk validasi ahli media I dan 94,96% untuk ahli media II. Selain itu didapat hasil analisis tanggapan guru sebesar 96,25%, serta hasil analisis tanggapan peserta didik sebesar 90,12%. Dengan demikian *handout* ini layak digunakan sebagai bahan ajar sejarah materi kebijakan kolonial di Indonesia. Kontribusi dalam penelitian ini adalah bertambahnya bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru di SMPN 2 Kendal, dengan adanya bahan belajar ini juga guru mendapat tambahan buku ajar yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dikaji berbeda dalam hal apa yang dikembangkan, materi, serta lokasi sekolah yang diambil untuk dilakukan penelitian. Penelitian diatas berupaya mengembangkan Bahan ajar dengan materi Sejarah Kebijakan Sistem Politik Kolonial Belanda tahun 1830-1920 dengan lokasi penelitian di SMPN 2 Kendal. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini berupaya mengembangkan media pembelajaran dengan materi Kerajaan Islam di Jawa dan berlokasi di SMA Negeri 3 Salatiga.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap. Pendapat lain 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 di gunakan sekolah.

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. Sedangkan Sugiyono (2016:407) mengemukakan metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Beberapa pengertian mengenai pengembangan, dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan merupakan upaya memfokuskan suatu materi pembelajaran melalui produk tertentu guna tercapainya kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran secara sadar, terencana, dan terarah, sehingga menjadi produk yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran. Pengembangan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk video yang menggunakan aplikasi *Videoscribe* dengan materi Kerajaan Islam di Jawa terutama Kerajaan Demak.

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Secara sederhana media dapat diartikan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan. Menurut Mahnun (2012:27) media merupakan sarana penyaluran pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sedangkan menurut Heinich (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi diagram bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur (Susilana, dkk., 2009:6).

Menurut Ibrahim, dkk. (2000) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (dalam Dyah Ayu, 2016:4). Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over Head Projector*, radio,

televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2011:205).

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik. Alat bantu yang digunakan pada awal-awal adalah alat bantu visual, berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang masih abstrak, dan mempertinggi daya serap pemahaman dalam belajar. Kemudian dengan berkembangnya teknologi pada saat ini terutama dalam audio mengakibatkan munculnya khazanah baru dalam media berupa audio visual.

Susilana, dkk. (2009:5), mengemukakan bahwa perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Apabila ditelaah lebih lanjut, berkembangnya paradigma dalam teknologi pendidikan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat peraga audio visual yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasnya.

- 2) Dalam paradigma kedua, media dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistematis serta berpegangan kepada kaidah komunikasi.
- 3) Dalam paradigma ketiga, media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran, dalam paradigma keempat, lebih dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Hamalik dalam Arsyad, 2014:19-20).

Levie dan Lenz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) *Fungsi atensi*. Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi

pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) *Fungsi afektif*. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) *Fungsi kognitif*. Fungsi kognitif media visual yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan melalui lambang visual atau gambar.
- 4) *Fungsi kompensatoris*. Fungsi kompensatoris media pembelajaran yaitu memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Arsyad, 2014:20-21).

Susilana (2009:9) dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media

pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Arsyad (2014:28) yang mengutip dari Sudjana dan Rivai, mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya penguasaan dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Beberapa kesulitan akan dihadapi oleh guru pada saat mengajar jika tidak menggunakan media pembelajaran, terutama jika guru tersebut ingin anak didiknya terlibat langsung secara emosional dalam materi yang diajarkan. Misalnya dalam pembelajaran sejarah, dimana materi sejarah tertuju pada peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampu, tentu saja guru tidak akan mampu membawa siswa ke dalam peristiwa tersebut, melainkan dengan bantuan media ia dapat memperlihatkan kronologis dari bagaimana peristiwa itu terjadi (Suryadi dan Amirudin 2016:11).

### **c. Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pada dasarnya adalah “bahasanya guru”. Artinya dalam proses penyampaian pesan pembelajaran, guru harus pandai memilih

“bahasa apa” yang paling mudah dimengerti dan dipahami siswanya. Apakah pesan akan disampaikan melalui bahasa verbal, bahasa visual, atau bahasa nonverbal lainnya; apakah pesan itu disalurkan melalui peralatan atau melalui pengalaman langsung (Rosyada, 2012:185).

Menurut Arsyad (2014:74-76) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras atau sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Media yang digunakan sebaiknya dapat digunakan di mana pun kapan pun, dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan ke mana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau

perorangan. Ada media yang tepat untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi syarat tertentu. Misalnya, visual pada *slide* harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Dilansir dari sebuah jurnal UNNES milik Mutia Imtihana (2014), bahwa media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus memenuhi syarat *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, structure (VISUALS)*:

- 1) *Visible* atau mudah dilihat, artinya media yang digunakan harus dapat memberikan keterbacaan bagi orang lain yang membacanya.
- 2) *Interesting* atau menarik, yaitu media yang digunakan harus memiliki nilai kemenarikan. Sehingga yang melihatnya akan tergerak dan terdorong untuk memperhatikan pesan yang disampaikan melalui media tersebut.
- 3) *Simple* atau sederhana, yaitu media yang digunakan harus memiliki nilai kepraktisan dan kesederhanaan, sehingga tidak berakibat pada inefisiensi dalam pembelajaran.
- 4) *Useful* atau bermanfaat, yaitu media yang akan digunakan dapat bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

- 5) *Accurate* atau benar, yaitu media yang dipilih benar sesuai dengan karakteristik materi atau tujuan pembelajaran, dengan kata lain media tersebut benar- benar valid dalam pembuatan dan penggunaannya dalam pembelajaran.
- 6) *Legitimate* atau sah, masuk akal artinya media pembelajaran dirancang dan digunakan untuk kepentingan pembelajaran oleh orang atau lembaga yang berwenang.
- 7) *Structure* atau terstruktur, artinya media pembelajaran, baik dalam pembuatan atau penggunaannya merupakan bagian tak terpisahkan dari materi yang akan disampaikan melalui media tersebut.

#### **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Seels dan Richey (1994) media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (dalam Arsyad, 2014:31).

Berdasarkan penjelasan tersebut media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat kelompok media pembelajaran, yaitu: (1) media hasil dari teknologi cetak, (2) media hasil dari teknologi audio-

visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil dari gabungan teknologi cetak dan komputer.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow (dalam Aryad, 2014:35-37) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan Media Tradisional

a) Visual diam yang diproyeksikan

- Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
- Proyeksi *overhead*
- *Slides*
- *Filmstrips*

b) Visual yang tak diproyeksikan

- Gambar, poster
- Foto
- *Chart*, grafik, diagram
- Pameran, papan info, papan-bulu

c) Audio

- Rekaman piringan
- Pita kaset, *reel*, *cartridge*

d) Penyajian Multimedia

- Slide plus suara (tape)
- *Multi-image*

- e) Visual dinamis yang diproyeksikan
    - Film
    - Televisi
    - Video
  - f) Cetak
    - Buku teks
    - Modul, teks terprogram
    - *Workbook*
    - Majalah ilmiah, berkala
    - Lembaran lepas (*hand-out*)
  - g) Permainan
    - Teka-teki
    - Simulasi
    - Permainan papan
  - h) Realita
    - Model
    - *Specimen* (contoh)
    - Manipulatif (peta, boneka)
- 2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a. Media berbasis telekomunikasi
    - Telekonferen
    - Kuliah jarak jauh
  - b. Media berbasis mikroprosesor

- *Computer-assisted instruction*
- Permainan komputer
- Sistem tutor intelijen
- Interaktif
- *Hypermedia*
- *Compact (video) disc*

Penggunaan media pembelajaran oleh guru memiliki variasi yang berbeda-beda karena terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Berdasarkan uraian diatas mengenai klasifikasi media pembelajaran, dilihat dari pendapat Seels dan Richey media yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam penelitian ini tergolong ke dalam media hasil teknologi audio-visual, sedangkan dilihat dari pendapat Seels dan Glasgow tergolong ke dalam media visual dinamis yang diproyeksikan. Kesimpulannya media yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah media jenis video, karena media audio-visual dapat menggambarkan peristiwa sejarah masa lampau dengan jelas, dalam waktu singkat dan dapat diputar sesuai kebutuhan. Daryanto (2010: 86) “video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok”.

Arsyad berpendapat (2009: 172) bahwa” informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan *overhead proyektor*, dan dapat

didengar suaranya, dilihat gerakkannya (video atau animasi)”. Daryanto (2010: 87) menambahkan bahwa “video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa di samping suara yang menyertainya sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan yang ditayangkan video”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa video adalah seperangkat media yang menampilkan gambar atau animasi beserta suaranya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara masal, individu, ataupun kelompok. Di dalam penelitian ini, penulis akan mengembangkan media pembelajaran berupa video yang berbasis atau menggunakan aplikasi bernama *Videoscribe*.

## **2. Pembelajaran Sejarah**

### **a. Pengertian Pembelajaran Sejarah**

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah mengenai asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Menurut Suryadi (2012:75) pembelajaran sejarah merupakan proses membantu peserta didik agar memperoleh tambahan pengetahuan dan pengalaman akan peristiwa masa lalu dan karenanya siswa dapat memahami, mengambil nilai-nilai serta mengaitkan hubungan antara masa

lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dalam kegiatan belajar mengajar yang mengkaji tentang peristiwa masa lalu serta membawa pengaruh besar untuk masa kini dan masa yang akan datang.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Sejarah**

Mata pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lalu hingga kini. Selaras dengan pernyataan tersebut Suryadi (2012:76) mengatakan bahwa mata pelajaran sejarah sangat penting untuk dipelajari karena fungsi utama pembelajaran sejarah adalah untuk membentuk jati diri bangsa.

Pelajaran sejarah adalah salah satu bagian dari kelompok ilmu yang berdiri sendiri. Tujuan yang luhur dari sejarah untuk diajarkan pada semua jenjang sekolah adalah menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Menurut Suryadi (2012 : 77 ) pengajaran sejarah dapat berfungsi untuk mengembangkan kepribadian peserta didik terutama dalam hal membangkitkan perhatian serta minat sejarah kepada masyarakat sebagai satu kesatuan komunitas, mendapatkan inspirasi dari cerita sejarah, baik dari kisah-kisah kepahlawanan maupun peristiwa-peristiwa yang merupakan tragedi nasional untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik, tidak mudah terjebak pada opini, karena dalam berpikir mengutamakan sikap kritis dan rasional dengan dukungan fakta yang

benar. Proses pembelajaran sejarah dapat berlangsung baik apabila dalam diri siswa terdapat ketertarikan minat untuk belajar sejarah. Minat tersebut dapat dimunculkan dengan cara menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir *historis* dan pemahaman sejarah. Melalui pembelajaran sejarah, siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Pembelajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda.

### **3. Pemanfaatan *Videoscribe* Sebagai Media Pembelajaran**

#### **a. *Videoscribe***

*"Videoscribe is software for creating whiteboard animations automatically. It was launched in 2012 by UK company Sparkol".*

*Videoscribe* adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (<http://tirtamedia.co.id/apaitu-Videoscribe/>).

*Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di- *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan pengisian suara dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *Videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol Videoscribe*. Pengguna hanya perlu men- download *software* dan di- install pada komputer yang dimiliki.

*Videoscribe* sendiri terdapat beberapa kegunaan yang dilansir dari halaman *website* milik Muhammad Zaki (<http://zakiiaydia.com/apa-itu-Videoscribe/>):

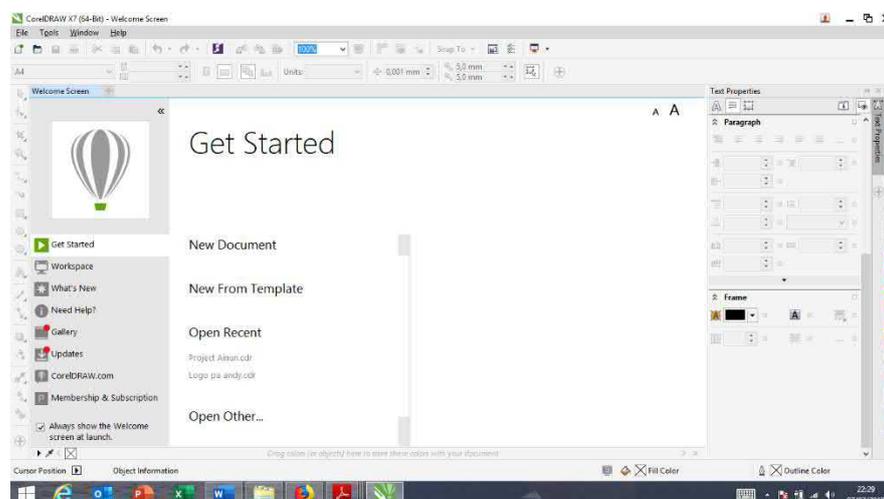
- 1) *Videoscribe* dapat digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat *Videoscribe*;
- 2) *Videoscribe* dapat digunakan untuk pendidik/ guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran;
- 3) *Videoscribe* digunakan sebagai media presentasi;

- 4) Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengombinasikannya melewati video animasi.

## b. Perangkat Penunjang *Videoscribe*

### 1) *CorelDRAW*

*CorelDRAW* merupakan salah satu software pengolah desain grafis berbasis vektor. Dengan menggunakan *CorelDRAW* kita mampu membuat desain grafis sesuai kebutuhan dan keinginan kita. Dalam pengembangan media pembelajaran ini yang menggunakan *Videoscribe*, *CorelDRAW* dimanfaatkan peneliti sebagai perangkat lunak pembantu dalam membuat gambar-gambar vektor yang nantinya akan di rangkai dalam satu video utuh di dalam *Videoscribe*. Dengan begitu video yang dibuat menggunakan *Videoscribe* akan dapat memberi penjelasan pada siswa karna menampilkan visualisasi yang di inginkan sesuai materi pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan *Interface CorelDRAW* (sumber: data primer)

### 2) *Adobe Premiere Pro*

*Adobe Premiere Pro* adalah sebuah program penyunting video berbasis *non-linier* (*non-linier editor* / NLE) dari *Adobe Systems*. Itu adalah salah satu produk perangkat lunak dari *Adobe Creative Suite*. *Adobe Premiere Pro* merupakan program pengolahan video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen ([https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe Premiere Pro](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro)).

Dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Videoscribe* sebenarnya tidak perlu menggunakan *Adobe Premiere Pro* karena sudah ada fitur menambahkan suara narasi dan terdapat fitur *render* untuk menghasilkan video utuh, namun dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan *Adobe Premiere Pro* untuk menggabungkan *sub*-materi yang dibuat pada *Videoscribe* dan audio yang dibuat pada *Audio Audition CS6* agar menjadi satu video utuh yang lebih menarik.

#### **4. Kerajaan Islam di Jawa**

##### **a. Kerajaan Demak**

Kerajaan Demak mulanya merupakan sebuah kadipaten yang berada di bawah kekuasaan dari Kerajaan Majapahit. Menurut sumber sejarah lokal di Jawa, keruntuhan Majapahit terjadi sekitar tahun 1478. Hal ini ditandai dengan candrasengkala, *Sirna Hilang Kertaning Bhumi* yang berarti memiliki angka tahun 1400 saka. Ketika Kerajaan Majapahit runtuh, Demak mulai memisahkan diri dari Ibu Kota di Bintaro. Kerajaan Islam pertama yang ada di Pulau Jawa. Raja pertama Kerajaan Demak

adalah Raden Fatah, yang bergelar Sultan Alam Akbar Al-Fatah. Raden Fatah merupakan keturunan raja terakhir dari kerajaan Majapahit, yaitu Raja Brawijaya V.

Raden fatah yang ketika itu diangkat menjadi sultan untuk memimpin kesultanan Demak dan menjadikan Demak menjadi pusat pemerintahannya. Keraton Demak berdiri ditandai dengan sengkalan: *Geni Mati Siniraman janma* atau tahun 1403 Saka atau tahun 1478 M, setelah mundurnya Prabu Brawijaya V dari takhta Kraton Majapahit. (Purwadi, 2010:270). Kesultanan Demak berkembang pesat di tangan raden patah. Menurut Soedjipto (2014:165) Raden fatah berhasil mengembangkan pertahanan kerajaan dan berhasil memperluas wilayahnya hingga ke daerah Gresik. Tidak hanya dalam masalah hegemoni, pengamalan tentang ajaran Islam pun menjadi misi utama dari Raden fatah. Hal ini dibuktikan dengan membuat istana dan masjid agung Demak yang tentu saja dibantu dengan bantuan para wali songo di tahun 1479.

Selain itu, kemajuan Demak ini juga dipengaruhi oleh jatuhnya Malaka ke tangan Portugis. Ketika Malaka sudah dikuasai oleh Portugis, para pedagang yang tidak simpatik dengan kehadiran Portugis di Malaka beralih haluan menuju pelabuhan-pelabuhan Demak seperti Jepara, Tuban, Sedayu, Jaratan dan Gresik. Pelabuhan-pelabuhan tersebut kemudian berkembang menjadi pelabuhan transit.

Selain tumbuh sebagai pusat perdagangan, Demak juga tumbuh menjadi pusat penyebaran agama Islam. Para wali yang merupakan tokoh penting pada perkembangan Kerajaan Demak ini, memanfaatkan posisinya untuk lebih menyebarkan Islam kepada penduduk Jawa. Para wali juga berusaha menyebarkan Islam di luar Pulau Jawa. Penyebaran agama Islam di Maluku dilakukan oleh Sunan Giri sedangkan di daerah Kalimantan Timur dilakukan oleh seorang penghulu dari Kerajaan Demak yang bernama Tunggang Parangan. Pada tahun 1518 Raden Patah mangkat dan kemudian digantikan jabatannya oleh anaknya yaitu Pati Yunus. Di bawah kepemimpinan Pati Yunus kesultanan Demak terus mencoba memberikan perlawanan terhadap Portugis yang memonopoli perdagangan di Malaka. Beberapa serangan dilancarkan ke Malaka di bawah pimpinannya. Atas keberaniannya tersebut dia dijuluki Pangeran Sabrang Lor. Serangan Adipati Unus untuk merobohkan Portugis di Malaka telah beberapa kali dilancarkan. Awal penyerangan ditahun 1512, atas perintah Raden Fatah dia kemudian menyerang benteng Portugis di Malaka. Selain dari kekuatan armada laut, Adipati Yunus juga mendapat bantuan dari para rakyat Islam yang memberontak terhadap kebijakan dan perlakuan Portugis, namun serangan tersebut gagal. Karena serangan tersebut telah tercium terlebih dahulu oleh pihak mata-mata Portugis bahwa akan ada penyerangan ke Malaka. Yat sun alias Adipati Unus/Yunus memimpin armada Demak ke Malaka pada tahun 1512. Bantuan masyarakat Jawa yang ada di Malaka yang sangat diharapkan

oleh Yat Sun, tidak kunjung datang, karena pemimpinnya, Patih Kadir telah menyingkir ke Cirebon. Armada yang sudah terlanjur datang di Malaka segera dihadapi orang – orang Portugis yang telah siap menunggu dibentengnya. Para panglima perang Demak dihujani peluru dan berhasil dipukul mundur (Muljana, 2005:217). Peralatan yang kalah dengan Portugis membuat pasukan kesultanan Demak memilih mundur untuk menyusun strategi kembali. Serangan kedua dilancarkan pada tahun 1521, pada tahun ini Pati Yunus telah diangkat menjadi raja karena Raden Fatah telah wafat. Atas bantuan para wali untuk mengembangkan kapal perang di galangan kapal yang bertempat di Semarang, Pati Yunus melancarkan serangan selanjutnya. Perlengkapan persenjataan yang lebih canggih dipersiapkan untuk menggempur Portugis. Pada serangan yang kedua ini Pati Yunus gugur dalam perang. Setelah Adipati Yunus mangkat kemudian keruwetan terjadi. Penerus kesultanan Demak mulai menjadi masalah.

Kerajaan Demak tidak berumur panjang dan segera mengalami kemunduran karena terjadi perebutan kekuasaan di antara kerabat kerajaan. Suksesi Raja Demak 3 tidak berlangsung lancar, karena terjadi persaingan panas antara Pangeran Surowiyoto (Pangeran Sekar) dan Trenggana yang berlanjut dengan dibunuhnya Pangeran Surowiyoto oleh Sunan Prawoto (anak Trenggono) Sejak peristiwa itu Surowiyoto (Sekar) dikenal dengan sebutan Sekar Sedo Lepen yang artinya Sekar gugur di Sungai. Pada tahun 1546 Trenggono wafat dan tampuk kekuasaan

dipegang oleh Sunan Prawoto, anak Trenggono, sebagai Raja Demak ke 4, akan tetapi pada tahun 1549 Sunan Prawoto dan istrinya dibunuh oleh pengikut P. Arya Penangsang, putra Pangeran Surowiyoto (Sekar). P. Arya Penangsang kemudian menjadi penguasa takhta Demak sebagai Raja Demak ke 5. Pengikut Arya Penangsang juga membunuh Pangeran Hadiri, Adipati Jepara, hal ini menyebabkan adipati-adipati di bawah Demak memusuhi P. Arya Penangsang, salah satunya adalah Adipati Pajang Joko Tingkir (Hadiwijoyo).

Pada tahun 1554 terjadilah Pemberontakan dilakukan oleh Adipati Pajang Joko Tingkir (Hadiwijoyo) untuk merebut kekuasaan dari Arya Penangsang. Dalam Peristiwa ini Arya Penangsang dibunuh oleh Sutawijaya, anak angkat Joko Tingkir. Dengan terbunuhnya Arya Penangsang sebagai Raja Demak ke 5, maka berakhirilah era Kerajaan Demak. Joko Tingkir (Hadiwijoyo) memindahkan Pusat Pemerintahan ke Pajang dan mendirikan Kerajaan Pajang.

#### **b. Kerajaan Mataram Islam**

Jauh sebelum menjadi kerajaan, wilayah ini merupakan hutan yang bertumbuhan tropis di atas puing-puing Istana tua Mataram Hindu. Wilayah ini sampai pada akhir abad ke-16 M merupakan bawahan Pajang setelah di babat kembali oleh seorang panglima Pajang Ki Ageng Pemanahan. Wilayah ini dianugerahkan oleh Sultan Pajang kepada Ki Ageng Pemanahan beserta putranya yaitu Senapati, atas jasa mereka dalam

ikut serta melumpuhkan Arya Penangsang, Adipati Jipang Panolan(Akhwan Mukarrom, 2010:39).

Setelah Kerajaan Demak berakhir, berkembanglah Kerajaan Pajang di Bawah pemerintahan Sultan Hadiwijaya. Di bawah kekuasaannya, Pajang berkembang baik. Bahkan berhasil mengalahkan Arya Penangsang di antaranya adalah Ki Ageng Pamanahan (Ki Gede Pamanahan). Ia diangkat sebagai adipati di Mataram. Kemudian putranya, Raden Bagus Sutawijaya diangkat anak oleh Sultan Hadiwijaya dan dibesarkan di Istana. Sutawijaya dipersaudarakan dengan putra mahkota, bernama Pangeran Benowo.

Ki Ageng Pemanahan yang lebih dikenal dengan nama Kyai Gede Mataram adalah perintis Kerajaan Mataram. Dialah yang dalam waktu singkat menjadikan daerahnya sangat maju. Kiai ageng Pemanahan ini tidak sempat menikmati hasil usahanya, karena dia meninggal pada tahun 1575. Akan tetapi, anaknya yang bernama Sutawijaya yang dikenal dengan Senapati melanjutkan usahanya dengan giat (Mundzirin Yusuf, 2006:84).

Setelah Ki Ageng Pamanahan wafat, Sutawijaya diangkat menjadi bupati di Mataram. Karena ketidakpuasan Sutawijaya menjadi bupati dan keinginannya menjadi raja, ia mulai memperkuat sistem pertahanan Mataram. Hal itu ternyata telah diketahui oleh Sultan Hadiwijaya, sehingga Sultan Hadiwijaya mengirim pasukan untuk menyerang Mataram. Dalam peperangan ini pasukan Pajang mengalami kekalahan, kondisi Sultan Hadiwijaya juga sedang sakit. Kemudian pada saat terjadi

perebutan kekuasaan antara bangsawan Pajang, Pangeran Pangiri yang merupakan menantu Hadiwijaya yang menjabat sebagai bupati di Demak datang menyerbu Pajang untuk merebut takhta. Hal tersebut tentu saja sangat ditentang oleh para bangsawan Pajang yang bekerja sama dengan Sutawijaya, bupati Mataram. Pada akhirnya pangeran Pangiri telah tersingkirkan dan diusir dari Pajang.

Pada tahun 1584 Ki Ageng Pemanahan mangkat, dan kemudian Sultan Hadiwijaya mengangkat Sutawijaya sebagai Pemimpin di Mataram. Meskipun demikian, dalam historiografi raja pertama Kerajaan Mataram adalah Sutawijaya atau Panembahan Senopati. Hal ini dikarenakan pada masa Sutawijaya dia telah memosisikan Mataram sebagai wilayah yang berdaulat dan dia kemudian mengangkat dirinya sebagai pemimpin Mataram yang terbebas dari pengaruh Pajang. Pengangkatan dirinya sendiri menjadi raja Mataram memperoleh banyak tentangan, karena politik ekspansinya. Hampir semua tanah Jawa bagian tengah dan timur tunduk, kecuali Blambangan (Purwadi, 2010:299).

Sutawijaya sebagai raja pertama dengan gelar: Panembahan *Senapati Ing Alaga Sayidin Panatagama* dengan pusat kerajaan ada di Kota Gede, sebelah tenggara Kota Yogyakarta sekarang. Panembahan Senapati digantikan oleh putranya yang bernama Mas Jolang (1601-1613). Mas Jolang kemudian digantikan oleh putranya bernama Mas Rangsang atau lebih dikenal dengan nama Sultan Agung (1613-1645). Pada masa pemerintahan Sultan Agung inilah Mataram mencapai puncak kejayaan.

Pada masa pemerintahan Sultan Agung, ibu kota kerajaan dipindahkan ke Kerto yang berjarak 5 Km di selatan Kotagede. Pengembangan dalam bidang kenegaraan dan pertahanan militer merupakan misi yang terus dikembangkan Sultan Agung ke berbagai daerah yaitu, Surabaya (1615), Lasem, Pasuruan (1617), dan Tuban (1620), hal ini bertujuan untuk melancarkan penaklukan dan ingin menyatukan Jawa di bawah Mataram. Selain itu, Sultan Agung juga ingin mengusir VOC dari Indonesia yang mengakibatkan konflik hebat. Konflik ini dimulai dari penolakannya oleh VOC untuk membantu Mataram dalam menaklukkan Banten. Hal ini kemudian dianggap oleh Sultan Agung sebagai ancaman, yang kemudian mengerahkan pasukan Mataram untuk menyerang VOC di Batavia pada tahun 1628. Namun serangan tersebut gagal dikarenakan kalahnya dalam hal persenjataan.

Pada tahun 1629 Mataram kembali melancarkan serangannya ke Batavia, sebanyak 80.000 pasukan dikirimkan untuk memperlemah kekuatan VOC. Namun rencana ini telah diketahui terlebih dahulu oleh gubernur VOC yaitu J.P Coen. J.P Coen mengirim kapal-kapal perang Belanda untuk membakar gudang-gudang beras milik pasukan Mataram (Kresna, 2011:45). Karena gudang-gudang bahan pangan pasukan Mataram dibakar habis oleh pasukan Belanda, hal ini mengakibatkan kekalahan kedua kalinya Mataram karena tidak adanya bantuan pangan untuk para pasukannya.

Mataram berkembang menjadi kerajaan agraris. Dalam bidang pertanian, Mataram mengembangkan daerah-daerah persawahan yang luas. Seperti yang dilaporkan oleh Dr. de Han, Vos dan Pieter Franssen bahwa Jawa bagian tengah adalah daerah pertanian yang subur dengan hasil utamanya adalah beras. Pada abad ke-17, Jawa benar-benar menjadi lumbung padi. Hasil lainnya adalah kayu, gula, kelapa, kapas, dan hasil dari pertanian palawija.

**c. Kerajaan Banten**

Kerajaan Banten berawal tahun 1526, ketika Kerajaan Demak memperluas pengaruhnya ke kawasan pesisir barat Pulau Jawa, dengan menaklukkan beberapa kawasan pelabuhan kemudian menjadikannya sebagai pangkalan militer serta kawasan perdagangan. Maulana Hasanuddin, putra Sunan Gunung Jati berperan dalam penaklukan tersebut. Setelah penaklukan tersebut, Maulana Hasanuddin atau lebih dikenal dengan sebutan Fatahillah, mendirikan benteng pertahanan yang dinamakan *Surosowan*, yang kemudian hari menjadi pusat pemerintahan Kesultanan Banten.

Pada awalnya, kawasan Banten dikenal dengan nama Banten Girang yang merupakan bagian dari Kerajaan Sunda. Kedatangan pasukan kerajaan di bawah pimpinan Maulana Hasanuddin ke kawasan tersebut selain untuk perluasan wilayah juga sekaligus penyebaran dakwah Islam. Kemudian dipicu oleh adanya kerja sama Sunda-Portugis dalam bidang ekonomi dan politik, hal ini dianggap dapat membahayakan kedudukan

Kerajaan Demak selepas kekalahan mereka mengusir Portugis dari Malaka tahun 1513. Atas perintah Sultan Trenggono, Fatahillah melakukan penyerangan dan menaklukkan Pelabuhan Sunda Kelapa sekitar tahun 1527, yang waktu itu masih merupakan pelabuhan utama dari Kerajaan Sunda.

Selain mulai membangun benteng pertahanan di Banten, Fatahillah juga melanjutkan perluasan kekuasaan ke daerah penghasil lada di Lampung. Ia berperan dalam penyebaran Islam di kawasan tersebut, selain itu ia juga telah melakukan kontak dagang dengan raja *Malangkabu* (Minangkabau, Kerajaan Indrapura), Sultan Munawar Syah dan dianugerahi keris oleh raja tersebut.

Seiring dengan kemunduran Demak terutama setelah meninggalnya Sultan Trenggono, maka Banten melepaskan diri dan menjadi kerajaan yang mandiri. Pada 1570 Fatahillah wafat. Ia meninggalkan dua orang putra laki-laki, yakni Pangeran Yusuf dan Pangeran Arya (Pangeran Jepara). Dinamakan Pangeran Jepara, karena sejak kecil ia sudah diikutkan kepada bibinya (Ratu Kalinyamat) di Jepara. Ia kemudian berkuasa di Jepara menggantikan Ratu Kalinyamat, sedangkan Pangeran Yusuf menggantikan Fatahillah di Banten.

Pangeran Yusuf melanjutkan usaha-usaha perluasan daerah yang sudah dilakukan ayahandanya. Tahun 1579, daerah-daerah yang masih setia pada Pajajaran ditaklukkan. Untuk kepentingan ini Pangeran Yusuf memerintahkan membangun kubu-kubu pertahanan. Tahun 1580,

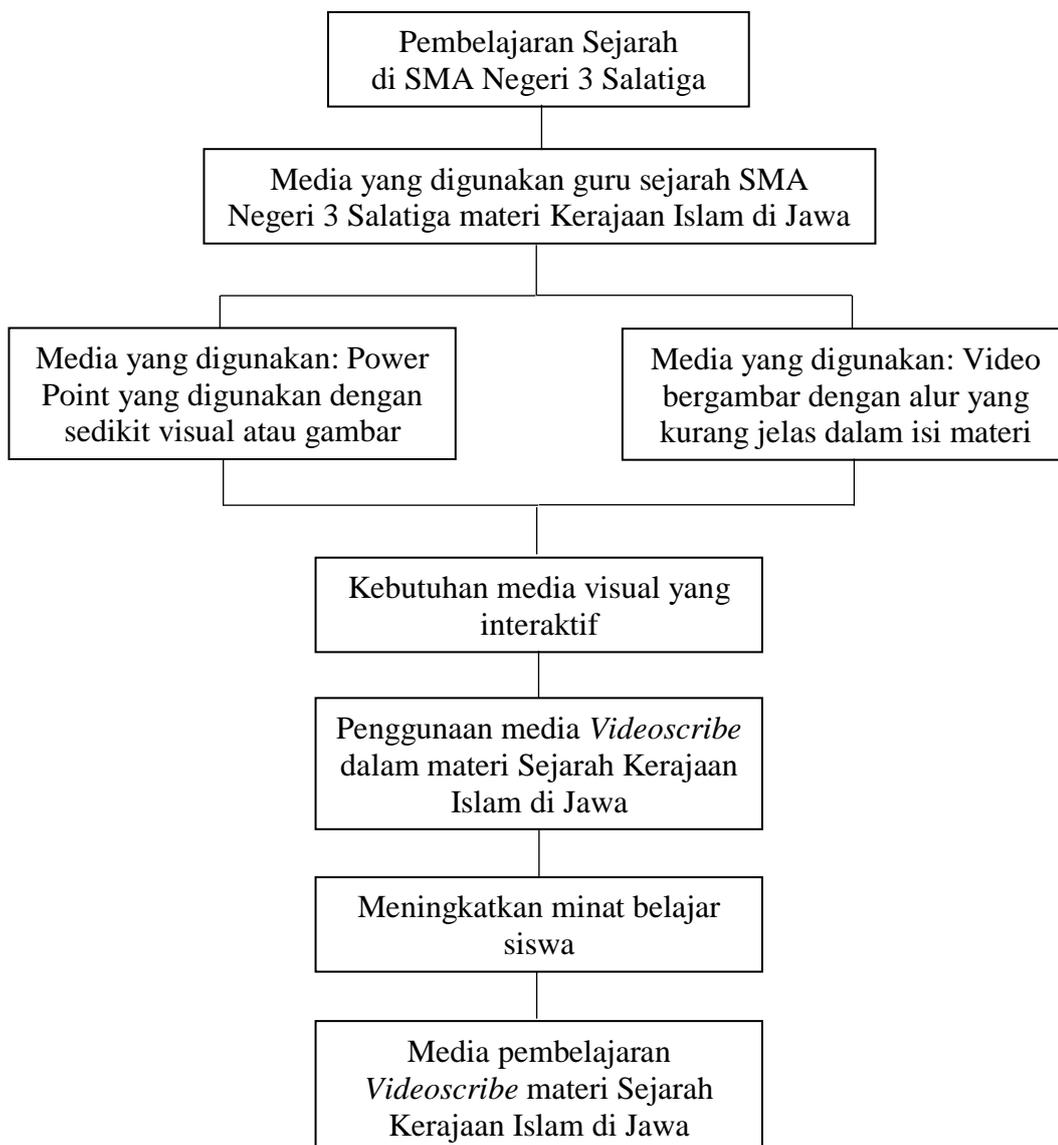
Pangeran Yusuf meninggal dan digantikan oleh putranya, yang bernama Maulana Muhammad. Pada 1596, Maulana Muhammad melancarkan serangan ke Palembang. Pada waktu itu Palembang diperintah oleh Ki Gede ing Suro (1572 - 1627). Ki Gede ing Suro adalah seorang penyiar agama Islam dari Surabaya dan perintis perkembangan pemerintahan kerajaan Islam di Palembang. Kala itu Kerajaan Palembang lebih setia kepada Mataram dan sekaligus merupakan saingan Kerajaan Banten. Itulah sebabnya, Maulana Muhammad melancarkan serangan ke Palembang. Kerajaan Palembang dapat dikepung dan hampir saja dapat ditaklukkan. Akan tetapi, Sultan Maulana Muhammad tiba-tiba terkena tembakan musuh dan meninggal. Oleh karena itu, ia dikenal dengan sebutan Prabu Seda ing Palembang. Serangan tentara Banten terpaksa dihentikan, bahkan akhirnya ditarik mundur kembali ke Banten.

Gugurnya Maulana Muhammad menimbulkan berbagai perselisihan di istana. Putra Maulana Muhammad yang bernama Abumufakir Mahmud Abdul Kadir, masih kanak-kanak. Pemerintahan dipegang oleh sang Mangkubumi. Akan tetapi, Mangkubumi berhasil disingkirkan oleh Pangeran Manggala. Pangeran Manggala berhasil mengendalikan kekuasaan di Banten. Baru setelah Abumufakir dewasa dan Pangeran Manggala meninggal tahun 1624, maka Banten secara penuh diperintah oleh Sultan Abumufakir Mahmud Abdul Kadir. Menginjak abad ke-17 Banten mencapai zaman keemasan. Daerahnya cukup luas. Setelah Sultan Abumufakir meninggal, ia digantikan oleh putranya bernama Abumaali

Achmad. Setelah Abumaali Achmad, tampillah sultan yang terkenal, yakni Sultan Abdulfattah atau yang lebih dikenal dengan nama Sultan Ageng Tirtayasa. Ia memerintah pada tahun 1651 - 1682.

Pada masa akhir pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa timbul konflik di dalam istana. Sultan Ageng Tirtayasa yang berusaha menentang VOC, kurang disetujui oleh Sultan Haji sebagai raja muda. Keretakan di dalam istana ini dimanfaatkan VOC dengan politik *divide et impera*. VOC membantu Sultan Haji untuk mengakhiri kekuasaan Sultan Ageng Tirtayasa. Berakhirnya kekuasaan Sultan Ageng Tirtayasa membuat semakin kuatnya kekuasaan VOC di Banten. Raja-raja yang berkuasa berikutnya, bukanlah raja-raja yang kuat. Hal ini membawa kemunduran Kerajaan Banten.

### C. Kerangka Berpikir



*Bagan 1. Kerangka Berfikir*

Pembelajaran sejarah merupakan proses membantu peserta didik agar memperoleh pengetahuan dan pengalaman atau gambaran masa lalu dan karenanya siswa dapat memahami, mengambil nilai-nilai serta mengaitkan antara masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang. Proses pembelajaran sejarah dipengaruhi banyak faktor, hampir setiap faktor dalam pembelajaran dapat mempengaruhi siswa dalam belajar baik dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Masalah yang

sering ditemui dalam pembelajaran sejarah adalah seringnya guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara konvensional atau ceramah tanpa didukung dengan media pembelajaran, pembelajaran seperti ini menjadikan siswa cepat bosan dan menjenuhkan di dalam kelas. Dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Salatiga media yang digunakan masih berupa *PowerPoint* dengan sedikit visual dan video bergambar dengan alur yang kurang jelas dalam isi materi.

Penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dapat mendorong minat belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media memiliki arti yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Tidak jelasnya bahan ajar yang digunakan dapat dibantu dengan media sebagai perantara kerumitan bahan yang digunakan, salah satunya adalah penggunaan media visual yang interaktif.

Penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* ini mampu mendorong minat belajar siswa karena dengan menggunakan *videoscribe* sebagai media pembelajaran. Siswa tidak hanya mendapat tambahan materi tetapi siswa dapat melihat atau memiliki gambaran mengenai alur sejarah yang sedang dijelaskan, karena di dalam video terdapat visualisasi yang dapat merangsang pemikiran siswa mengenai materi yang sedang dibahas. Dari kerangka diatas maka dapat digambarkan bahwa adanya kekurangan media pembelajaran dalam materi Kerajaan Islam di Jawa. Sehingga, peneliti membuat media pembelajaran berbentuk video yang di aplikasikan menggunakan *Videoscribe* pada materi Kerajaan Islam di Jawa, sub materi Kerajaan Demak.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. 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.
2. 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.

3. 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.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan usulan saran sebagai berikut.

1. Direkomendasikan untuk melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut tentang pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* dengan materi yang lebih luas dan sesuai dengan peta kompetensi. Karena dunia digital semakin diminati oleh peserta didik.
2. Menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* sebagai tambahan media pembelajaran untuk membantu penyampaian materi.
3. Pihak sekolah diharapkan untuk memfasilitasi guru-guru yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio-visual seperti film atau video animasi yang mendukung di sekolah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aldoobie, Nada. 2015. ADDIE Model. Dalam *American Internasional Journal of Contemporary Research*. Vol 5. No. 6. Hal. 68-72.
- Arif S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Amirudin, Andi dan Andy Suryadi. 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.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- 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.
- Fathurohman, Muhammad. 2015. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: KALIMEDIA.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Imtihana, Mutia. 2014. Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA. Dalam *Jurnal Unnes J.Biol Educ*. Vol. 3. No.2. Hal. 186-192.
- Kresna, Ardian, 2011. *Sejarah Panjang Mataram*. Jogjakarta ; Diva Press.

- L.R. Gay. 2012. *Educational Research Competencies for Analysis and Applications*. Tenth Edition. United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- Moleong. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukarrom, Akhwan. 2010. *Kerajaan-kerajaan Islam Indonesia*. Surabaya: Jauhar.
- Muljana, Slamet. 2008. *Runtuhnya Kerajaan Hindu Jawa dan Timbluhnya Negara-Negara Islam di Nusantara.*, Jogjakarta ; LKiS.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munib, Akhmad, Budiyono, dan Sawa Suryana. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. 2002. Jakarta: Sekretariat Kabinet RI.
- Pradnyana, Bagus Mertha. 2014. *Apa itu Videoscribe* di <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/> (diakses pada hari Jumat, 1 Februari 2019)
- Prawiladilaga, Dewi Salma dan Evelin Siregar. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pernada Media.
- Prensky, Marc. 2001. Digital Natives, Digital Immigrant. Dalam *On the horizon MCB University Press*. Vol. 9 No.5. Hal. 1-6.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Safar, Ammar H. 2016. Educating Nonlinearly and Visually in the Digital Knowledge Age: A Dhelphi Study. Dalam *Journal. Kuwait University. Asian Social Science* Vol. 12. No. 4. Hal. 11-22.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, H.Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompeten dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryadi, Andy. 2012. Pembelajaran Sejarah dan Problematikanya. Dalam *Historia Pedagogia*. Vol. 1. No. 1. Hlm. 74-84.
- Susilana, Rudi dan Riana C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Basyirudin A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Yusuf, Mundzirin. 2016. *Sejarah Peradaban Islam di Indonesia*. Yogyakarta: Kelompok Penerbit Pinus Pustaka.