



**PENGEMBANGAN MEDIA *WHITEBOARD* BERBASIS *VIDEOSCRIBE*
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA NEGERI 1 BOJA
TAHUN AJARAN 2019/2020 MATERI PERANG MELAWAN
KOLONIALISME DAN IMPERIALISME**

Skripsi

Disajikan Sebagai Salah Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Pendidikan Sejarah

Oleh :

Meilinda Estuningsih

3101416012

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**



**PENGEMBANGAN MEDIA *WHITEBOARD* BERBASIS *VIDEOSCRIBE*
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA NEGERI 1 BOJA
TAHUN AJARAN 2019/2020 MATERI PERANG MELAWAN
KOLONIALISME DAN IMPERIALISME**

Skripsi

Disajikan Sebagai Salah Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Pendidikan Sejarah

Oleh :

Meilinda Estuningsih

3101416012

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Whiteboard* Berbasis *Videoscribe* Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Boja Tahun Pelajaran 2019/2020 Materi Perang Melawan Kolonialisme Dan Imperialisme” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin

Tanggal : 27 Januari 2020

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.pd.

NIP. 196111211986011001

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Drs. Ba'in, M.Hum.

NIP. 196307061990021001

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

Pengembangan Media *Whiteboard* Berbasis *Videoscribe* Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Boja Tahun Ajaran 2019/2020 Materi Perang Melawan Kolonialisme dan Imperialisme

Disusun oleh

Meilinda Estuningsih

3101416012

telah dipertahankan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi FIS UNNES pada tanggal 18 Februari 2020.

Panitia Ujian

Penguji I



Dr. Cahyo Budi Utomo, M. Pd.
NIP. 196111211986011001

Penguji II



Drs. Ibnu Sodik, M. Hum.
NIP. 19631215 198901 1 001

Penguji III



Drs. Ba'in, M. Hum.
NIP. 19630706 199002 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Drs. Muli Solihatul Mustofa, MA.
NIP. 19630802198803 1001

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 18 Februari, 2020



Meilinda Estuningsih

NIM. 3101416012

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Pendidikan adalah tiket ke masa depan. Hari esok dimiliki oleh orang-orang yang mempersiapkan dirinya sejak hari ini (Malcolm X)
- Berdirilah kuat di atas kakimu sendiri dan tetapkanlah tujuan hidupmu kemudian berlailah secepat mungkin untuk menangkapnya (Meilinda Estuningsih)

Persembahan

- Bapak dan Ibu tercinta (Bpk. Haryono dan Ibu Eni Satun) kakek dan nenek yang mencurahkan memberikan perhatian dan kasih sayangnya hingga menjadi cahaya penyemangat dalam setiap langkah hidupku.
- Adikku semata wayang Affan Okta Wafi Ramadhani kebahagiaan persaudaraan lebih berharga dari apapun.
- My Best Friend Krisna Oktafiana
- Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah Rombel A (MAKARA) yang senantiasa memberi dukungan dan bantuan.
- Almamaterku, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman.

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tanpa adanya suatu halangan yang berarti. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kelancaran dan kesehatan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi Strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dalam penelitian di SMA Negeri 1 Boja.
4. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.pd. Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang
5. Drs. Ba'in, M. Hum. Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberi bimbingan, arahan, masukan terhadap penulis demi kesempurnaan skripsi ini.

6. Drs. Jayusman, M.Hum. selaku ahli materi yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan materi.
7. Atno, S.pd., M.pd. selaku ahli media yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam pembuatan media.
8. Drs. Supriyanto, M.pd. selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Boja yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Retno Suminar, S.pd. selaku guru mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Boja dan ahli pembelajaran yang telah memberikan bimbingan dan masukan serta bantuan selama proses penelitian.
10. Siswa-siswi kelas XI IPS 4 DAN XI IPA 4 atas partisipasinya dalam penelitian.
11. Sahabat-sahabat BUSENG yang senantiasa membersamai dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini Shilvina, Maya, Yani dan Lutfi.
12. Keluarga DPM FIS 2016 dan 2017, partner belajar banyak hal.
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semarang, 2020

Penulis

SARI

Estuningsih, Meilinda (2020), Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard Berbasis Videoscribe Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Boja Tahun Ajaran 2019/2020 Materi Perang Melawan Kolonialisme Dan Imperialisme. Dosen Pembimbing: Drs. Ba'in., M.Hum.

Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Boja sudah menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran Sejarah Indonesia, namun media yang paling sering digunakan dalam semua materi pembelajaran adalah *Power Point*. Selain itu media lain yang digunakan siswa dalam menunjang pembelajaran adalah buku cetak yang diberikan oleh pemerintah. Namun, buku tersebut tidak memuat materi secara detail dan hanya membahas mengenai garis besarnya saja serta minim gambar. Media yang terbatas, ditambah dengan kesibukan yang dimiliki oleh guru Sejarah, sehingga membuat guru jarang masuk kelas dan ketika masuk kelas dilakukan pemadatan materi sehingga ketika terdapat materi dengan sub bab yang banyak tidak akan dipelajari semua. Sehingga pembelajaran dilakukan dengan tidak maksimal. Oleh karena beberapa alasan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*, dengan tujuan dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model pengembangan *Borg & Gell* yang terdiri dari enam tahapan yaitu analisis masalah dan potensi kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Boja. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan wawancara. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* telah memenuhi syarikat setelah dilakukan tahap validasi sebanyak dua kali. Pada tahap validasi pertama mendapat presentase sebanyak 78% dengan kategori baik, dan perlu dilakukan perbaikan. Pada tahap validasi kedua mendapat presentase sebanyak 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan dua tahap validasi yang dilakukan diperoleh rata-rata presentase sebanyak 87, 74% dengan kategori baik. Media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* layak digunakan dalam pembelajaran sejarah dikarenakan adanya peningkatan pada tahap pengembangan yaitu pada tahap validasi kedua mengalami peningkatan dibandingkan tahap validasi pertama. Selain itu tahap validasi juga dilakukan oleh siswa, validasi yang dilakukan oleh siswa mendapat presentase sebanyak 80, 1% dengan kategori layak, hingga media *Whiteboard* layak digunakan dalam menunjang pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Whiteboard, Videoscribe, Borg and Gell.

ABSTRACT

Estuningsih, Melinda (2020), The Development of Videoscribe-Based Whiteboard Academic Year of 2019/2020 Fight Against Colonialism and Imperialism Material. Advesor: Drs. Ba'in., M. Hum.

Learning process in SMA Negeri 1 Boja has been using such various media in Indonesian History learning, yet the most often media used in all learning material is Power Point. Besides that, another media which is used by the students to support the learning process is textbooks the government given. However, the books do not contain the material in detail and only discuss the outline and also lack of pictures. The limited media, coupled with the busyness of History teachers make them go to the class rarely. As the result when the data is so learning process conducted not maximally. Because of such reasons above, the researcher develops Videoscribe-based Whiteboard learning media to help students learning independently. This study used Research and Development (R&D) method with Borg & Gell model design which consist of six steps such as analyzing problems and the potential needs, collecting data, designing product, validating design, revising design, and testing the product. Subject of this study were eleventh grade students of SMA Negeri 1 Boja. Techniques of collecting data that used in this study were observation, questionnaire, and interview. Technique of analyzing the data that used was descriptive quantitative. The results of this study shows that the development of Videoscribe-based Whiteboard learning media has fulfilled the requirements after twice validation. First validation got 78% which belongs to a good category, and need to improve. Second validation got 95% which belongs to a very good category. Based on the two validation conducted obtaining an average percentage of 87, 74% which belongs to a good category. Videoscribe-based Whiteboard media is worthy used in history learning because there is an improvement compared with the first validation. Moreover, the validation steps also conducted by the student which obtained percentage of 80, 1% which belongs to a receivable category so that the Whiteboard media is worth to use in supporting history learning.

Key Words: Development, Learning Media, Whiteboard, Videoscribe, Borg and Gell.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Batasan Istilah	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritis	15
1. Pembelajaran Sejarah	15
a. Pengertian Belajar	15
b. Pengertian Pembelajaran	16
c. Pengertian Pembelajaran Sejarah	17
2. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Macam-Macam Media Pembelajaran	19
c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	21
d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	23
e. Pengembangan Media Pembelajaran	30
3. Media <i>Whiteboard</i> berbasis <i>Videoscribe</i>	31
a. Pengertian <i>Whiteboard</i> berbasis <i>Videoscribe</i>	31
b. Kegunaan Media <i>Whiteboard</i>	32

c. Kelemahan Media <i>Whiteboard</i>	33
B. Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	43
B. Tahap Penelitian dan Pengembangan	44
1. Tahap Pendahuluan	45
a. Sumber Data	48
b. Teknik Pengambilan Data	48
c. Uji Objektivitas Data	51
d. Teknik Sampling	52
e. Teknik Analisis Data	52
2. Tahap Pengembangan	52
a. Sumber Data	54
b. Teknik Pengambilan Data	54
c. Uji Objektivitas Data	55
d. Teknik Analisis Data	56
3. Tahap Evaluasi	59
a. Sumber Data	59
b. Teknik Pengambilan Data	59
c. Teknik Analisis Data	60

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	61
1. Setting atau Tempat Penelitian	61
a. Profil SMA Negeri 1 Boja	62
b. Visi SMA Negeri 1 Boja	62
c. Misi SMA Negeri 1 Boja	62
d. Keadaan Fisik SMA Negeri 1 Boja	63
2. Analisis Kebutuhan	64
a. Analisis Masalah dan Potensi Kebutuhan	64
b. Desain Produk	74
1) Langkah-langkah Pembuatan Media	75
2) Visualisasi Hasil Pembuatan Media	78
3. Pengembangan Media	92
4. Kelayakan Media	106
B. Pembahasan	111
1. Kondisi Awal Sebelum Pengembangan Media Whitboard	111
2. Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard	114
3. Kelayakan Media Pembelajaran Whiteboard	117

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	120
-------------------	-----

B. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tim ahli validasi media	53
Tabel 2. Bobot skala <i>Likert</i>	57
Tabel 3. Kualifikasi tingkat kelayakan	58
Tabel 4. Tim ahli validasi media	94
Tabel 5. validasi ahli media materi tahap I	94
Tabel 6. validasi ahli media tahap I	95
Tabel 7. validasi ahli pembelajaran tahap I	97
Tabel 8. Rekapitulasi hasil validasi tahap I	100
Tabel 9. saran dan perbaikan produk media tahap I	101
Tabel 10. Validasi ahli materi tahap II	102
Tabel 11. Validasi ahli media tahap II	103
Tabel 12. validasi ahli pembelajaran tahap II.....	104
Tabel 13. Rekapitulasi hasil validasi tahap II	105
Tabel 14. Hasil rekapitulasi validasi tahap I dan II	106
Tabel 15. Saran perbaikan validasi tahap I	115
Tabel 16. Saran perbaikan validasi tahap II	117
Tabel 17. Presentase kelayakan validasi	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgel Dale	26
Gambar 2. Kerangka berpikir	42
Gambar 3. Langkah-langkah metode Research and Development	44
Gambar 4. Alur penelitian	45
Gambar 5. Diagram batang	69
Gambar 6. Mencari gambar di google	75
Gambar 7. Log in email dan sandi di software	75
Gambar 8. Cara menyetting tulisan	76
Gambar 9. Pembuatan file baru software adobe	76
Gambar 10. Pembuatan file video	77
Gambar 11. Eksport video dan audio	77
Gambar 12. Opening	78
Gambar 13. Judul materi	79
Gambar 14. Penjelasan sub bab yang dibahas	79
Gambar 15. Letak kerajaan Mataram	80
Gambar 16. Sultan Agung	81
Gambar 17. Alasan poenyerangan	82
Gambar 18. Serangan pertama tahun 1628	83
Gambar 19. Gubernur VOC J.P. Coen	84
Gambar 20. Pos pertahanan Mataram	84
Gambar 21. Serangan pertama gagal	85
Gambar 22. Serangan kedua tahun 1629	86
Gambar 23. Lumbung beras	86
Gambar 24. Ilustrasi kapal Mataram dan rumah penduduk	87
Gambar 25. Pengepungan Batavia di Hollandia	88
Gambar 26. Penyerangan pasukan Mataram	88
Gambar 27. Pengepungan di benteng Bommel	89

Gambar 28. Penarikan pasukan ke Mataram	90
Gambar 29. Akhir perang	90
Gambar 30. Ilustrasi pemberian upeti	91
Gambar 31. Penutup	91
Gambar 32. Diagram Batang Uji validasi media oleh siswa	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Ujian Tengah Semester (UTS)	127
Lampiran 2. Menentukan tingkat kelayakan	129
Lampiran 3. Insikator instrument angket	133
Lampiran 4. Angket analisis kebutuhan siswa	147
Lampiran 5. Angket analisis kebutuhan siswa	151
Lampiran 6. Data analisis kebutuhan media	154
Lampiran 7. Angket validator ahli materi	157
Lampiran 8. Hasil angket validator ahli materi tahap I	161
Lampiran 9. Hasil angket validator ahli materi tahap II	165
Lampiran 10. Angket validator ahli media	169
Lampiran 11. Hasil angket validator ahli media tahap I	173
Lampiran 12. Hasil angket validator ahli media tahap II.....	177
Lampiran 13. Angket validator ahli pembelajaran	181
Lempiran 14. Hasil angket validator ahli pembelajaran tahap I	185
Lampiran 15. Hasil angket validator ahli pembelajaran tahap II	188
Lampiran 16. Angket uji validasi produk media oleh siswa	191
Lampiran 17. Uji validasi produk media oleh siswa	194
Lampiran 18. Hasil uji validasi produk media oleh siswa	196
Lampiran 19. Materi media pembelajaran <i>Whiteboard</i>	199
Lampiran 20. Narasi media <i>Whiteboard</i> berbasis <i>Videoscribe</i>	204
Lampiran 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	212
Lampiran 22. Pedoman wawancara	220
Lampiran 23. Transkrip wawancara	222
Lampiran 24. Surat keputusan penentuan dosen pembimbing	227
Lampiran 25. Surat ijin observasi	228
Lampiran 26. Surat ijin penelitian	229
Lampiran 27. Surat keterangan penelitian	230

Lampiran 28. Hasil media <i>Whiteboard</i>	231
Lampiran 29. Soal latihan	232
Lampiran 30. Dokumentasi	234

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat kompleks yang dilakukan oleh setiap manusia sepanjang usianya. Pendidikan juga merupakan kegiatan yang wajib dilakukan sebab pendidikan memiliki dasar dijadikan sebagai landasan dalam berpijak dan arah sebagai wahana pengembangan, karenanya pendidikan mempunyai peran penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan menuntut adanya perhatian dan partisipasi dari semua pihak, bukan hanya dari guru saja tetapi juga dari siswa. Proses pembelajaran dan sarana prasarana penunjang dalam pendidikan harus bekerjasama dengan baik supaya pendidikan dapat terlaksana sesuai dengan rencana dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Dunia pendidikan terus berkembang menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pendidikan dituntut untuk menyediakan siswa yang mempunyai intelektualitas tinggi, terampil dan berbudi pekerti luhur. Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan dapat terjadi proses komunikasi untuk menambah wawasan pengetahuan seseorang. Tujuan pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “Tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah men-

cerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia-manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani, dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung Jawab kemasyarakatan dan kebangsaan” (UU Sisdiknas: 2003).

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa proses pembelajaran seharusnya mengandung nilai-nilai edukatif yang berorientasi pada tujuan pendidikan yang tercantum dalam undang-undang tersebut. Dalam hal ini perubahan otonomi terhadap kurikulum akan memberikan keleluasaan kepada sekolah untuk berkreasi dan mencapai suasana pembelajaran yang inovatif agar tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan (Afifah dan Hidayat, 2018: 189).

Upaya dalam mencapai tujuan diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Upaya tersebut tentunya menjadi tanggung jawab bersama, terlebih bagi semua guru. Guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Kehadiran guru dalam proses pengajaran masih tetap memegang peranan penting. Peranan guru dalam proses pengajaran belum dapat digantikan oleh mesin, radio, tape-recorder ataupun oleh komputer yang paling modern sekalipun. Sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Guru dalam meningkatkan mutu pendidikan tentunya menemui banyak kendala, salah satu kendala yang paling sering dijumpai dan sulit adalah

menumbuhkan minat belajar pada siswa, padahal minat belajar memiliki pengaruh besar dan sangat penting dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Karena itu, hal utama yang dilakukan guru dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan minat belajar siswa terlebih dahulu.

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi serta menumbuhkan minat belajar yang tinggi. Sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Dengan adanya interaksi lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Setiap individu membangun sendiri pengetahuannya. Pengetahuan yang dibangun terdiri dari tiga bentuk, yaitu pengetahuan fisik, pengetahuan logika-matematik, dan pengetahuan sosial (Dimiyati dan Mujiono, 2009: 14).

Berkembangnya dunia teknologi ini berdampak pada dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi maka makin berkembang pula media pembelajaran. Media pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran karena tingkat interaksi yang cukup tinggi antara anak dengan media pembelajaran. Menurut Musyadat (2015: 2) lewat media belajar dapat mempengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi dan penalarannya. Menurut Sadiman, dkk (2009: 6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Efektivitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor, metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan, dengan kata lain harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Pebelajar yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya “ingatan” bertahan, dibandingkan dengan pebelajar yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pebelajar kedalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental (Jalinus & Ambiyar, 2016: 4-7).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Boja, Kabupaten Kendal pada hari Jum'at tanggal 20 September 2019, ditemukan bahwa di SMA tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD Proyektor disetiap kelas. Namun, hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa pola pembelajaran yang

digunakan masih konvensional. Guru masih berpedoman pada buku teks. Pembelajaran di kelas masih sering menggunakan metode ceramah dengan bermediakan *Power Point (PPT)*. Media *Power Point* tersebut terlalu banyak tulisan didalamnya sehingga membuat siswa cepat bosan dalam memperhatikan dan membuat mata cepat lelah, ditambah lagi keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran maupun memberikan materi pembelajaran akibat banyaknya agenda yang dilakukan sekolah sehingga banyak jam yang terpotong.

Pengamatan kedua dilakukan di dalam kelas, pengamatan ini dilakukan pada hari Senin tanggal 23 September 2019. Berdasarkan pengamatan dan wawancara kepada 5 siswa yang dipilih secara acak, ditemukan bahwa kebanyakan siswa mengaku bosan dan sering mengantuk di kelas. Hal tersebut disebabkan karena metode yang digunakan guru konvensional dan guru sering melakukan pemadatan, sedangkan materi yang dipelajari cukup banyak sehingga membuat minat belajar sejarah siswa menurun karena kurangnya pemahaman. Akibatnya siswa lebih memilih untuk bercerita sendiri ataupun tidur didalam kelas bahkan ada beberapa siswa yang bermain handphone. Hal lain yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Boja yaitu guru yang jarang masuk kelas dan materi yang banyak sehingga siswa sulit untuk mengikuti proses pembelajaran ditambah lagi siswa tidak belajar maupun membaca materi terlebih dahulu sehingga siswa sulit memahami dan cepat merasa bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Pada saat kegiatan pembelajaran

berlangsung banyak siswa yang tidak suka menulis dan kurang suka dengan kalimat-kalimat panjang serta berbelit-belit sehingga siswa hanya menulis seadanya dan tidak dipelajari kembali dirumah. Padahal seharusnya siswa memaksimalkan waktu pembelajaran di kelas karena siswa hanya memiliki satu buku pendamping yang pastinya menyulitkan siswa untuk belajar di rumah.

Temuan lain dari hasil observasi yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dilihat dari nilai Ulangan Tengah Semester (UTS), yaitu 40 % lebih siswa memiliki hasil belajar dibawah KKM. Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran di kelas, dan jika hasil belajar siswa rendah berarti materi yang disampaikan tersebut kurang bahkan belum dipahami oleh siswa dengan baik.

Seperti yang telah penulis uraikan diatas, bahwa siswa memiliki pemahaman yang rendah terhadap pembelajaran sejarah yang berakibat pada kurang maksimalnya hasil belajar sejarah siswa. Kebanyakan siswa hanya belajar ketika mendekati ulangan harian, Ulangan Tengah Semester (UTS), dan Ulangan Akhir Semester (UAS). Cara belajar semacam ini membuat siswa memaksa otak untuk memahami materi yang cukup banyak hanya dalam waktu yang singkat, hal ini berdampak pada ketidakefektifan pemahaman siswa.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena sejarah mengkaji tentang peristiwa yang terjadi pada masa

lalu sehingga sangat penting untuk siswa mengetahui dengan tujuan menumbuhkan semangat cinta tanah air. Dengan materi sejarah yang begitu banyak dan bosan jika harus mendengarkan guru ceramah. Sehingga penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang mampu diakses dimana saja, sehingga memudahkan siswa dalam belajar dan siswa memiliki minat belajar tinggi.

Di era modern ini, sangat tepat jika disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari teknologi. Media pembelajaran yang tepat untuk anak zaman sekarang adalah media pembelajaran yang berbasis digital.

Salah satunya adalah media *Whiteboard*. *Whiteboard* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Whiteboard* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. pembuatan media *Whiteboard* menggunakan software *Videoscribe*. Fitur yang disediakan dalam *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran 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 dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *Whiteboard* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak bergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Whiteboard*. Pengguna hanya perlu *mendownload software* dan di *install* pada PC yang dimiliki (Wulandari,2016: 6-7). Berdasarkan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Dellayardianzah (2016) dalam Novita, dkk (2018: 188). Menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka penulis mengangkat penelitian berjudul **“Pengembangan Media *Whiteboard* Berbasis *Videoscribe* Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Boja Tahun Pelajaran 2019/2020 Materi Perang Melawan Kolonialisme dan Imperialisme”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan akan dalam latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran sebelum dikembangkan media *Whiteboard* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di kelas XI SMA Negeri 1 Boja?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Whiteboard* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Boja?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Whiteboard* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen kelas XI SMA Negeri 1 Boja?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kondisi awal media pembelajaran sebelum dikembangkan media *whiteboard* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di kelas XI SMA Negeri 1 Boja.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *whiteboard* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Boja.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *whiteboard* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen kelas XI SMA Negeri 1 Boja.

D. Manfaat

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan satu kajian ilmiah dalam bidang pendidikan serta menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Serta dapat digunakan sebagai referensi sebagai media pembelajaran sejarah yang inovatif, dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Jurusan

- a) Menjadikan hasil pengembangan ini sebagai media untuk mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sebagai peran serta dalam mengembangkan dan membangun pendidikan Sejarah menjadi lebih baik.
- b) Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media yang lebih inovatif kedepannya.

b. Bagi Sekolah

- a) Memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan kreatif, sesuai dengan kebutuhan siswa.
- b) Media yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat positif dalam meningkatkan proses

pembelajaran hingga meningkatkan mutu siswa disekolah.

c. Bagi Guru

a) Pengembangan media ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk mempermudah guru dalam menyajikan informasi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.

b) Meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan mengembangkan model pembelajaran aktif dan menyenangkan melalui penggunaan media *Whiteboard* sebagai media pembelajaran dikelas.

d. Bagi Siswa

a) Pengembangan media ini dapat dijadikan sebagai rujukan bahwa belajar sejarah tidak hanya bisa dilakukan menggunakan media yang membosankan tetapi belajar sejarah dapat dilakukan dengan metode dan media yang menyenangkan hingga dapat meningkatkan mutu siswa.

b) Memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga menambah motivasi dan minat siswa dalam belajar.

c) Mempermudah siswa dalam menerima informasi atau materi pelajaran yang disajikan oleh guru karena media

yang digunakan mampu mewadahi karakteristik siswa yang beragam.

e. Bagi Peneliti

- a) Menambah pengalaman yang berharga karena dapat mengetahui pemanfaatan media *whiteboard* dan pengaruhnya untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- b) Merupakan salah satu usaha menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahan penafsiran judul dalam proposal penelitian ini, penulis merasa perlu membuat batasan yang mempelajari dan mempertegas istilah yang digunakan, yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu kearah yang lebih baik (Wulansari, 2016: 11). Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan *whiteboard* berbasis *Videoscribe*.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*) (Jalmur,2016: 2).

Menurut Ibrahim (dalam Wulansari,2016: 11-12) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kehatian belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

3. *Whiteboard*

Whiteboard animation adalah papan tulis berlatarbelakang putih yang didalamnya memuat gambar atau simbol-simbol. Pembuatan media *Whiteboard* menggunakan *software videoscribe*.

4. Perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Pada pengembangan media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* ini mengembangkan materi pembelajaran perang melawan kolonialisme dan imperialisme, adapun perlawanan yang menjadi fokus pengembangan adalah materi latar belakang perang Sultan Agung *versus* J.P. Coen, proses perang Sultan Agung *versus* J.P. Coen, dan akhir perang Sultan Agung *versus* J.P. Coen.

Perang Sultan Agung *versus* J.P. Coen yaitu pertempuran antara dua penguasa, penguasa Mataram Islam dan VOC. Perang ini terjadi disebabkan oleh beberapa hal diantaranya: (1) Tindakan monopoli yang dilakukan oleh VOC (2) VOC sering menghalang-halangi kapal-kapal dagang Mataram yang akan berdagang ke Malaka (3) VOC menolak untuk mengakui kedaulatan Mataram (4) Keberadaan VOC di Batavia memberikan ancaman serius bagi masa depan Pulau Jawa. Perang ini

terjadi sebanyak dua kali yaitu pertama pada tahun 1628 yang dipimpin oleh Tumenggung Bahurekso, namun dalam perang ini Mataram mengalami kekalahan karena kurangnya persenjataan dan persediaan bahan makanan. Kemudian perang yang kedua dilakukan pada tahun 1629, perang ini dipimpin oleh Tumenggung Singaranu, Kiai Adipatti Juminah dan Dipati Purbaya. Dalam perang ini Mataram kembali mengalami kegagalan yang disebabkan karena lumbung makanan Mataram yang sudah dihancurkan dan senjata yang digunakan oleh VOC lebih modern dibanding Mataram.

Akhirnya dengan berbekal pada kemampuan diplomasi yang dimiliki oleh Sultan Agung akhirnya VOC mau mengakui kedaulatan Mataram dengan bukti adanya pengiriman upeti dari VOC ke Mataram.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar (Dimiyati & Mudjiono, 2009:7). Sedangkan menurut Sagne (2018: 10) belajar adalah proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kopabilitas baru, berupa keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Selanjutnya menurut Rusman, belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas

yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis (Rusman, 2017: 76).

Demikian, dari beberapa pengertian belajar yang disampaikan oleh beberapa ahli dapat ditarik kesimpulan, bahwa belajar adalah proses kognitif yang mempengaruhi siswa, belajar adalah suatu aktivitas psikologis yang melibatkan lingkungan sekitar.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi, keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam melihat dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan diagendakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2017: 84).

sedangkan menurut Fathurrohman (2017: 36) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik

agar dapat belajar dengan baik. Demikian pembelajaran menurut Degan (dalam Fathurrohman,2017: 38-39) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran memusatkan pada “bagaimana membelajarkan peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”.

Beberapa pengertian pembelajaran menurut ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sistem yang terdiri dari berbagai komponen didalamnya meliputi, proses interaksi peserta didik dengan pendidik, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. hingga membantu peserta didik agar mampu belajar dengan baik.

c. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Sejarah bukanlah mitos yang menceritakan suatu peristiwa masa lalu dengan waktu yang tidak jelas dan yang tidak masuk akal. Sementara cerita sejarah masa lalu yang memiliki waktu dan tempat yang jelas. Sejarah merupakan ilmu tentang perilaku manusia menurut periode dan waktu tertentu dan mempunyai makna sosial yang dapat diambil hikmahnya menurut Kuntowijoyo (dalam Suparjan,2019: 10). Sedangkan menurut Hamid Hasan (dalam Suparjan, 2019: 11-12) pembelajaran sejarah bertujuan membentuk karakter bangsa. Pembentukan karakter bangsa adalah sesuatu hal yang mendasar bagi keberlangsungan suatu bangsa. Di era globalisasi seperti sekarang ini, di mana arus informasi dari berbagai

dunia mengalir dengan cepat dan tidak dapat dibendung, sehingga dibutuhkan “filter” bagi generasimu dan sebagai penerus bangsa supaya mereka memiliki kemampuan dalam memilih, mengolah dan bahkan memproduksi informasi.

Jadi pendidikan sejarah merupakan elemen terpenting bagi pembentukan karakter bangsa, karena dalam pendidikan sejarah terdapat nilai-nilai yang diinternalisasikan kepada peserta didik sehingga menjadi bagian terpenting. Kepribadian, tingkat laku serta karakter bangsa. Lewat pendidikan sejarah peserta didik dibentuk agar memahami segala macam persoalan bangsa lewat pesan-pesan sejarah peserta didik akan lebih kritis, arif, empati, mandiri, memiliki semangat kebangsaan yang kukuh dan bermartabat (Suparjan, 2019: 12).

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Materi Perang Melawan Kolonialisme dan Imperialisme

Latar belakang perlawanan Sultan Agung *versus* J.P. Coen (b) proses terjadinya perlawanan Sultan Agung *versus* J.P. Coen (c) akhir atau penyelesaian perlawanan Sultan Agung *versus* J.P. Coen.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti

“tengah”, “perantara” atau “pengantar” Arsyad (dalam Jalmur,2016: 2).

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*) (Jalmur,2016: 2). Sedangkan menurut *Association for Educational Cpmmunication and Tekhnology* (AECT) (dalam Jalmur,2016: 3) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini terkandung pengertian sebagai medium atau mediator, dapat pula mencerminkan suatu pengertian bahwa dalam setiap sistem pengajaran mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih dapat disebut sebagai media.

Demikian, berdasarkan pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran dan minat belajar sehingga proses pembelajaran di luar maupun didalam kelas menjadi lebih efektif.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, mulai dari yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal. Meskipun media banyak ragamnya namun tidak banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik sekolah. Beberapa

media pembelajaran yang akrab dan dimanfaatkan hampir disemua sekolah dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu media cetak (buku), gambar, model, *Overhead Projector* (OHP), Kaset, Audio, VCD, slide, atau film bingkai (Solihatin,2007: 26).

Sumiharsono dan Hasanah (2017: 5-6) mengelompokkan macam-macam alat media pendidikan atau pembelajaran menjadi tiga yaitu:

1) Alat Bantu Lihat (*Visual Aids*)

Alat ini dalam membantu menstimulasi indera mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses pendidikan. Alat ini ada dua bentuk yaitu:

- a) Alat yang diproyeksikan, misalnya *slide, film, film strip*, dan sebagainya.
- b) Alat yang tidak diproyeksikan, dua dimensi, misalnya gambar, peta, bagan dan sebagainya. Sedangkan tiga dimensi misal bola dunia, boneka, dan sebagainya.

2) Alat-Alat Bantu Dengar (*Audio Aids*)

Alat bantu dengar adalah alat yang dapat membantu menstimulasi indera pendengaran pada waktu proses penyampaian materi pembelajaran. misalnya piringan hitam, radio, pita suara, dan sebagainya.

3) Alat Bantu Lihat-Dengar

Seperti televisi dan kaset video. Alat-alat bantu pendidikan ini lebih dikenal dengan *Audio Visual Aids* (AVA). Disamping

pembagian tersebut, alat peraga (media) juga dibedakan menjadi 2 macam menurut proses pembuatannya dan penggunaannya, yaitu:

- a) Alat peraga yang complicated (rumit), seperti film, film strip, slide, dan sebagainya yang memerlukan listrik dan proyektor.
- b) Alat peraga yang sederhana, dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang mudah diperoleh. Seperti bamboo, karton, kaleng bekas, kertas koran dan sebagainya. Beberapa contoh alat peraga sederhana yang dapat dipergunakan di berbagai tempat misalnya: Dirumah tangga seperti *leaflet*, model buku bergambar, benda-benda yang nyata seperti buah-buahan, sayur-sayuran dan sebagainya. Di kantor dan sekolah-sekolah, seperti papan tulis, *flipchart*, poster, *leaflet*, buku cerita bergambar, kotak gambar gulung, boneka dan sebagainya. Dilingkungan sekitar misalnya poster, spanduk, *leaflet*, *fanel graph*, boneka wayang, dan sebagainya.

c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Satyosari dan Sihkabuden dalam (Lutfi dkk, 2013: 130-131) menggunakan 4 landasan media pembelajaran diantaranya: (a) landasan psikologis, (b) landasan historis, (c) landasan landasan teknologis, dan (d) landasan empirik.

1) Landasan Psikologis Media Pembelajaran

Merupakan alasan rasional penggunaan media pembelajaran, ditinjau dari kondisi pebelajar dan bagaimana proses pembelajaran itu terjadi. Artinya bahwa media yang digunakan dalam belajar adalah yang membantu suatu proses yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu dapat berupa bertambahnya pengetahuan atau sikap, sehingga respon terhadap rangsangan atau informasi yang telah diproses itulah hasil belajar.

2) Landasan Historis Media Pembelajaran

Merupakan alasan rasional penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah, konsep, istilah, media digunakan dalam pembelajaran.

3) Landasan Teknologis Media Pembelajaran

Untuk memudahkan belajar dengan mengembangkan berbagai karakteristiknya. Dalam upaya itu, teknologi bekerja dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang media pembelajaran melalui penelitian ilmiah, dengan penggunaan desainnya, produksi, evaluasi, dan memilih media yang diproduksi. Semua kegiatan dilakukan pada prinsip bahwa semua media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh pebelajar. Dengan demikian, proses belajar

dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya.

4) Landasan Empirik Media Pembelajaran

Menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pemilihan juga penggunaan media didasarkan pada kesesuaian media dengan karakteristik pebelajar dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya bahwa pebelajar akan mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran. atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar pembelajaran dengan karakteristik individual pebelajar, menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan guru tetapi didasarkan pada kecocokan media itu dengan karakteristik pebelajar.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie dan Lentz dalam (Lutfi, 2013: 131-132) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu: (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif dan (d) fungsi kompensatoris.

1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang

berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai materi teks pelajaran. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead Projector* (OHP) dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa pada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari bentuk kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar.

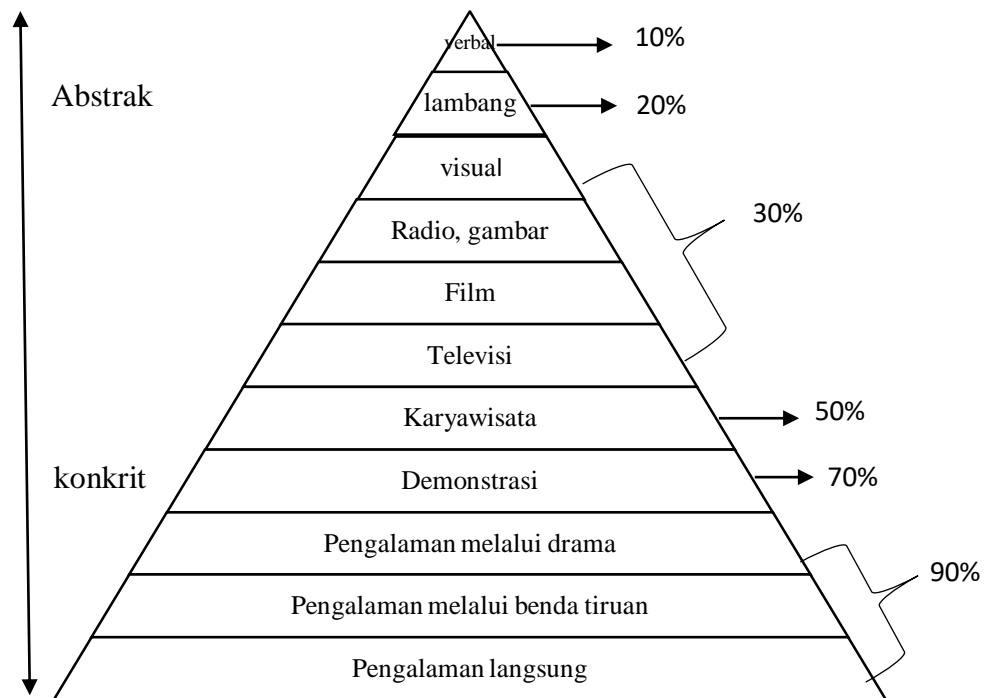
4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Secara Umum media mempunyai kegunaan atau manfaat antara lain:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan semangat belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Edgar Dale (John D. Latuheru, 1988: 16) mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui indra penglihatan (mata); 13% melalui indra pendengaran (telinga); dan selanjutnya melalui indra lain. Pengalaman seseorang berlangsung melalui dari tingkat yang konkrit (pengalaman langsung) menuju tingkat ke tingkat abstrak, dalam bentuk lambang kata melalui tahapan/ tingkat sebagai berikut:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (sumber: Jurnal Manajemen Pendidikan)

a) Pengalaman langsung/praktik

Pada tahap ini siswa memperoleh pengalaman langsung dari aktivitas sendiri. Siswa merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa dapat melihat sendiri, meraba/memegang, mengalami sendiri apa yang sedang mereka hadapi, hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik dapat memecahkan masalah sendiri.

b) Pengalaman melalui benda tiruan

Pada tahap ini peserta didik memperoleh pengalaman melalui kejadian-kejadian, benda-benda dimanipulasi sehingga mendekati keadaan yang sebenarnya. Kejadian-kejadian,

benda-benda yang sulit diperoleh, benda yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas atau benda yang terlampau jauh maka dibuat tiruan yang menyerupai benda aslinya sehingga peserta didik akan menerima kesan yang mendalam serta mudah untuk menerima materi yang disajikan.

c) Pengalaman melalui drama

Pada tahap ini peserta didik memperoleh pengalaman dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang hendak dicapai. Tujuan belajar melalui drama siswa dapat menghayati berbagai peran serta memperoleh pengalaman yang jelas dan konkrit.

d) Pengalaman melalui demonstrasi

Pada tahap ini teknik penyampaian materi pembelajaran melalui peragaan. Pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan dari guru.

e) Pengalaman wisata kunjungan ke objek

Pada tahap ini siswa memperoleh pengalaman melalui kunjungan ke suatu objek yang ingin dipelajari. Melalui wisata siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat dan bertanya tentang hal-hal yang ingin diketahui. Selanjutnya pengalaman yang diperoleh disusun secara sistematis menjadi laporan.

f) Pengalaman melalui pameran

Pada tahap ini siswa dapat memperlihatkan dan memamerkan kemampuan serta kemajuan mereka secara individu, kelas maupun sekolah agar dapat dilihat masyarakat. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni, benda-benda bersejarah dan hasil teknologi modern.

g) Pengalaman melalui televisi

Pada tahap ini siswa memperoleh pengalaman tidak langsung karena televisi merupakan perantara. Siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa, informasi dan berita yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.

h) Pengalaman melalui gambar hidup dan film

Pada tahap ini siswa dapat memperoleh pengalaman melalui penyajian materi pembelajaran yang menggunakan gambar hidup atau film. Dengan mengamati film siswa dapat belajar sendiri walaupun bahannya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.

i) Pengalaman melalui radio dan gambar

Pada tahap ini siswa memperoleh pengalaman melalui media yang sifatnya abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup sebab hanya melalui satu indera saja yaitu

indera pendengaran. Pengajaran yang disajikan dapat berupa rekaman, radio dan gambar diam.

j) Pengalaman melalui lambang-lambang visual

Pada tahap ini pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui lambang visual seperti dalam suatu penyajian materi pembelajaran guru menggunakan grafik, poster, peta, dan diagram. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.

k) Pengalaman melalui lambang verbal

Pada tahap ini pengalaman melalui lambang verbal merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak karena siswa memperoleh pengalaman melalui bahasa baik lisan maupun tulisan.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkrit pengetahuan yang diperoleh. Semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Dari gambaran kerucut pengalaman Edger Dale siswa akan lebih konkrit memperoleh pengetahuan melalui

pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata dan melalui pameran. Hal ini dikarenakan siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari. Melalui kerucut pengalaman Edger Dale, komponen media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting karena tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh.

C. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu kearah yang lebih baik. Menurut Seels & Richey (dalam Wulandari,2016: 39) pengembangan merupakan proses penjabaran rancangan kedalam bentuk fisik. Sedangkan menurut Tessmer & Richey, pengembangan memusatkan perhatiannya pada analisis kebutuhan dan analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan menghasilkan prosuk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Sedangkan menurut Atmojo (dalam Wulandari,2016: 39) pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah usaha yang dilakukan secara

sadar, terencana dalam mendesain media untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu semakin baik.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mencakup tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Ibrahim dalam Wulandari,2016: 40)

1. Tahap Pra Produksi, meliputi kegiatan persiapan alat produksi, yaitu seperangkat komputer dan *software* pendukung dalam hal ini *software* yang paling utama adalah *sparkol Videoscribe* sebagai *software* utama dalam pembuatan media pembelajaran. selain itu *software* yang perlu disiapkan lainnya adalah *Adobe Premier* sebagai penggabungan video, music atau suara.
2. Tahap produksi, meliputi pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Media yang dibuat disesuaikan dengan peta kompetensi, peta materi, dan naskah media yang telah dirancang sebelumnya.
3. Tahap pasca produksi, meliputi kegiatan me-review dan mengevaluasi media yang telah diproduksi, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam media yang dibuat. Setelah media divalidasi dan tidak memerlukan revisi lagi, maka media pembelajaran siap digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Media *Whiteboard*

1. Pengertian *Whiteboard*

Whiteboard animation adalah adalah papan tulis berlatarbelakang putih yang didalamnya memuat gambar atau simbol-simbol. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audio-visual akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim (<https://Tirtamedia.co.id>).

Videoscribe adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah, *software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh *sparkol* (salah satu perusahaan Inggris). Tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 10.000 orang lebih. Dengan adanya *videoscribe-sparkol* atau *RSAanimate* kita bisa menyajikan perasaan kita disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi antara pengirim dan penerima tanda.

2. Kegunaan *Whiteboard*

- a. Digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat *Whiteboard*.
- b. *Whiteboard* digunakan oleh pendidik atau guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran.
- c. *Whiteboard* untuk presentasi keperluan pribadi.
- d. Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya lewat video animasi.
- e. Masih banyak lagi eksperimen-eksperimen yang bisa kita gunakan dengan *software* ini (Tirtamedia.co.id).

3. Kelemahan media *whiteboard*

- a. Dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya
- b. Memerlukan tenaga listrik
- c. Memerlukan keterampilan khusus dalam membuat *whiteboard*.

B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Agar tidak terjadi pengulangan penelitian atau plagiarisme, peneliti melakukan kajian pustaka. Penelitian melakukan kajian pustaka guna mengetahui beberapa hasil dan kesimpulan guna dikembangkan lebih lanjut. Adapun penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakuka. Seperti, Dyah Ayu Wulansari (2016), Ilham Musyadat (2015), Nurul Afifah dan Bobi Hidayat (2018), Asih Nur Azizah (2018), Ainun Munawar (2019).

Penelitian sebelumnya dalam bentuk skripsi tahun 2016 oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang, Dyah Ayu Wulandari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016”. Dalam penelitian ini dikemukakan bahwa dalam pembelajaran IPA dikelas VIII SMP Negeri 01 Kerjo minat belajar rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. karena itu peneliti memutuskan mengembangkan media pembelajaran karena media pembelajaran dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran yang

manerik dan menggugah semangat untuk mengikuti pembelajaran. media yang dipilih dalam pengembangan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Sparkol Videoscribe* karena media tersebut dapat menyajikan konten sesuai dengan pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* termasuk dalam kategori yang baik. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi ahli terhadap media yang dikembangkan. Ahli media dari mutu teknis memberikan 72.5%, sedangkan ahli media memberikan presentase 86.1%, dan ahli materi memberikan presentase 87.5%. secara keseluruhan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* mendapatkan presentase 80.5% dari presentase maksimal 100% sehingga media tersebut dapat digunakan karena dianggap valid dan layak. Hasil angket minat sebelum dan sesudah uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Rata-rata minat belajar siswa sebelum uji coba sebesar 62,1 dan setelah menggunakan media menjadi 64,1.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa media *Videoscribe* telah dikembangkan dan dijadikan sebagai pendukung dalam pembelajaran IPA. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran yang diteliti dan sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. dalam penelitian sebelumnya mata pelajaran yang diambil adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan berlokasi atau bertempat di SMP Negeri 1 Kerjo serta objek sasaran dalam penelitian ini adalah siswa

kelas VIII. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan mata pelajaran yang diambil adalah mata pelajaran sejarah dengan penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Boja serta objek sasaran dalam penelitian adalah kelas XI.

Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu dalam bentuk skripsi tahun 2015 oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Ilham Musyadat dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil”. Dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* sebagai pelengkap media pembelajaran masuk dalam kategori tinggi. hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli memberikan nilai 88% (valid tidak perlu revisi), validasi ahli media memberikan nilai 84% (valid tidak revisi) dan validasi dari ahli desain hanya dijadikan sebagai revisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba lapangan sesudah dan sebelum penggunaan media terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana nilai rata-rata kelas eksperimen *pre-test* adalah 79.6 dan rata-rata *post-test* adalah 92.8. sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah nilai *pre-test* 75.77 dan rata-rata *post-test* adalah 80.34.

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

adalah sosiologi dan bertempat disekolah MAN Bangil dengan sasaran objek penelitian adalah kelas X. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan mata pelajaran yang diambil adalah mata pelajaran sejarah dan penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Boja dengan objek penelitian siswa kelas XI.

Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu dalam bentuk jurnal tahun 2018. Oleh mahasiswa Muhammadiyah Metro, Nurul Afifah dan Bobi Hidayat. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Sumatra Dan Akulturasi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro” berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa mempunyai permasalahan yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasi. Pengembangan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *videoscribe* merupakan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran *videoscribe* yang akan dikembangkan memuat pembelajaran singkat. Pembelajaran sejarah tentang kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasi sangatlah banyak maka diperlukan media untuk membuat materi banyak tersebut dirangkum supaya lebih efektif. Selain itu dalam *videoscribe* terdapat penambahan nilai-nilai karakter didalam media pembelajaran tersebut, hal ini sangat membantu selain siswa dapat belajar mengenai materi sejarah siswa juga mengetahui nilai-nilai karakter didalam media tersebut.

Hingga siswa mengetahui nilai-nilai karakter apa saja yang dapat diperoleh dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi, kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi sangat disayangkan melihat kondisi sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana seperti LCD proyektor disetiap kelasnya. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran *videoscribe* sebagai alat yang dipergunakan guru menyampaikan materi yang sangat penting untuk menyasati keterbatasan waktu apabila banyak materi namun dengan keterbatasan waktu sehingga materi tidak akan tersampaikan secara maksimal.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu media pembelajaran *videoscribe* sangat layak digunakan. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi memberikan nilai presentase 79% (layak), kemudian validasi ahli media dengan nilai presentase 76% (layak). Berdasarkan hasil pengembangan media *videoscribe* yang sudah diuji cobakan mendapat respon siswa sebesar presentase 85.2% dengan kriteria sangat layak.

Dalam penelitian yang terdahulu peneliti mengambil kesimpulan bahwa adanya pengembangan media *Videoscribe* dalam penunjang proses pembelajaran dikelas dengan mata pelajaran sejarah, dengan materi didalamnya adalah Kerajaan Islam di Sumatera. Dengan penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah Metro dengan objek penelitian kelas X. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan ini adalah upaya pengembangan

media yang akan dilakukan dengan materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme serta tempat untuk melakukan penelitian berada di SMA Negeri 1 Boja dengan objek siswa kelas XI.

Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu dalam bentuk skripsi tahun 2018. Oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, Asih Nur Azizah. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Si SMA Batik 2 Surakarta”. Masalah utama yang dihadapi sekolah adalah rendahnya minat belajar siswa, hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional sehingga tidak sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang merupakan generasi *digital native*. Berangkat dari permasalahan dan potensi tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media tersebut dipilih karena dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran yang menarik dan menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran *sparkol videoscribe* tergolong dalam kategori sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi khususnya materi perdagangan internasional. Hal tersebut dilihat dari penilaian ahli media sebesar 85% dilihat dari mutu teknis dan 91,35% dilihat dari aspek media.

Sedangkan penilaian menurut ahli materi sebesar 88,90% dilihat dari aspek media dan 93,75% dilihat dari aspek kesesuaian materi.

Berdasarkan urian penelitian terdahulu peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media *Sparkol Videoscribe* sudah dilakukan dalam penunjang pelaksanaan pembelajaran ekonomi. Penelitian ini dilakukan di SMA Batik 2 Surakarta. Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sekolah sebagai tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Boja dengan mata pelajaran yang berbeda disini peneliti akan mengembangkan media dengan mata pelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme barat.

Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu dalam bentuk skripsi tahun 2019. Oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Ainun Munawar, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Videoscribe* Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga”. Fasilitas yang memadai di sekolah yaitu LCD, dan speaker sehingga sangat menunjang apabila menggunakan media audio visual. Hal itu dilakukan supaya pembelajaran lebih bervariasi dalam menyampaikan pembelajaran sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. Sehingga pembelajaran akan lebih efektif.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berdasarkan hasil angket lebih dari 90% responden menginginkan media pembelajaran. selanjutnya dalam pengembangan media dilakukan dua kali tahap validasi, dimana pada tahap validasi kedua mendapat presentase lebih tinggi

dibandingkan dengan tahap validasi dua. Kemudian mengenai kelayakan media Videoscribe, berdasarkan hasil validasi oleh ahli pada tahap pertama mendapat presentase sebanyak 88, 55% kemudian pada tahap validasi kedua mengalami peningkatan dengan presentase 94, 65% dengan kategori sangat baik dan sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. selain itu media dinyatakan layak juga berdasarkan hasil penilaian siswa keseluruhan yaitu 86, 5% sehingga media juga dinyatakan layak.

Berdasarkan hasil uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa penelitian sebelumnya yaitu pengembangan media *Videoscribe* digunakan dalam menunjang pembelajaran sejarah. penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Salatiga. Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian, peneliti akan melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Boja. Kemudian materi yang dibahas didalam mediapun beda. Dalam penelitian sebelumnya membahas materi kerajaan Islam kemudian dalam penelitian ini akan membahas materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme.

C. Kerangka Pikir

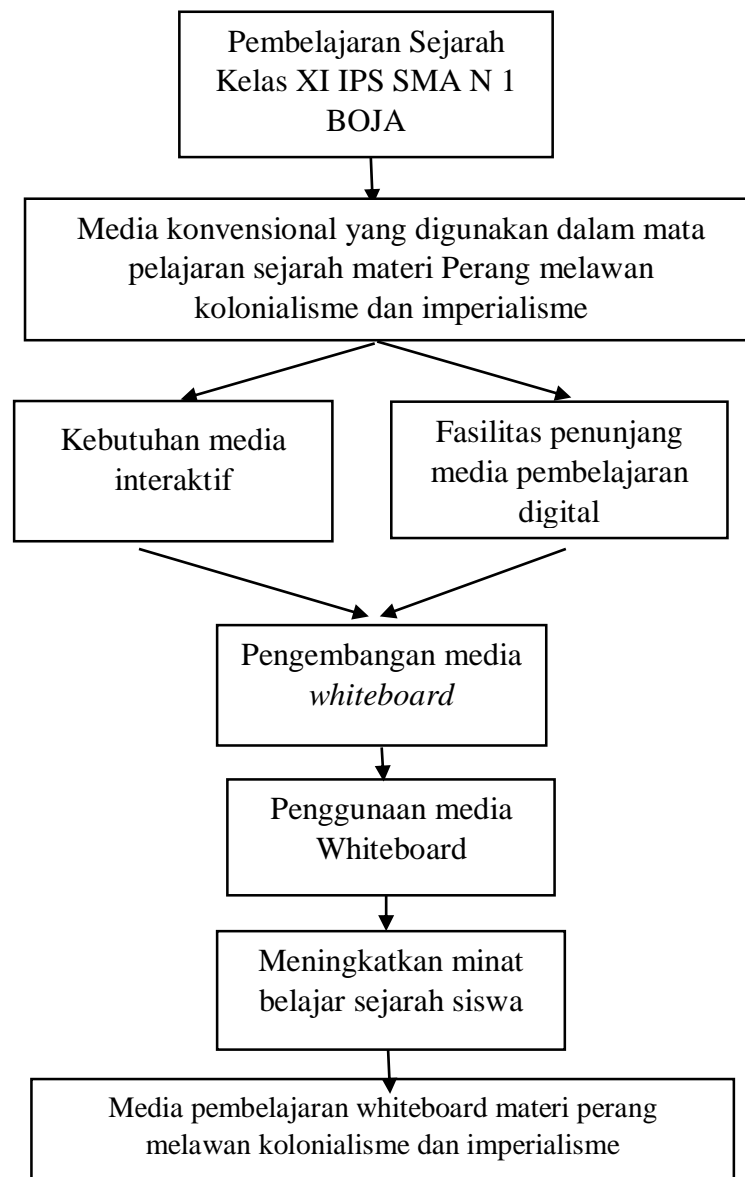
Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori yang telah dideskripsikan tersebut kemudian dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar

variabel yang diteliti. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut kemudian digunakan untuk merumuskan hipotesis (Sugiyono, 2016: 60).

Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Boja sudah menggunakan metode yang variatif, namun kurang adanya pengembangan media yang dilakukan oleh guru sehingga menyesuaikan dengan keadaan zaman yang semakin maju akan perkembangan teknologi. Masalah lain yaitu guru jarang masuk kelas, sehingga dengan materi yang sangat banyak membuat siswa harus dengan cepat mempelajarinya karena keterbatasan waktu. Hal tersebut hingga membuat siswa kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran sejarah dan cepat merasa bosan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dalam upaya membuat media pembelajaran lebih bervariasi dan menumbuhkan minat belajar sejarah siswa, karena bisa belajar dimana saja tidak harus didalam kelas dan dipandu oleh guru.

Whiteboard yang dikembangkan dalam penelitian sebagai media pembelajaran memiliki keunikan yang mampu menarik siswa sehingga siswa akan menaruh minat pada pembelajaran yang berlangsung. *Whiteboard* adalah papan tulis berlatarbelakang putih yang didalamnya memuat gambar atau simbol-simbol. Dengan memanfaatkan fasilitas sekolah media yang telah divalidasi diimplementasikan dalam pembelajaran Sejarah. Media *Whiteboard* dibuat menggunakan *software Videoscribe*. Sehingga siswa dapat menjadikannya sumber belajar dengan mengandalkan dua indra yaitu telinga dan mata.

Dikembangkannya media *Whiteboard* dalam pembelajaran, dirasa akan membantu siswa untuk belajar mandiri. Hal itu karena *Whiteboard* dapat diakses oleh siswa untuk belajar dimana saja menggunakan handphone maupun laptop sehingga tidak terbatas oleh waktu.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reaserch and Development*, metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dari masyarakat luas (Sugiyono, 2016: 297).

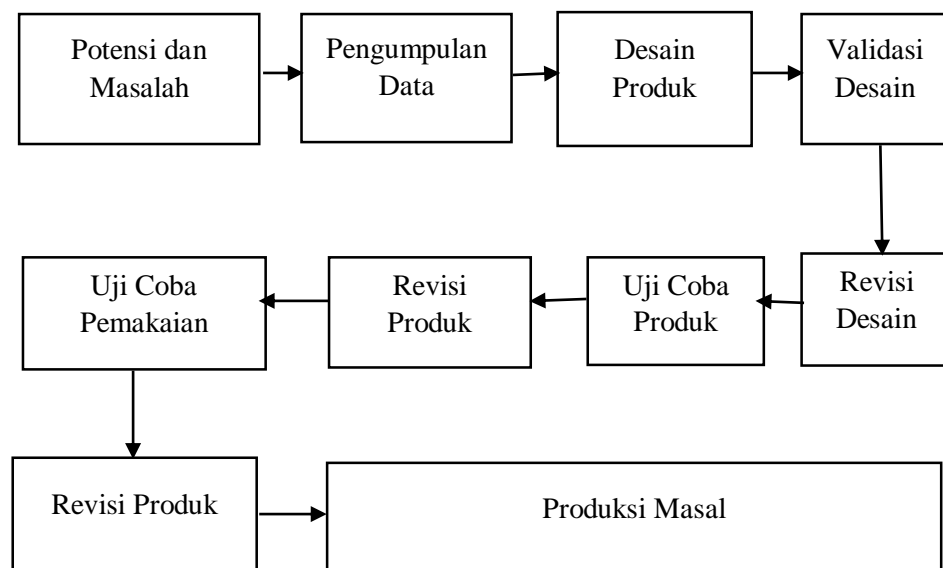
Penelitian ini merupakan pengembangan yang berorientasi menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Penelitian ini memiliki langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan meliputi penelitian pendahuluan, pengembangan produk dan pengujian produk. Uraian tentang pengembangan produk dijelaskan dengan mengemukakan langkah-langkah sehingga diperolehnya produk awal kemudian proses uji coba yang dilakukan untuk menyempurnakan produk.

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dalam pembelajaran sejarah mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme Barat.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif untuk studi pendahuluan mengenai potensi dan masalah.

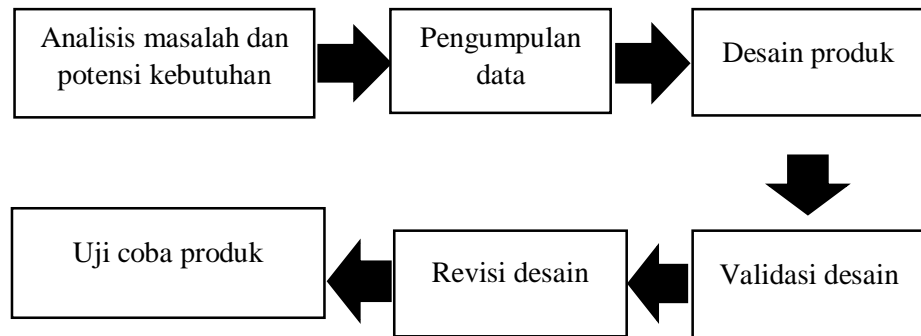
B. Tahap Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Langkah-langkah penelitian menurut Borg & Gell (1998) terdapat 10 tahapan, langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) Mengidentifikasi potensi masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Langkah-langkah penelitian dapat digambarkan sebagai berikut,



Gambar 3. Langkah-Langkah Metode *Research and Development*

Prosedur penelitian diatas bukanlah, prosedur penelitian yang baku. Sehingga peneliti pada tahapan atau langkah penelitian ini tidak menggunakan keseluruhan dari tahapan penelitian. Namun, penelitian ini hanya menggunakan 6 tahapan saja diantaranya: (1) Analisis masalah dan potensi kebutuhan (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Maka tahap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Alur penelitian

Berdasarkan bagan alur penelitian diatas maka penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan atau pra penelitian, di pendahuluan ini terdapat beberapa tahap yang harus dilaksanakan yaitu mulai dari menganalisis masalah dan potensi kebutuhan, pengumpulan data dan desain produk;

- a. Analisis masalah dan potensi kebutuhan

Di awal penelitian ini berangkat dari adanya potensi masalah. Potensi masalah adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Penelitian ini menggunakan langkah wawancara dan observasi dalam pembelajaran untuk menemukan masalah. Observasi dilakukan untuk menemukan data berupa perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan responden. Sedangkan wawancara digunakan untuk mengetahui sesuatu hal yang responden. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Boja khususnya di kelas XI. Disana peneliti menemukan masalah bahwa minimnya media pembelajaran dan guru yang jarang masuk kelas. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, karena guru jarang masuk kelas maka banyak dilakukan pemadatan materi dengan waktu yang terbatas dan materi yang begitu banyak. Selain itu minimnya media pembelajaran yang digunakan, padahal penggunaan media pembelajaran mempunyai manfaat dalam merangsang pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Sumber yang digunakan dalam pembelajaran masih minim hanya menggunakan buku paket dari pemerintah sedangkan dalam buku paket tersebut masih sangat minim gambar hingga membuat siswa akan merasa cepat bosan dan jenuh apabila membacanya lama. Dibandingkan dengan membaca siswa di

jaman modern ini lebih mudah menerima informasi melalui teknologi baik itu televisi maupun sosial media, dari sini maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *whiteboard* menyesuaikan karakteristik dari perkembangan zaman.

b. Pengumpulan Data

Setelah peneliti menemukan masalah dalam proses pra penelitian, kemudian peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan dengan membuat produk pengembangan media pembelajaran. produk tersebut berupa *whiteboard*. Produk ini akan diperuntukan bagi kelas XI SMA, maka peneliti membuatnya pun berpatokan pada kurikulum yang diberlakukan untuk SMA. Maka peneliti mulai mengumpulkan data-datanya. Instrument penelitian diperlukan dalam penelitian dan pengembangan. Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian (Saputri, 2018: 37).

c. Desain Produk

Setelah rumusan masalah ditemukan, yaitu kurangnya media pembelajaran untuk menunjang keaktifan siswa dan banyaknya waktu yang berkurang akibat kegiatan sekolah dan guru. Maka peneliti berupaya mengatasi masalah tersebut dengan solusi pembuatan produk pengembangan media pembelajaran

Whiteboard berbasis *Videoscribe* materi perlawanan terhadap kolonialisme dan Imperialisme bangsa barat. Dalam pengembangan media tersebut peneliti beracuan pada kurikulum yang yang belaku di SMA.

1) Sumber Data

Menurut Arikunto (2013: 172) sumber data dalam penelitian merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah proses pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Boja. Selain menganalisa proses pembelajaran peneliti juga menggali sumber data melalui sumber informasi dari informan. Penggalan informasi dari informan dengan menggunakan metode wawancara. Orang-orang yang dijadikan sebagai informan pada penelitian ini adalah 5 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Boja dan Ibu Retno Suminar, S.pd selaku guru sejarah Indonesia kelas XI.

2) Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pendahuluan atau pra penelitian ini yaitu berupa angket siswa dan guru serta wawancara.

a) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia,

proses kerja, gejala—gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2009: 145).

Observasi yang dilakukan peneliti menggunakan observasi terus terang atau tersamar artinya peneliti tidak ikut berperan dalam pembelajaran melainkan hanya sebagai pengamat. Adapun pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data. Tetapi suatu saat peneliti juga tidak terus terang atau tersamar dalam observasi untuk menghindari suatu data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan. Dalam penelitian ini pokok-pokok yang diamati adalah cara mengajar guru, respon siswa terhadap pembelajaran sejarah Indonesia, dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Boja.

b) Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar diwilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka dapat diberikan

kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet (Sugiyono, 2009: 142). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup, yang artinya kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban yang sudah disediakan peneliti, kemudian responden hanya membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat responden.

Skala yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan potensi adalah menggunakan skala *guttman*. Penggunaan skala *guttman* akan didapat jawaban tegas yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah” (Sugiyono, 2009: 96). Skala *guttman* yang digunakan dalam penelitian ini berupa centang dengan jawaban “ya-tidak” dengan penggunaan skor adalah jika jawaban “ya” diberi skor 1, dan jika jawaban “tidak” maka diberi skor 0.

c) Wawancara

Pada pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara terstruktur, dimana wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh. Oleh karena itu, dalam melakukan wawancara pengumpul data telah menyiapkan instrument peneliti berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative jawabannya pun telah disiapkan (Sugiyono, 2009:

138). Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Boja dan guru Sejarah Indonesia kelas XI yaitu Ibu Retno Suminar S.pd. untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran.

3) Uji Objektivitas Data

Menurut Sugiyono (2010: 364) Uji objektivitas data dimaksudkan untuk melihat tingkat keabsahan data yang diperoleh dari penelitian pendahulu yang peneliti lakukan. Untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan 2 jenis triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

a) Triangulasi Sumber

Penggunaan triangulasi sumber bertujuan untuk menguji objektivitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan beberapa sumber yaitu 1 guru dan 5 siswa sehingga data yang didapatkan lebih akurat.

b) Triangulasi metode

Triangulasi metode dilakukan untuk melakukan cek keabsahan data dengan melakukan uji data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan angket untuk mengecek kebenarannya.

4) Teknik Sampling

Teknik sampling adalah merupakan teknik sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2009: 81) teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Simple Random Sampling, yang merupakan pengambilan anggota sampel dilakukan dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2015: 139). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 64 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Boja.

5) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dan wawancara. Hal ini dilakukan untuk mengetahui potensi kebutuban media pembelajaran, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{presentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{jumlah siswa yang menjawab YA}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

2. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan didalamnya terdapat beberapa tahap yaitu validasi desain dan revisi desain;

a. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai media yang dikembangkan peneliti yaitu *whiteboard* dengan materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme bangsa barat layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. pengembangan media *whiteboard* ini melibatkan ahli yang dijadikan sebagai validator produk. Media divalidasi oleh ahli materi, media dan ahli pembelajaran dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun validator materi, ahli media dan ahli pembelajaran sebagai berikut:

No	Nama	Pakar atau Ahli
1	Drs. Jayusman., M.Hum.	Sebagai ahli materi
2	Atno, S.pd., M.pd.	Sebagai ahli media
3	Retno Suminar, S.pd.	Sebagai ahli pembelajaran

Tabel 1. Tim ahli atau validator media *Whiteboard*

b. Perbaikan Desain

Setelah media pembelajaran *whiteboard* dengan materi perlawanan kolonialisme dan imperialisme barat divalidasi oleh tim validator, maka akan diketahui kekurangan dan kelemahan dari media *whiteboard* tersebut maka selanjutnya perlu dilakukan perbaikan supaya media *whiteboard* layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

1) Sumber Data

Sumber data dalam tahap pengembangan berupa data empiris. Peneliti menyusun dan merancang produk pembelajaran *whiteboard* kemudian peneliti melakukan validasi produk. Validasi dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli yang berpengalaman dalam menilai produk yang dirancang tersebut. Setiap ahli diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya (Sugiyono, 2016: 414). Ahli validator dalam penelitian ini terdiri dari ahli media yaitu Atno, S.pd., M.pd. Sedangkan sebagai ahli validator materi adalah Drs. Jayusman, M.Hum. Kemudian untuk ahli pembelajaran yaitu guru sejarah Retno Suminar, S.pd. yang kemudian akan menerapkan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

2) Teknik Pengambilan Data

Validasi media pembelajaran oleh ahli media dan materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran. pengujian dilakukan dengan menggunakan angket skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Variabel penelitian yang akan diukur ini dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut di jadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2010: 134-135).

Instrumen penelitian ini menggunakan skala *likert* akan didapat jawaban tegas yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), TB (Tidak Baik), STB (Sangat Tidak Baik). Penggunaan skor dengan jawaban SB (Sangat Baik) diberi skor 4 kemudian dengan jawaban STB (Sangat Tidak Baik) diberi skor 1 (Sugiyono, 2009: 93-94). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dapat diberi skor sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju / sangat baik diberi skor 4, dimana mencapai 80% dari pemenuhan maksud butir item sebagaimana yang dijelaskan dalam deskripsi butir item.
- b) Setuju / baik diberi skor 3, dimana mencapai 60-79% dari pemenuhan maksud butir item sebagaimana yang dijelaskan dalam deskripsi butir item.
- c) Ragu-ragu / kurang baik diberi skor 2, dimana mencapai 50-59% dari pemenuhan maksud butir item sebagaimana yang dijelaskan dalam deskripsi butir item.
- d) Tidak setuju / tidak baik diberi skor 1, dimana tidak memenuhi (kurang dari) 50% dari pemenuhan maksud butir item sebagaimana yang dijelaskan dalam deskripsi butir item.

3) Uji Objektivitas Data

Media pembelajaran yang sudah dibuat berdasarkan analisis kebutuhan belum sepenuhnya dapat digunakan dalam pembelajaran. produk media pembelajaran sebelumnya terlebih dahulu di lakukan uji validasi oleh ahli. Validasi ahli adalah sebagai salah satu uji

validitas materi dan media yang sangat penting dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran yang digunakan untuk meninjau produk awal yang sudah dibuat dan memberi masukan untuk perbaikan sebelum dilakukan pengujian di kelas. Proses validasi disebut *Expert Judgement* atau Teknik Delphi yaitu proses memperoleh kesepakatan dari sekumpulan ahli tanpa mengetahui satu sama lain. Adapun validasi produk dan revisi produk dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya. Uji validasi yang dilakukan adalah uji validasi materi dan uji validasi media, hal ini dilakukan supaya ahli dapat memberikan penilaian dari hasil validasi produk yang kemudian dapat dijadikan acuan dalam merevisi produk yang akan diperbaiki sebelum diujikan dalam kelas.

4) Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam tahap penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini data hasil validasi produk dikelompokkan, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif yang diperoleh dari saran, masukan, dan koreksi validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru) terkait media pembelajaran sejarah berbasis *whiteboard*. Analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket atau kuesioner. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan nilai dari pembelajaran sejarah yang sedang

dikembangkan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan skala likert. Menganalisis skala *likert* pertama harus menentukan skor skala *likert* dan menentukan semua pernyataan setiap itemnya dengan bobot nilai setiap jawabannya dengan sebagai berikut:

Alternatif Jawaban	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Tabel 2. Bobot skala *likert*

Langkah-langkah menganalisis hasil validitas produk dari skor sebagai berikut:

- a. Mengelompokkan data berdasarkan kategori yang sudah ditentukan.
- b. Data yang sudah dikelompokkan dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor tiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor dapat dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

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

c. Menentukan kriteria kelayakan hasil data yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

1) Menentukan presentase skor maksimal validasi produk

$$\text{presentase maksimal} = \frac{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai tertinggi}}{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai tertinggi}} \times 100\%$$

2) Menentukan skor minimal pada ahli materi sebagai berikut:

$$\text{presentase terendah} = \frac{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai terendah}}{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai tertinggi}} \times 100\%$$

3) Menentukan panjang kelas interval, yaitu dengan rumus:

$$\text{panjang kelas} = \frac{\text{Nilai Tertinggi\%} - \text{Nilai Terendah\%}}{\text{kelas yang diinginkan}}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka rentang tingkat kelayakan berdasarkan presentase dapat ditetapkan pada tabel berikut.

Presentase %	Kriteria Kelayakan
87, 5% < x ≤ 100%	Sangat baik / sangat setuju
75% < x ≤ 87, 5%	Baik / setuju
62, 5% < x ≤ 75%	Cukup baik / ragu-ragu
50% < x ≤ 62, 5%	Kurang baik / tidak setuju

Tabel 3. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Media pembelajaran *whiteboard* materi Perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung Versus J.P. Coen kelas XI SMA dapat dikatakan layak dan dapat

digunakan sebagai media pembelajaran disekolah apabila validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran (guru) menyatakan baik.

3. Tahap Evaluasi

Dalam tahap akhir yaitu ada uji coba produk dengan cara peneliti melakukan simulasi masuk ke dalam kelas dan kemudian uji coba ini diberi tanggapan oleh siswa melalui angket atau kuesioner.

1) Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada tahap ini adalah kelas XI IPS 4 dan XI IPA 4. Hal ini dikarenakan beberapa alasan dan merupakan kelas yang disarankan oleh guru untuk dilakukan penelitian. selain itu, kelas ini juga merupakan kelas yang diampu oleh guru sejarah Ibu Retno Suminar, S.Pd.

2) Teknik Pengambilan Data

Uji coba media pembelajaran yang dikembangkan peneliti untuk mengetahui kelayakan dari siswa, instrument yang digunakan peneliti dalam mengambil data ini menggunakan skala *likert*. Teknik angket ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Selain angket digunakan pula teknik wawancara untuk mengetahui lebih spesifik dan detail respon siswa terhadap media.

3) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam tahap ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif karena data yang diperoleh berdasarkan penelitian di SMA Negeri 1 Boja menggunakan angket atau kuesioner dalam bentuk skor atau angka selain itu juga hasil wawancara. Rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media *whiteboard* dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung Versus J.P. Coen. Adapun langkah untuk menganalisisnya adalah dengan menghitung tiap nomor soal di dalam dengan rumus berikut:

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

Produk dikatakan valid atau layak apabila mendapat presentase $\geq 75\%$

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Setting atau Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Boja yang beralamat di Jalan Raya No. 23 D, Simbang, Bebengan, Kec. Boja, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. SMA Negeri 1 Boja merupakan sekolah menengah atas yang cukup diminati. Hal tersebut disebabkan karena SMAN Negeri 1 Boja memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran maupun pengembangan pada keahlian siswa. Namun kebanyakan guru di SMA Negeri 1 Boja sudah cukup senior sehingga memiliki cukup keterbatasan dalam memanfaatkan fasilitas sekolah dengan maksimal, ditambah dengan agenda guru yang padat tidak hanya sebagai pendidik namun banyak agenda lain yang dilakukan guru hingga guru jarang masuk kelas dan tidak sempat pula dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. hal tersebut menjadi salah satu kekurangan dalam menunjang pembelajaran yang terus bergerak mengikuti perkembangan jaman. Para siswa yang masih tergolong muda dan selalu mengikuti arus perkembangan teknologi hal itu menyebabkan adanya kesenjangan antara guru dan siswa yang akhirnya membuat pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa kurang berminat pada pembelajaran

sejarah. Oleh karena itu permasalahan tersebut perlu adanya penanganan yang sesuai.

a. Profil SMA Negeri 1 Boja

SMA Negeri 1 Boja berstatus negeri dengan akreditasi A. berdiri pada tahun 1985 melalui SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0601/0/1985.

b. Visi SMA Negeri 1 Boja

Terwujudnya SMA Bertaraf Internasional yang religius, berdaya saing global, berwawasan lingkungan, dan berakar pada budaya bangsa.

c. Misi SMA Negeri 1 Boja

- 1) Meningkatkan ketersediaan layanan pendidikan di SMA Negeri 1 Boja berupa sarana-prasarana dan infra struktur pendidikan (sekolah) dan penunjang lainnya.
- 2) Memperluas keterjangkauan layanan pendidikan yaitu mengupayakan kebutuhan biaya pendidikan yang terjangkau oleh masyarakat, dengan mencari sumber-sumber yang sah.
- 3) Meningkatkan kualitas/mutu dan relevansi layanan pendidikan, sebagai upaya mencapai kualitas pendidikan yang berstandar internasional dalam rangka meningkatkan mutu dan daya saing di era global.

- 4) Mewujudkan kesetaraan dalam memperoleh layanan pendidikan, tanpa membedakan layanan pendidikan antar wilayah suku, agama, status sosial, serta gender.
 - 5) Menjamin kepastian memperoleh layanan pendidikan. Adanya jaminan bagi lulusan sekolah untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya atau mendapatkan lapangan kerja sesuai kompetensi.
- d. Keadaan fisik SMA Negeri 1 Boja

SMA Negeri 1 Boja memiliki data fisik yang dapat dirinci menjadi data guru dan karyawan, dan fasilitas sekolah.

1) Data Guru dan Karyawan SMA Negeri 1 Boja

Data guru dan staff tata usaha dan karyawan di SMA Negeri 1 Boja berjumlah 56 yang terdiri dari 45 guru dan 11 staff tata usaha serta karyawan.

2) Fasilitas Sekolah

SMA Negeri 1 Boja memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran dengan baik, diantaranya: Ruang kelas yang dilengkapi dengan LCD-Proyektor disetiap kelasnya, perpustakaan, lapangan olahraga, gedung serba guna, mushhola, toilet bersih, ruang UKS, laboratorium komputer, laboratorium bahasa, laboratorium fisika, dan laboratorium bahasa.

2. Analisis kebutuhan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*

Pada penelitian dengan judul “Pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Boja tahun ajaran 2019/2020 materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme”. Telah dilaksanakan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Adapun data-data yang diperoleh dari penelitian kemudian dilakukan sebuah analisis untuk mengetahui perlunya dilakukan pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam menunjang proses pembelajaran khususnya materi “Perang Sultan Agung versus J.P. Coen”. Perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* merupakan salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di SMA Negeri 1 Boja.

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg & Gell. adapun langkah penelitian sebagai berikut:

a. Analisis masalah dan potensi kebutuhan

Analisis masalah merupakan tahap awal yang harus dilakukan sebelum dilakukannya pengembangan media pembelajaran. pada tahap ini akan ditemukan suatu permasalahan. Permasalahan ini ditemukan melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 & 23 September 2019. Berdasarkan

observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan dan hambatan atau permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran dikelas, sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen. Berikut merupakan hasil yang didapatkan dalam observasi tersebut:

- 1) Waktu pembelajaran yang sedikit dengan materi yang banyak, seperti halnya materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme. Jam pembelajaran yang terbatas ditambah guru yang jarang masuk kelas karena agenda lain sehingga tidak semua materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme disampaikan salah satunya yaitu perang Sultan Agung versus J.P. Coen.
- 2) Media yang digunakan saat proses pembelajaran dikelas XI umumnya masih menggunakan media *Power Point* yang didalamnya memuat banyak tulisan.
- 3) Penayangan video dilakukan dalam proses pembelajaran namun sangat jarang dilakukan.

Selain peneliti melakukan observasi, juga dilakukan wawancara kepada siswa dan guru. Dalam proses wawancara tersebut peneliti menanyakan beberapa hal terkait dengan penggunaan media dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 1 Boja. Berdasarkan hasil wawancara yang di dapatkan

hampir sama dengan hasil yang didapatkan melalui observasi. Pengumpulan data melalui proses wawancara dilakukan peneliti pada tanggal 23 September 2019, peneliti melakukan wawancara kepada 5 siswa. Dalam wawancara siswa yang bernama Nabila dari kelas XI IPS 4 menyatakan bahwa “media yang digunakan dalam pembelajaran seringkali PPT kalo tidak ya pake papan tulis” namun materi yang disampaikan kurang dikarenakan guru sering tidak masuk kelas sehingga banyak ketinggalan dan tidak memahami materinya”. Jawaban dari Nabila juga hampir sama dengan jawaban dari Asri “Sebenarnya pembelajaran sejarah itu enak tapi sayangnya gurunya jarang masuk”. Selain itu dalam proses wawancara tersebut peneliti juga menanyakan media apa yang disenangi dan tidak mudah membuat bosan hingga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, kemudian dijawab oleh Ahmad “Kalau media yang mudah di pahami dan gak bikin cepet bosen itu ya video, apalagi kalau materinya dan gambarnya menarik”. Alfin kemudian menambahkan jawaban dari Ahmad “kalau pembelajarannya baca terus ya cepet bosen tapi kalo pakai media lebih mudah dipahami, apalagi menggunakan media video akan lebih mudah dipahami soalnya kan kita jadi bisa melihat gambarnya tanpa harus membayangkan”. Lebih lanjut Nabila menambah jawaban “biasanya karena membosankan banyak

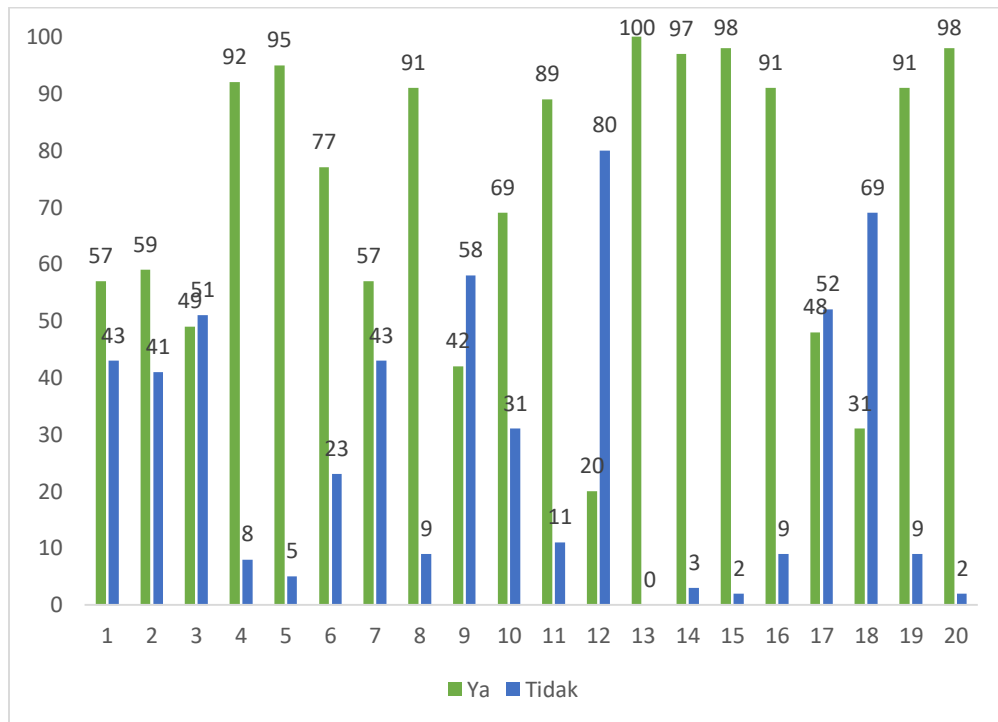
teman-teman yang guyon sendiri sehingga membuat teman yang sedang berkonsentrasi dalam pelajaran tidak fokus dan menjadi malas mendengarkan”.

Pada tanggal yang sama yaitu 23 September 2019 peneliti juga melakukan wawancara pada guru sejarah Indonesia wajib kelas XI yaitu Ibu Retno Suminar, S.Pd. Mengatakan “biasanya kalo ngajar saya ngunain *Power Point*, video juga gambar juga iya mbak tapi yang paling sering saya gunakan ya *Power Point*, tapi saya juga membuat media pembelajaran *Power Point* ya kalo saya sedang tidak sibuk tapi kalau lagi sibuk ya saya menjelaskan seperti biasanya. Untuk video saya biasanya cari di internet jadi tidak memungkinkan semua materi pembelajaran saya menampilkan video”.

Pengumpulan data dilakukan selain menggunakan observasi dan wawancara juga menggunakan angket. Angket digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan siswa akan media sebagai penunjang pembelajaran dalam kelas. Angket kebutuhan media juga diberikan pada guru sejarah Indonesia wajib kelas XI yaitu Ibu Retno Suminar, S.pd. berangkat dari angket inilah yang nantinya akan dianalisis dan menjadi pedoman untuk dilakukannya pengembangan media pembelajaran. angket analisis kebutuhan ini terdiri dari 20 butir pertanyaan dan pernyataan. Angket untuk mengetahui analisis

kebutuhan ini menggunakan skala Gudman, dimana responden hanya memilih dua jawaban pasti yaitu “YA” dan “TIDAK”. Angket ini diisi oleh 65 responden, yang terdiri dari 64 siswa yang berasal dari kelas XI IPS 4 dan XI IPA 4 dan 1 guru sejarah Indonesia wajib kelas XI SMA Negeri 1 Boja. Pertanyaan atau pernyataan yang terkandung dalam angket tersebut memuat pertanyaan seputar kebutuhan media dalam pembelajaran sejarah khususnya pada materi Perang Sultan Agung versus J.P. Coen.

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket analisis kebutuhan media pembelajaran tersebut, pengembangan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* pada materi sejarah Perang Sultan Agung versus J.P. Coen akan dijabarkan dalam bentuk diagram batang, sebagai berikut



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Angket Kebutuhan (Sumber: Data yang diolah)

Berdasarkan pada hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa kelas XI IPS 4 dan XI IPA 4 dan 1 guru Sejarah Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Boja dengan jumlah keseluruhan 65 responden, dan 20 butir soal. Maka diperoleh beberapa gambaran data. Pada soal nomor 1, 57% responden menjawab menyukai pembelajaran sejarah, sedangkan sisanya 43% tidak menyukai pembelajaran sejarah. Soal nomor 2, responden menyatakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang sulit dengan presentase sebanyak 59% dan sisanya dengan prosentase sebanyak 41% menyatakan bahwa mata pelajaran sejarah bukanlah hal yang sulit. Bagian soal nomor 3, 51% responden

menyatakan bahwa metode mengajar yang digunakan guru kurang bervariasi, dan sisanya 49% responden menyatakan bahwa metode mengajar yang digunakan guru bervariasi. Selanjutnya soal nomor 4, responden menyatakan bahwa pembelajaran sering dilaksanakan menggunakan ceramah hal ini mendapat prosentase sebanyak 92% sedangkan sisanya sebanyak 8% menyatakan bahwa bahwa pembelajaran menggunakan metode yang bervariasi dan tidak sering menggunakan metode ceramah. Pada soal nomor 5, 95% responden menyatakan dalam pembelajaran guru menggunakan media meskipun media tersebut masih terpaku dengan *Power Point*, kemudian 5% responden yang menyatakan bahwa pembelajaran tidak menggunakan media. Kemudian pada soal nomor 6, 77% responden menyatakan media yang digunakan dalam pembelajaran sudah cukup bervariasi kadang menampilkan gambar, video, meskipun *Power Point* yang paling sering digunakan dalam pembelajaran, sedangkan sisanya sebanyak 23% responden menyatakan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran tidak cukup bervariasi. Pada soal nomor 7, 57% responden menyatakan bahwa fasilitas yang tersedia disekolah dalam menunjang pembelajaran sudah cukup memadai hal tersebut dibuktikan dengan adanya *LCD-Proyektor* pada setiap kelas, kemudian sisanya sebanyak 43% menyatakan fasilitas yang tersedia disekolah kurang lengkap dalam menunjang pembelajaran. Pada soal nomor 8, guru sering menggunakan media dalam menunjang pembelajaran dikelas hal ini mendapat

prosentase sebanyak 91%, sedangkan sisanya 9% menyatakan guru tidak sering menggunakan media dalam menunjang media pembelajaran. Selanjutnya pada soal nomor 9, 58% responden menyatakan bahwa beragam media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran sejarah dan media tersebut dinilai cukup menarik bagi responden, kemudian sisanya sebanyak 42% menyatakan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran tidak beragam.

Pada soal nomor 10, 69% responden menyatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen guru menggunakan media, kemudian sisanya sebanyak 31% responden menyatakan penggunaan media perang melawan kolonialisme dan imperialisme tidak menggunakan media. Pada soal nomor 11, 89% responden menyatakan bahwa dengan bantuan menggunakan media pembelajaran dalam sejarah akan lebih memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan sebanyak 11% responden menyatakan tanpa bantuan media pembelajaran akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Selanjutnya soal nomor 12, tanpa menggunakan media responden akan lebih sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru hal tersebut mendapat prosentase sebanyak 80%, dan sisanya sebanyak 20% responden menyatakan bahwa tanpa menggunakan media materi akan lebih mudah dipahami. Pada soal nomor 13, 100% responden menyatakan bahwa guru

selalu bertanya kepada siswa setelah selesai menerangkan materi apakah terdapat materi yang belum dipahami, kemudian sisanya 0% responden menyatakan guru tidak bertanya pada siswa setelah selesai pembelajaran. Pada soal nomor 14, dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen guru menggunakan media cetak seperti buku paket hal ini mendapat presentase sebanyak 97%, kemudian sisanya sebanyak 3% responden menhatakan guru tidak menggunakan media cetak dalam menunjang pembelajaran. Pada soal nomor 15, 98% responden menyatakan bahwa guru menggunakan media power point dalam menunjang pembelajaran materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khusnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen, dan sisanya sebanyak 2% responden menyatakan guru tidak menggunakan media *Power Point* dalam menunjang pembelajaran. Kemudian pada soal nomor 16, 91% responden menyatakan penggunaan media visual dalam materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen sedikit dilakukan, kemudian sisanya 9% responden menyatakan guru tidak menggunakan media visual dalam menunjang media pembelajaran. Pada soal nomor 17, dalam menunjang pembelajaran sejarah guru tidak terlalu sering menggunakan media *audio-visual (video)* dalam menunjang proses pembelajaran dikelas hal ini mendapat prosentase sebanyak 52%, kemudian sisanya

sebanyak 48% menyatakan guru sering menggunakan media *audio-visual* dalam menunjang pembelajaran sejarah.

Pada soal nomor 18, 69% responden menyatakan saat kegiatan pembelajaran yang menggunakan media penunjang *audio-visual* tidak terjadi kendala hal tersebut juga didukung dengan adanya fasilitas sekolah yang tersedia, kemudian sisanya 31% responden menyatakan terjadi kendala ketika guru menggunakan media *audio-visual* dalam pembelajaran sejarah. Selanjutnya pada soal nomor 19, 91% responden menyatakan akan lebih memahami materi pembelajaran ketika menggunakan alat penunjang yaitu media pembelajaran khususnya *audio-visual*, dan sisanya sebanyak 9% responden menyatakan bahwa tidak cepat dalam memahami materi dengan ketika menggunakan media pembelajaran *audio-visual*. Kemudian soal yang terakhir nomor 20, 98% responden menyatakan persetujuan dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *audio-visual* dalam materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen mengingat materi tersebut yang sangat banyak sub bab didalamnya, kemudian sisanya sebanyak 2% responden menyatakan tidak setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran *audio-visual* dalam menunjang pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen.

b. Desain Produk

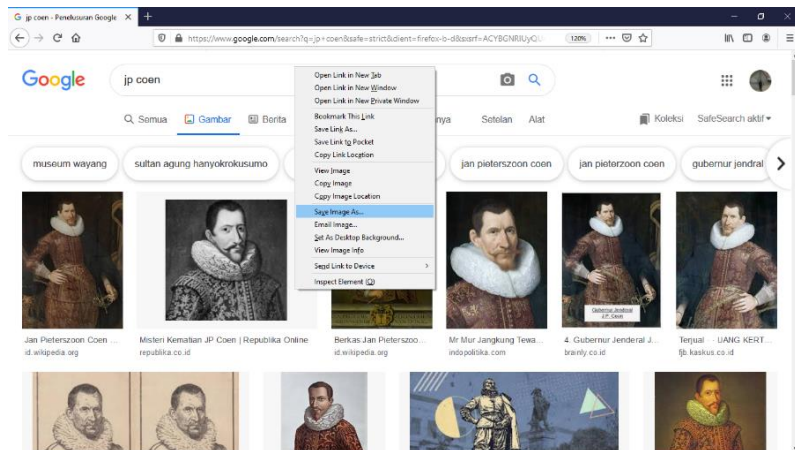
Tahap desain produk merupakan tahap persiapan dalam melakukan pembuatan media pembelajaran. Adapun persiapan yang dilakukan sebelum dilakukan desain produk dengan membuat materi media, materi dubbing, dan naskah media. Pembuatan peta konsep media, penyelarasan dengan materi yang terdapat dalam buku siswa dengan tambahan beberapa referensi lain.

Materi *dubbing*, menyesuaikan dengan materi dalam konsep media. Materi *dubbing* ini akan menjadi acuan pengisi suara dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan supaya sesuai dengan materi dan kompetensi yang tertera dalam Rancangan Rencana Pembelajaran (RPP) agar tidak terjadi suatu penyimpangan didalamnya.

Kemudian pada tahap akhir dilakukan pembuatan naskah media. Naskah media digunakan untuk memudahkan dalam melakukan proses *dubbing* dan memudahkan dalam melakukan proses pembuatan media. Naskah ini terdiri dari keterangan scene, keterangan visual media, keterangan audio (background) dan narasi.

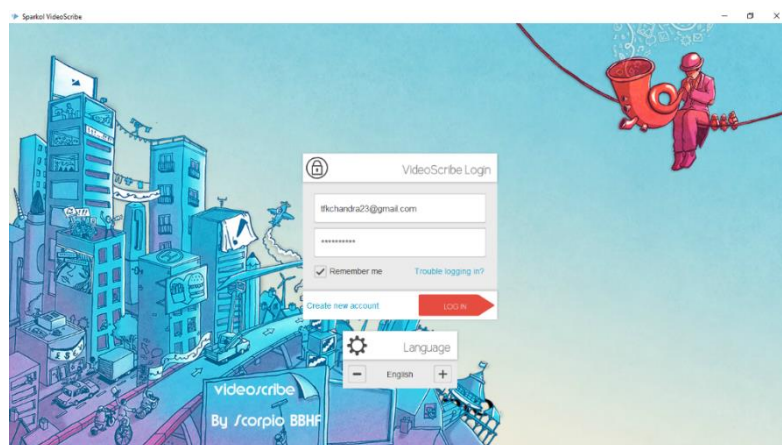
Pada pembuatan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan. Pembuatan materi media, materi *dubbing*, dan pembuatan naskah media. Adapun *software* yang digunakan dalam pembuatan media *Whiteboard* adalah *software Videoscribe*.

1) Langkah-langkah pembuatan *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*



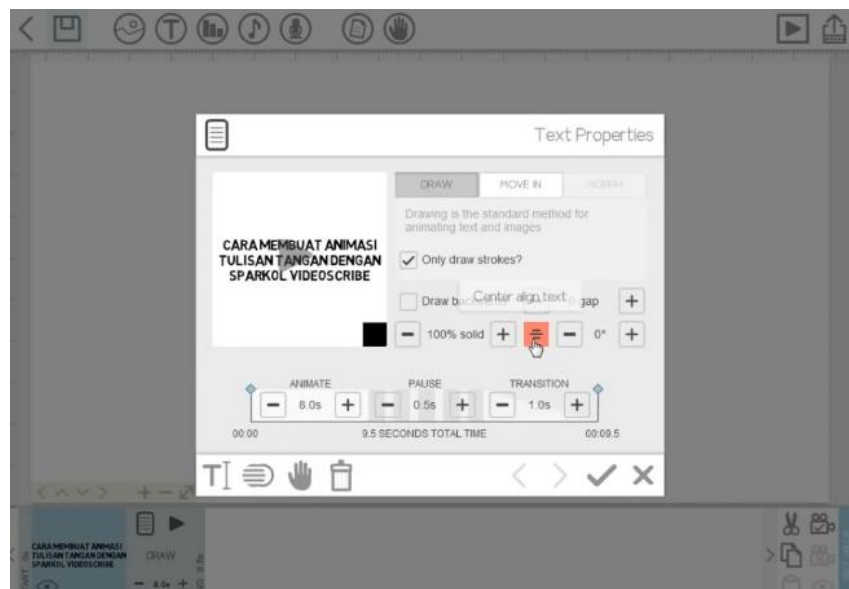
Gambar 6. Mencari gambar di google

Mencari gambar terlebih dahulu diinternet, dengan *keyword* gambar yang akan digunakan dalam pembuatan video. Memilih gambar yang sesuai dengan isi video dan pemilihan kualitas gambar yang bagus, tidak pecah maupun blur. Ketika digunakan dalam pembuatan video, kemudian gambar di *save*.



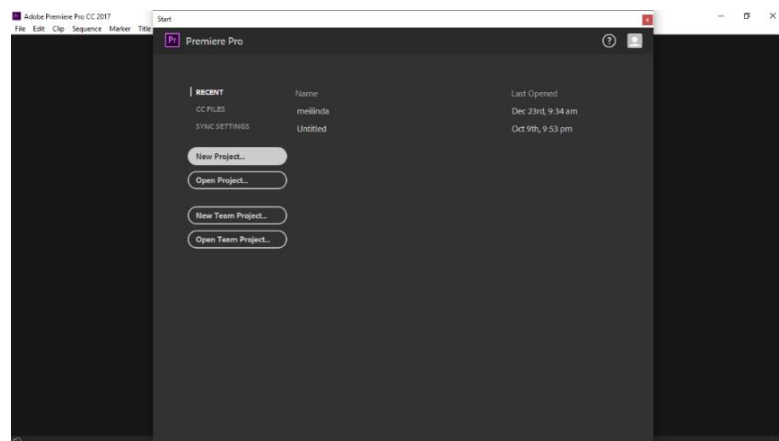
Gambar 7. Log in email dan sandi untuk memasuki *Software*

Log in terlebih dahulu dengan memasukkan email dan kata sandi, kemudian klik simbol *Log in* yang berwarna merah seperti gambar diatas. Apabila belum pernah terdaftar, sebaiknya melakukan pendaftaran terlebih dahulu.



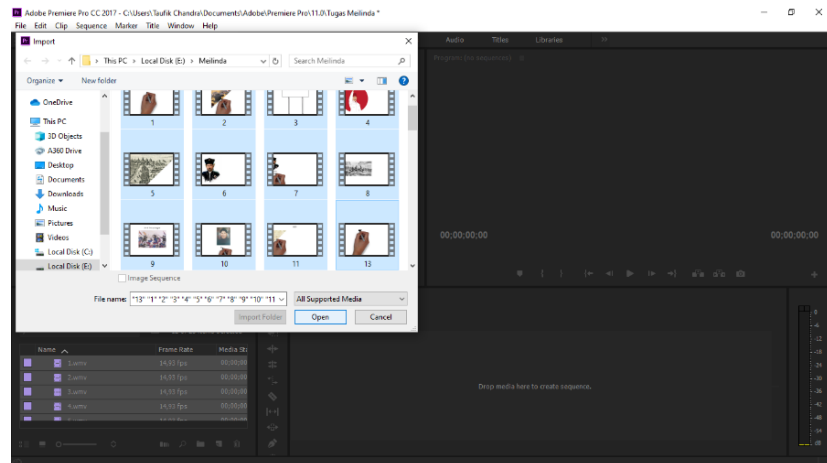
Gambar 8. Cara *menyetting* tulisan

Terdapat beberapa ikon positif dan negatif pada kolom Animate. Simbol positif untuk menambah durasi waktu, simbol negatif untuk mengurangi durasi waktu.



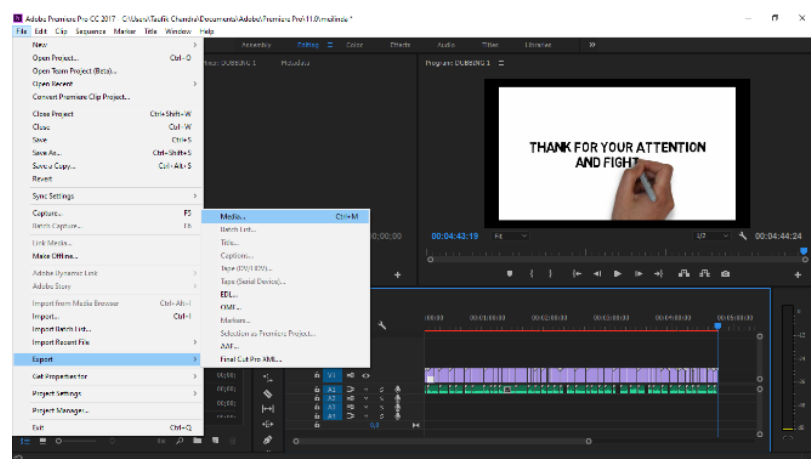
Gambar 9. Pembuatan file baru Software Adobe

Membuat *project* baru untuk pembuatan video dengan memilih simbol *New Project*.



Gambar 10. Pemilihan file video

Mencari file yang sudah disiapkan di folder kemudian memilih audio yang akan digabungkan, kemudian dilanjutkan dengan mengimpor video. Sesuaikan dengan narasi video.



Gambar 11. Ekspor video dan audio

Setelah semua video dan audio sudah selesai. Tahap selanjutnya yaitu mengekspor file menjadi video dan audio seutuhnya. Klik

file, kemudian pilih eksport dan pilih media. Pada keterangan *Output Name* nama file diubah menjadi nama tugas atau nama yang diinginkan. Format diubah menjadi H.264 untuk mengubah format video menjadi mp4. Kemudian klik simbol eksport. Kemudian tunggulah proses rendering selesai hingga 100% untuk mendapat hasil video seutuhnya.

- 2) Visualisasi hasil pembuatan media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perang Sultan Agung *versus* J.P. Coen

**HELLO
WELCOME TO
THE CLASS**

Activate Windows

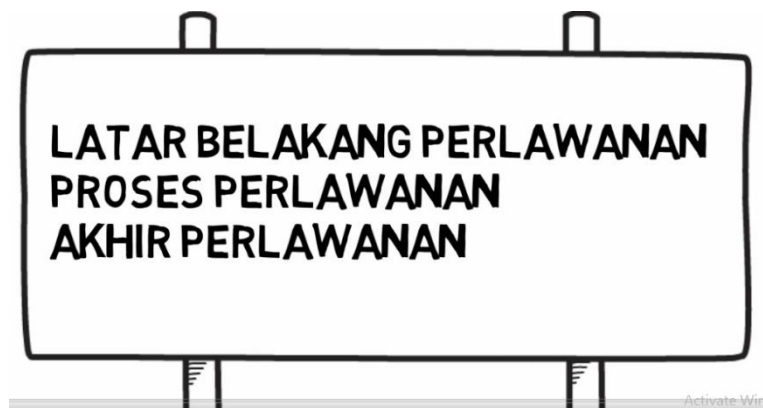
Gambar 12. Opening

Opening atau pembuka dari media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*. Opening pada media ini muncul tulisan sebagai tanda bahwa pembelajaran akan segera dimulai dan siswa diharapkan memperhatikan materi yang akan disampaikan dalam video dengan baik.



Gambar 13. Judul Materi (sumber: wartamuslim.com dan indopolitika.com)

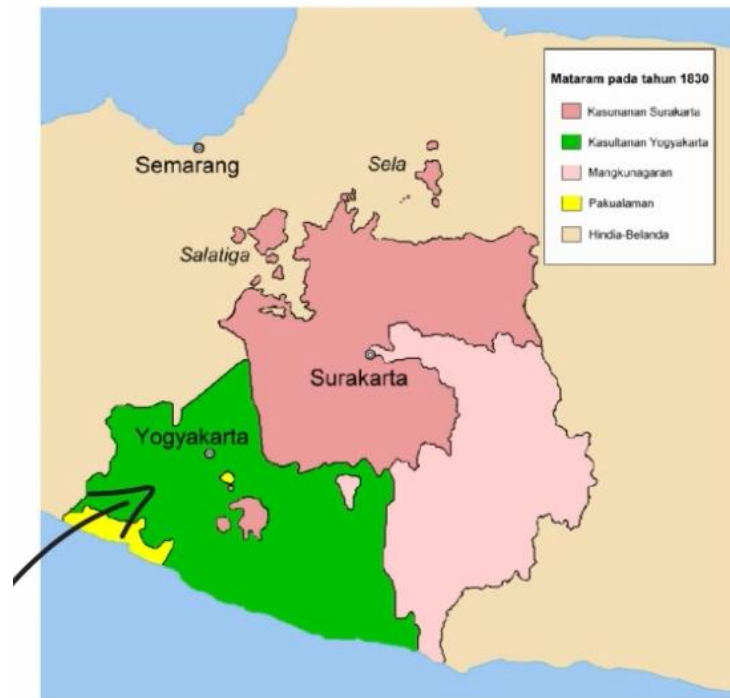
Bagian ini menjelaskan bahwa hari ini akan mempelajari materi yang berkaitan dengan perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P, Coen.



Gambar 14. Menjelaskan sub bab yang akan dibahas

Bagian ini menjelaskan tentang perihal apa saja yang akan dibahas dalam materi. Dimulai dengan munculnya papan pengumuman yang didalamnya terdapat tulisan hal yang akan dipelajari berkaitan dengan materi perang Sultan Agung versus

J.P. Coen adalah dimulai dari latar belakang terjadinya perlawanan, proses terjadinya perlawanan dan akhir perlawanan.



Gambar 15. Letak kerajaan Mataram Islam (sumber: id. Wikipedia.org)

Bagian ini menjelaskan letak dari kerajaan Mataram Islam yaitu berada di wilayah Jawa Tengah bagian Selatan. Dengan pusatnya berada di Kota Gede, Yogyakarta. Penjelasan tentang letak kerajaan Mataram Islam ditunjukkan dengan adanya gambar peta wilayah Jawa bagian Selatan dan wilayah Yogyakarta ditunjukkan dengan panah yang menandakan lokasi itulah yang menjadi tempat kerajaan Mataram Islam.

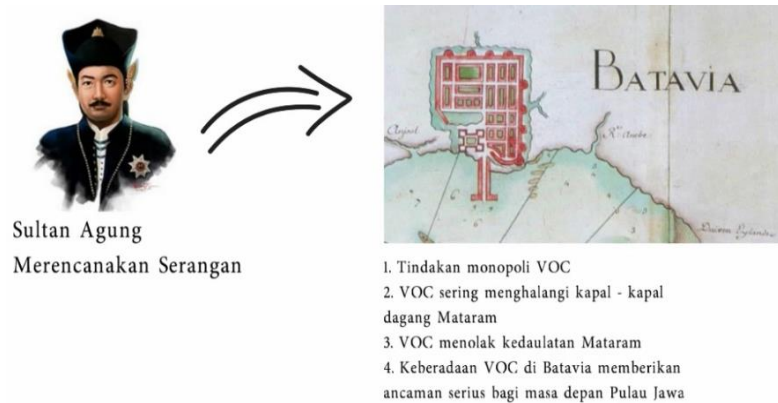


Mempersatukan Seluruh Tanah Jawa

Mengusir Seluruh Kekuasaan Asing
Dari Bumi Nusantara

Gambar 16. Sultan Agung (sumber: wartamuslim.com)

Bagian ini menjelaskan kejayaan Mataram Islam mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Agung. Pada masa pemerintahannya Sultan Agung memiliki cita-cita yaitu: (1) mempersatukan seluruh tanah Jawa, penaklukan dimulai pada tahun 1614 Sultan Agung menyerang Surabaya bagian Selatan. (2) Mengusir kekuasaan asing dari bumi nusantara, hubungan Sultan Agung dengan VOC memang sudah tidak baik. Maka untuk mewujudkan cita-citanya Sultan Agung menentang keberadaan VOC karena dianggap penderitaan bagi rakyat. Bagian ini memunculkan tokoh Sultan Agung dan tulisan yang menjelaskan mengenai cita-cita Sultan Agung dalam memerintah kerajaan Mataram Islam.



Gambar 17. Alasan penyerangan (sumber: wartamuslim.com dan Balairungpress.com)

Bagian ini menjelaskan tentang alasan Sultan Agung melakukan penyerangan atau perlawanan terhadap VOC di Batavia. Pada bagian ini memunculkan gambar Sultan Agung dan Batavia beserta tulisan penyebab Sultan Agung melakukan penyerangan VOC di Batavia. Alasan dilakukannya penyerangan ke Batavia karena (1) Tindakan monopoli yang dilakukan VOC, dilakukan dengan cara VOC melakukan ancaman-ancaman kekerasan kepada para pedagang maupun penduduk di kepulauan-kepulauan mauapun daerah penghasil rempah-rempah, bahkan kekerasan juga dilakukan bagi orang-orang non-Belanda yang melakukan perdagangan dengan penduduk maka akan dianggap saingan bagi VOC. (2) VOC sering menghalang-halangi kapal-kapal dagang Mataram yang akan berdagang ke Malaka, dimulai dengan dilakukannya penutupan pantai utara bagi pedagang asing. Kemudian pada tahun 1628 VOC menahan kapal-kapal

VOC yang akan berdagang ke Malaka di Batavia. (3) VOC menolak mengakui kedaulatan Mataram, hal tersebut dibuktikan dengan adanya hubungan yang tidak baik antara keduanya dan VOC juga melakukan penyerangan di daerah-daerah kekuasaan Mataram seperti Jepara. (4) Keberadaan VOC di Batavia memberikan ancaman serius bagi masa depan Pulau Jawa, Batavia atau Belanda sering ikut campur dalam dalam urusan kerajaan dan seringkali tidak mengakui kedaulatan kerajaan dengan melakukan penyerangan-penyerangan di wilayah kerajaan.

Pasukan Mataram
Menyerang Batavia



Tumenggung Bahureksa

Gambar 18. Serangan pertama tahun 1628 (sumber:
donisetyawan.com dan cintapekalongan.com)

Bagian ini menjelaskan tentang penyerangan pertama dilakukan oleh Sultan Agung pada tahun 1628 tepatnya tanggal 22 Agustus 1628, pasukan dipimpin oleh Tumenggung Bahurekso. Pada

bagian ini terdapat gambar peperangan dan visual Tumenggung Bahurekso.

GUBERNUR VOC



Gambar 19. Gubernur VOC J.P. Coen (sumber:
republika.com)

Bagian ini menjelaskan pada masa serangan yang dilakukan oleh Mataram tahun 1628 VOC dipimpin oleh J.P. Coen. Dalam penjelasan ini dimunculkan visual J.P. Coen supaya siswa lebih memahami dan mengerti siapa dan seperti apa J.P. Coen tersebut.



Gambar 20. Pos pertahanan Mataram (sumber: animasi
pribadi)

Bagian ini menjelaskan pada serangan pertama tahun 1628 yang dilakukan, Mataram berusaha membangun pos-pos pertahanan namun VOC terus menghalang-halangi hal yang dilakukan oleh pasukan Mataram akibatnya pertempuran antara pasukan Mataram dan VOC tidak dapat dihindarkan. Pasukan Mataram melakukan penyerangan dengan menaiki benteng Hollandia namun taktik ini diketahui oleh pasukan VOC. Sehingga yang awalnya pasukan VOC hanya melakukan sikap pertahanan berubah menjadi penyerangan.



Gambar 21. Serangan Pertama gagal (sumber: merdeka.com)

Bagian ini terdapat visual peperangan yang didalamnya menceritakan bahwa pada serangan pertama pasukan Mataram mengalami kegagalan. Hal tersebut disebabkan karena VOC memiliki senjata yang lebih canggih sehingga berhasil memukul mundur Mataram. Bahkan banyak perahu Mataram yang

berlabuh dimusnahkan. Penyerangan pada tanggal 22 Agustus 1628 ini mengalami kegagalan. Tumenggung Bahurekso dan puteranya gugur dalam pertempuran tersebut.



Gambar 22. Serangan ke dua tahun 1629 (sumber: goodnewsfromindonesia.id)

Bagian ini menjelaskan tentang serangan kedua Mataram terhadap VOC terjadi pada tahun 1629. Serangan kedua belajar dari kekalahan pada serangan pertama, Sultan Agung meningkatkan Jumlah kapal dan senjata.



SULTAN AGUNG MEMBANGUN LUMBUNG BERAS DI DAERAH TEGAL DAN CIREBON

Gambar 23. Lumbung beras (id.wikipedia.org.)

Bagian ini masih menjelaskan mengenai serangan kedua Mataram terhadap VOC. Selain meningkatkan jumlah kapal dan senjata Sultan Agung juga membangun lumbung-lumbung beras yang berada di wilayah Tegal dan Cirebon mengingat wilayah Batavia dan jauh selain itu pada serangan pertama banyak pasukan Mataram yang gugur karena mengalami kelaparan. Pada serangan kedua tahun 1629 pasukan Mataram dipimpin oleh Tumenggung Singaranu, Kiai Adipati Juminah, dan Dipati Purbaya. Namun serangan kedua yang akan dilakukan oleh Mataram diketahui oleh VOC. Rencana ini dibocorkan oleh seorang anak buah salah satu perahu warga yang melwati Batavia dan ditangkap dan ditanyai kebenaran mengenai berita bahwa Mataram akan melakukan penyerangan kembali ke Batavia. Hal ini dibenarkan warga tersebut hingga dibangunnya lumbung-lumbung padi di daerah Tegal dan Cirebon diketahui oleh VOC. Kemudian VOC mnegirimkan pasukan untuk menghancurkan lumbung-lumbung padi tersebut.



VOC menghancurkan 200 Kapal Mataram
400 rumah penduduk

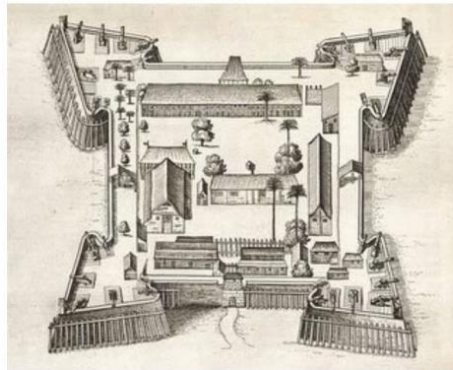
Gambar 24. Ilustrasi Kapal Mataram dan rumah penduduk
 Bagian ini terdapat visual kapal-kapal dan rumah penduduk.
 Dijelaskan bahwa selain menghancurkan lumbung-lumbung padi yang dibangun Mataram di daerah Tegal dan Cirebon pasukan VOC juga menghancurkan 200 kapal Mataram dan 400 rumah penduduk.



Gambar 25. Pengepungan Batavia oleh pasukan Mataram

(sumber: Balairungpress.com)

Bagian ini menjelaskan, meskipun VOC sudah banyak melumpuhkan persiapan serangan Mataram namun pantang mundur dengan keberanian pasukan tetap melaksanakan penyerangan ke Batavia.



Pasukan Mataram berhasil menghancurkan Benteng Holla

Gambar 26. Penyerangan Pasukan Mataram ke Benteng Hollandia (sumber: kaskus.co.id)

Bagian ini terdapat visual Benteng Hollandia. Serangan Mataram yang kedua berhasil menghancurkan Benteng Hollandia.



Pasukan Mataram mengepung Benteng Bommel

Gambar 27. Pengepungan di Benteng Bommel (sumber: animasi pribadi)

Bagian ini terdapat ilustrasi Benteng Bommel, didalamnya menjelaskan bahwa setelah pasukan Mataram berhasil menghancurkan Benteng Hollandia selanjutnya pasukan

Mataram menyerang Benteng Bommel namun gagal menghancurkannya. Pada saat pasukan Mataram melakukan penyerangan di benteng Bommel tersiar kabar bahwa Gubernur VOC J.P. Coen meninggal. Namun tidak diketahui secara pasti penyebab meninggalnya J.P. Coen peristiwa ini terjadi pada tanggal 21 September 1629. Situasi yang kritis membuat pasukan VOC marah dan meningkatkan mengusir pasukan Mataram.



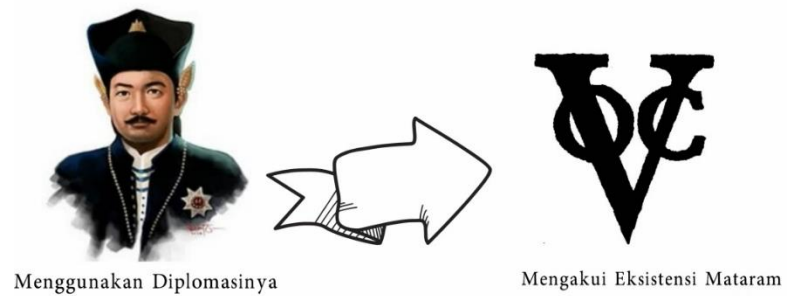
Pasukan Mataram melemah
Kembali ke Mataram



Gambar 28. Menjelaskan penarikan kembali pasukan Mataram (sumber: donisetyawan.com dan id.

Wikipedia.org.)

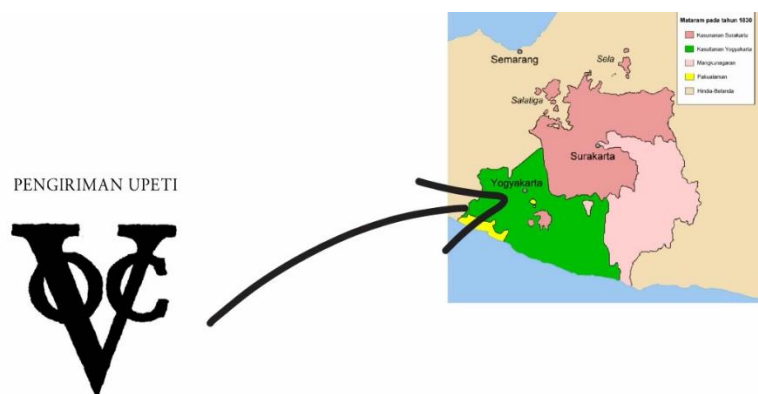
Bagian ini menjelaskan dengan persenjataan yang lebih baik dan lengkap akhirnya pasukan VOC mampu menghentikan serangan yang dilakukan oleh pasukan Mataram. Hingga pasukan Mataram semakin melemah dan akhirnya ditarik kembali ke Mataram, demikian serangan kedua ini juga kembali mengalami kegagalan.



Gambar 29. Akhir perlawanan Mataram terhadap VOC

(sumber: wartamuslim.com)

Bagaian ini menjelaskan tentang akhir peperangan yang dilakukan oleh Mataram. Meskipun secara militer Mataram tidak berhasil memaksa VOC menjadi bawahan dari Mataram. Namun, kemudian Sultan Agung mnegggunakan kemampuan diplomasinya hingga berhasil memaksa VOC mengakui eksistensi Mataram.



Gambar 30. Ilustrasi pengiriman upeti VOC ke Mataram

(sumber: id.wikipedia.org)

Bagian ini terdapat ilustrasi lambing VOC dan Peta Jawa bagian Selatan dengan menunjukkan letak Mataram yang berada di

wilayah Yogyakarta. Dijelaskan bahwa berkat kemampuan diplomasi Sultan Agung akhirnya VOC mengakui kedaulatan Mataram dibuktikan dengan VOC mengirimkan upeti secara periodik ke Mataram.

THANK FOR YOUR ATTENTION AND FIGHTING

Gambar 31. Penutup video (sumber: animasi pribadi)

Akhir video terdapat tulisan sebagai tanda video sudah selesai diputar dan materi sudah selesai disampaikan melalui video. Di akhir video terdapat tulisan “*thank for your attention and fighting*” dengan maksud mengucapkan terimakasih telah memperhatikan penjelasan dalam pembelajaran dan tetap bersemangat dalam belajar.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard materi perang Sultan Agung *versus* J.P. Coen

Pengembangan media pembelajaran, pada tahap ini terdapat beberapa tahap didalamnya yaitu validasi desain dan revisi desain. Pada tahap ini merupakan proses untuk menilai media yang dikembangkan

yaitu media *whiteboard* berbasis *videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen. Sebelum dilakukan uji coba produk disekolah atau dilapangan. Produk diharuskan mendapat validasi dari beberapa ahli yaitu baik dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran supaya produk media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* dapat layak untuk di uji cobakan. Validasi media dilakukan oleh 3 ahli, 2 orang dosen dimana 1 dosen sebagai ahli media dan 1 sebagai ahli materi serta 1 guru ahli berasal dari guru sejarah SMA Negeri 1 Boja yang berlaku menjadi ahli pembelajaran.

Fungsi guru sebagai validator diharapkan mampu menjadi penyeimbang validator. Hal ini berdasarkan pada guru yang merupakan pemegang kendali pembelajaran dan berada di lapangan tempat atau lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian, sehingga guru dapat memberikan gambaran dan arahan mengenai materi yang akan dikembangkan. Guru yang dijadikan sebagai ahli pembelajaran merupakan guru sejarah Indonesia.

Validasi dari ahli materi merupakan dosen yang berkompeten dalam materi pada masa kolonialisme. Adapun validator media berasal dari dosen, pemilihan dosen ahli atau validator media dikarenakan dosen tersebut merupakan dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran.

Validasi materi dan validasi media terdiri dari dua tahapan, yaitu validasi tahap I dan validasi tahap II. Validasi dilaksanakan sebanyak dua tahap dimaksudkan supaya mengetahui perbaikan-perbaikan yang

perlu dilakukan untuk hasil yang lebih maksimal sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh para ahli sesuai bidangnya masing-masing. Sebelum melakukan validasi pada tahap dua peneliti melakukan perbaikan atau revisi baik dari segi materi maupun dari segi media, lalu kemudian setelah dilakukan perbaikan sesuai saran pada validasi tahap I kemudian dilakukan validator tahap II. berikut merupakan daftar pakar atau ahli pada validasi media pembelajaran sejarah *whiteboard* berbasis *videoscribe*.

No	Ahli/Pakar	Nama
1	Ahli Materi	Drs. Jayusman, M.Hum.
2	Ahli Media	Atno, S.pd., M.pd.
3	Ahli Pembelajaran	Retno Suminar, S.pd.

Tabel 4. Daftar Nama Ahli atau Pakar

Berikut merupakan rekapitulasi validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media, dan ahli pembelajaran pada tahap pertama (I):

No	Indikator	Nilai
1	Kelengkapan dan kualitas media pembelajaran	3.00
2	Kesesuaian gambar/ilustrasi	4.00
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3.00
4	Kejelasan tujuan pembelajaran sejarah	4.00
5	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00
6	Kemudahan untuk dipahami	4.00

7	Sistematis dan urut	3.00
8	Kemenarikan materi	3.00
9	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	3.00
10	Kemudahan memahami bahasa	3.00
11	Kesesuaian artikulasi audio/bahasa jelas	3.00
Jumlah skor		37.00

Tabel 5. Validasi ahli Materi tahap I oleh Drs. Jayusman, M. Hum.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijabarkan bahwa terdapat beberapa indikator yang mendapat nilai kurang dan perlu perbaikan, yaitu nilai 3 (baik) diantaranya yaitu, berdasarkan indikator kelengkapan dan kualitas media pembelajaran mendapat nilai 3 (baik). Kemudian indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran mendapat nilai 3 (baik). Indikator selanjutnya sistematis dan urut materi mendapat nilai 3 (baik). Selain itu pada indikator kemenarikan materi mendapat nilai 3 (baik). Indikator yang mendapat nilai 3 (baik) selanjutnya adalah kesesuaian penggunaan tata bahasa. Selanjutnya dua indikator terakhir yang mendapat nilai 3 (baik) yaitu kemudahan memahami bahasa dan kesesuaian artikulasi audio/bahasa jelas. Hal inilah nantinya yang akan menjadi acuan bagi peneliti untuk memperbaiki kualitas produk supaya menjadi lebih baik lagi.

Selain ahli materi, produk media ini juga divalidasi oleh ahli media dengan hasil sebagai berikut:

No	Indikator	Nilai
1	Efektif dan efisien	3.00
2	Komunikatif	3.00
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	2.00
4	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	2.00
5	Kesederhanaan visual	3.00
6	Kreativitas dan inovasi baru	3.00
7	Kesesuaian gambar dengan materi	3.00
8	Kesesuaian desain	3.00
9	Peluang pengembangan media kembali	2.00
10	Kemudahan memahami bahasa	4.00
11	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	2.00
Jumlah Skor		30.00

Tabel 6. Validasi ahli Media Tahap I oleh Atno, S.pd., M.pd.

Berdasarkan tabel diatas dapat dijabarkan bahwa, terdapat beberapa indikator yang mendapat nilai kurang dan perlu dilakukannya perbaikan. Diantaranya, pada indikator kesesuaian pemilihan jenis huruf mendapat nilai 2 (cukup), kemudian pada indikator selanjutnya kesesuaian pemilihan ukuran huruf mendapat nilai 2 (cukup). Indikator lainnya yang mendapat nilai kurang adalah peluang pengembangan media kembali mendapat nilai 2 (cukup), selanjutnya indikator yang mendapat nilai 2 (cukup) adalah kesesuaian penggunaan tata bahasa. Untuk indikator lainnya mendapat nilai 3 masuk dalam kategori baik.

Hasil validator inilah yang nantinya akan dipergunakan oleh peneliti melakukan perbaikan produk media pembelajaran, supaya lebih baik dan layak, untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran dikelas.

Terakhir, setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media produk ini juga divalidasi oleh ahli pembelajaran, dengan hasil sebagai berikut:

No	Indikator	Nilai
1	Keseuaian materi	3.00
2	Kelengkapan materi	4.00
3	Kemudahan penggunaan media	4.00
4	Kesesuaian topik	3.00
5	Peluang pengembangan kembali	3.00
6	Kejelasan Suara dalam Video	2.00
7	Media memotivasi siswa belajar	3.00
8	Kreativitas dan inovasi baru	3.00
9	Kemampuan menambah pengetahuan	3.00
10	Kesesuaian tampilan gambar	4.00
11	Penggunaan tata bahasa	4.00
Jumlah Skor		36.00

Tabel 7. Validasi ahli pembelajaran tahap I oleh Retno Suminar, S.Pd.

Berdasarkan hasil validator ahli pembelajaran pada table diatas, terdapat beberapa indikator yang perlu dilakukan perbaikan. Diantaranya adalah, indikator kesesuaian materi mendapat nilai 3 (baik), selanjutnya pada indikator kesesuaian topik juga mendapat nilai 3 (baik), kemudian pada indikator berikutnya mendapat nilai 3 (baik) yaitu peluang pengembangan kembali media, indikator selanjutnya mendapat nilai 2 (cukup) yaitu kejelasan suara dalam video, dan terdapat 3 indikator yang mendapat nilai 3 (baik) diantaranya media memotivasi siswa belajar, kreativitas dan inovasi baru, indikator yang terakhir kemampuan menambah pengetahuan.

Berdasarkan hasil validator pakar materi dan pakar media pada tahap I diperoleh saran dan masukan terhadap perbaikan produk media sebagai berikut.

- a. Berdasarkan hasil validator yang telah dilakukan oleh ahli materi, berikut merupakan saran dan masukan yang harus diperbaiki untuk meningkatkan kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan, adalah sebagai berikut:
 - 1) *Dubbing* dilakukan terlalu cepat dan tidak ada intonasi penekanan suara.
 - 2) Materi dibelakang video tidak jelas.
 - 3) Otentisitas gambar Bahurekso.
 - 4) Sebab kematian J.P. Coen.

Itulah beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam produk media pembelajaran. Namun, berdasarkan penilaian dari ahli materi menyatakan bahwa pengembangan produk media whiteboard berbasis videoscribe ini layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang sudah diberikan.

- b. Berdasarkan validator yang telah dilakukan oleh ahli media, berikut merupakan saran dan masukan yang harus diperbaiki untuk meningkatkan kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan, adalah sebagai berikut:
- 1) Munculnya kata motivasi Soekarno tidak sesuai dengan KI/KD.
 - 2) Alasan menyerang VOC tidak bareng dengan dubbing.
 - 3) Masih banyak muncul gambar dan narasi dubbing yang belum sesuai.

Itulah beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam prosuk media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*. Namun, berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh validator media ini layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang sudah diberikan.

- c. Berdasarkan validator yang telah dilakukan oleh ahli pembelajaran, berikut merupakan saran dan masukan yang harus diperbaiki untuk meningkatkan kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan, adalah sebagai berikut:

1) Volume suara kurang jelas dan penjelasan terlalu cepat.

Itulah hal yang perlu diperbaiki dalam produk media pembelajaran. namun, berdasarkan penilaian dari ahli pembelajaran menyatakan bahwa pengembangan media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran yang sudah diberikan.

Setelah dijabarkan hasil nilai masing-masing validator. Berikut merupakan rekapitulasi validasi ahli pada tahap I.

No	Komponen Penilaian	Rata-rata Persen	Kriteria
1	Materi	84,1%	Baik
2	Media	68,18%	Cukup Baik
3	Pembelajaran	81,8%	Baik
Rata-rata total		78%	
Kriteria		Baik	

Tabel 8. Rekapitulasi hasil validasi tahap I produk media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* (sumber: data primer yang diolah)

Hasil perhitungan dan analisis validasi media *whiteboard* berbasis *videoscribe* tahap I oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (terlampir)

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dilihat dari segi materi mendapat presentase sebanyak 84,1% dengan dinyatakan “Baik” meskipun begitu tetap perlu dilakukannya perbaikan karena terdapat beberapa saran dan

masukan dari ahli materi. Selanjutnya dari segi media mendapat presentasi sebanyak 68,18%. Berikutnya dari segi pembelajaran pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* mendapat presentase sebanyak 81,8% dengan dinyatakan “Baik” meskipun begitu tetap perlu juga diperlukan perbaikan karena terdapat beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli pembelajaran.

No	Saran	Perbaikan
1	<i>Dubbing</i> dilakukan terlalu cepat dan tidak ada intonasi penekanan suara.	Perbaikan telah dilakukan supaya ada penekanan intonasi dan memperlambat <i>dubbing</i> .
2	Materi dibelakang video tidak jelas.	Terdapat beberapa gambar yang kurang mendukung di akhir video sehingga terlihat kurang jelas, namun sudah diperbaiki dengan gambar yang sesuai.
3	Otentisitas gambar Bahurekso	Perbaikan melakukan kebenaran tentang gambar Bahurekso.
4	Sebab kematian J.P. Coen.	Sebab kematian J.P. Coen disebabkan karena sakit namun tidak diketahui secara pasti dan masih banyak simpang siur, namun sudah dilakukan perbaikan.
5	Munculnya kata motivasi Soekarno tidak sesuai dengan KI/KD.	Perbaikan dilakukan dengan menghilangkan kata motivasi dengan gambar Soekarno.
6	Alasan menyerang VOC tidak bareng dengan <i>dubbing</i> .	Perbaikan dilakukan dengan mengedit ulang supaya terjadi

		penyesuaian antara <i>dubbing</i> dengan gambar.
7	Masih banyak muncul gambar dan narasi <i>dubbing</i> yang belum sesuai.	Perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan gambar dengan <i>dubbing</i> .

Tabael 9. Saran dan perbaikan produk media pembelajaran tahap I

(sumber: data primer yang diolah)

Perbaikan yang telah dilakukan pada tahap Validator I kemudian dilakukan tahap validator berikutnya, hal ini dilakukan supaya terjadi kelayakan media digunakan sebagai media pembelajaran dikelas. Dibawah ini merupakan hasil validator tahap II yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang sama pada validator tahap I.

No	Indikator	Nilai
1	Kelengkapan dan kualitas media pembelajaran	4.00
2	Kesesuaian gambar/ilustrasi	4.00
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00
4	Kejelasan tujuan pembelajaran sejarah	4.00
5	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00
6	Kemudahan untuk dipahami	4.00
7	Sistematis dan runtut	4.00
8	Kemenarikan materi	4.00
9	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	4.00
10	Kemudahan memahami bahasa	4.00
11	Kesesuaian artikulasi audio/bahasa jelas	4.00
Jumlah Skor		44.00

Tabel 10. Validasi ahli materi tahap II Drs. Jayusman., M.Hum.

Perbaikan yang sudah dilaksanakan pada tahap I (pertama) membuahkan hasil dimana pada validator tahap II tidak terdapat perbaikan dengan semua indikator mendapat nilai tertinggi yaitu 4 dengan kategori sangat baik. Ahli materi juga menyatakan bahwa media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dengan materi Sultan Agung versus J.P Coen layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Selanjutnya setelah dilakukan validator tahap II pada segi materi juga dilakukan validator kembali pada produk media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* pada ahli Media, adapun hasilnya sebagai berikut.

No	Indikator	Nilai
1	Efektif dan efisien	4.00
2	Komunikatif	4.00
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3.00
4	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3.00
5	Kesederhanaan visual	4.00
6	Kreativitas dan inovasi baru	4.00
7	Kesesuaian gambar dengan materi	4.00
8	Kesesuaian desain	3.00
9	Peluang pengembangan media kembali	3.00
10	Kemudahan memahami bahasa	3.00
11	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	3.00
Jumlah Skor		38.00

Tabel 11. Validasi ahli media tahap II Atno, S.pd., M.pd.

Berdasarkan validasi ahli media pada tahap II ini, dapat disimpulkan ada beberapa indikator yang masih mendapat nilai tiga, meskipun begitu tidak ada catatan yang diberikan oleh ahli media untuk

melakukan perbaikan. Namun, ahli memberikan saran supaya dalam produk media ditambah dengan penutup supaya materi yang terdapat dalam media tidak menggantung.

Selain dilakukan validasi tahap II oleh ahli materi dan ahli media, dilakukan validasi tahap II pula oleh ahli pembelajaran. adapun penjabarannya sebagai berikut.

No	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian materi	4.00
2	Kelengkapan materi	4.00
3	Kemudahan penggunaan media	4.00
4	Kesesuaian topik	4.00
5	Peluang pengembangan kembali	4.00
6	Kejelasan suara dalam video	4.00
7	Media memotivasi siswa belajar	4.00
8	Kreativitas dan inovasi baru	4.00
9	Kemampuan menambah pengetahuan	4.00
10	Kesesuaian tampilan gambar	4.00
11	Penggunaan tata bahasa	4.00
Jumlah skor		44.00

Tabel 12. validasi tahap II oleh ahli pembelajaran Retno Suminar,

S.pd.

Berdasarkan validator oleh ahli pembelajaran pada tahap II semua indikator mendapat nilai yang baik yaitu 4 dan tidak terdapat catatan yang perlu dilakukan untuk produk media pembelajaran.

Validasi tahap II telah dilakukan oleh 3 ahli, kemudian hasil nilai dari ketiga ahli tersebut akan di rekap hingga menunjukkan apakah produk media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dengan materi Perang Sultan Agung versus J.P. Coen layak diuji cobakan dan selanjutnya digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

No	Komponen Penilaian	Rata-rata Persen	Kriteria
1	Materi	100%	Sangat baik
2	Media	86,36%	Sangat baik
3	Pembelajaran	100%	Sangat baik
Rata-rata		95%	
Kriteria		Sangat Baik	

Tabel 13. Rekapitulasi hasil validasi tahap II produk media

Whiteboard berbasis *Videoscribe* (sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan validasi tahap II dapat disimpulkan bahwa perbaikan yang telah dilakukan pada validasi tahap I sudah memenuhi apa yang menjadi masukan dan perlu diperbaiki. Validator tahap II ini, ahli materi memberikan nilai 100% dengan kategori atau kriteria sangat baik sehingga materi yang disajikan dalam media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* sudah sesuai dengan KI/KI maupun tujuan pembelajaran.

Selanjutnya validator tahap II ahli media memberikan nilai sebanyak 86, 36% dengan kategori sangat baik, meskipun tidak semua indikator mendapat nilai 4 tetapi tidak terdapat catatan masukan ataupun saran yang diberikan oleh ahli media untuk dilakukannya perbaikan. Terakhir, validator tahap II yang dilakukan oleh ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebanyak 100% dan tidak terdapat catatan perbaikan maupaun masukan terhadap produk media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen.

Ahli	Tahap		Rata-rata
	Tahap I	Tahap II	
Ahli Materi	84,10%	100%	92,05%
Ahli Media	68,18%	86,36%	77,27%
Ahli Pembelajaran	81,80%	100%	90,90%
Jumlah			260,22%
Rata-rata			87,74%
Keterangan			Baik

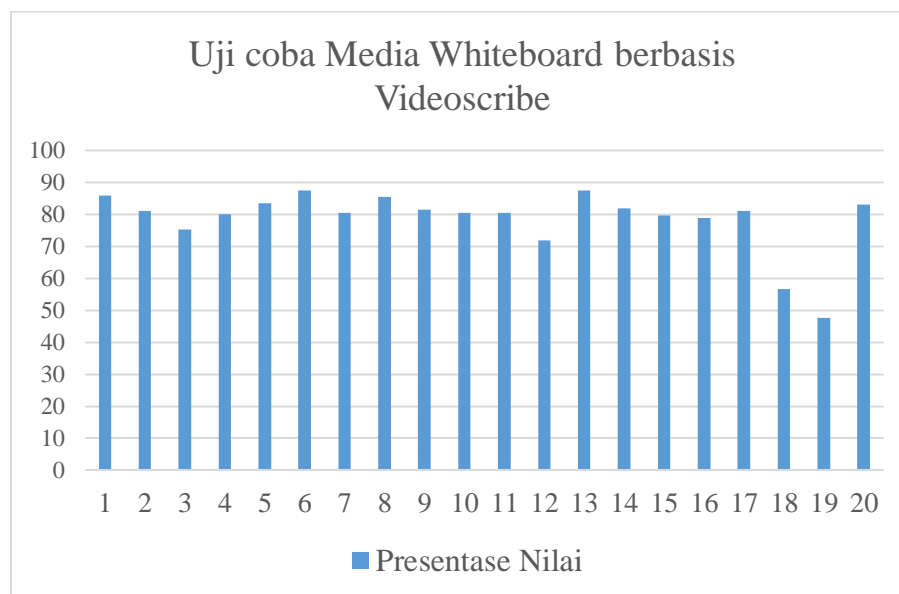
Tabel 14. hasil rekapitulasi validasi tahap I dan II oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran (sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi dan kelayakan model yang sudah dilakukan pada tahap I dan tahap II diperoleh presentase akhir sebesar 87,74% dengan kategori baik, sehingga media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen kelas XI di SMA Negeri 1 Boja sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

4. Kelayakan media pembelajaran Whiteboard materi perang Sultan

Agung versus J.P. Coen

Tahap akhir yang dilakukan dalam pengembangan media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dengan melakukan uji coba produk media. Uji coba produk media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dilaksanakan dikelas XI IPS 4 dan XI IPA 4 dengan jumlah 64 siswa SMA Negeri 1 Boja. Selain dilakukan uji coba dilakukan pula uji validitas produk media dengan cara membagikan instrumen validasi produk media kepada siswa (responden). Pembagian instrumen dilakukan dengan tujuan mengetahui kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan peneliti, dan diperbaiki sesuai dengan saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli. Dalam instrumen tersebut terdapat 20 indikator pertanyaan maupun pernyataan. Berdasarkan instrumen tersebut maka diperoleh hasil uji coba produk media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dengan materi perlawanan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen adalah sebagai berikut.



Gambar 32. Diagram uji validasi media Whiteboard berbasis Videoscribe oleh siswa (sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan hasil uji coba produk media pembelajaran yang sudah dilakukan maka menghasilkan diagram seperti diatas. Pada diagram diatas dibuat melalui presentase sehingga akan lebih mudah dalam memahami tingkat kevalidan media pembelajaran sejarah *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*. Adapun penjabarannya sebagai berikut: pada nomor 1 responden menyatakan 85, 94% menganggap bahwa media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* ini memudahkan dalam belajar. Selanjutnya pada butir instrumen nomor 2 sebanyak 81, 25% responden menyatakan bahwa media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* memberi semangat untuk belajar sejarah. Pada butir nomor 3 sebanyak 75, 39% responden menyatakan bahwa media pembelajaran ini membuat tidak merasa bosan dalam pembelajaran sejarah. Kemudian pada butir pernyataan nomor 4 sebanyak 80, 08% responden

menyatakan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan dengan bantuan atau menggunakan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*. Selanjutnya nomor 5 responden menyatakan bahwa media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* praktis dan menarik karena tidak harus dipelajari dalam kelas pernyataan ini mendapat presentase sebanyak 83, 59%. Pada butir instrumen selanjutnya yaitu nomor 6 sebanyak 87, 5% responden menyatakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran sejarah sesuai dengan topik pembelajaran yaitu perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen. Pada pernyataan nomor 7 sebanyak 80, 47% responden menyatakan materi yang disajikan dalam media runtut dan jelas sehingga mudah dipagami.

Pada item nomor 8 sebanyak 85, 55% responden menyatakan ilustrasi gambar yang disajikan dalam media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* jelas dan sesuai dengan materi. Kemudian pada butir nomor 9 responden menyatakan menyukai tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran sejarah dengan mendapat presentase sebanyak 81, 64%. Berikutnya pada butir item nomor 10 sebanyak 80, 47% responden menyatakan artikulasi yang terdapat dalam media jelas dan sesuai dengan materi. Kemudian pada soal nomor 11 responden menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami hal ini mendapat presentase sebanyak 80, 47%. Pada

butir item selanjutnya yaitu 12 responden menyatakan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sejarah sesuai dengan EYD, hal tersebut mendapat presentase sebanyak 71, 88%. Kemudian pada item nomor 13 sebanyak 87, 5% responden menyatakan tulisan yang terdapat dalam media dapat dibaca dengan jelas. Pada butir item selanjutnya nomor 14 sebanyak 82, 03% responden menyatakan bahwa tulisan yang termuat dalam media mewakili isi pesan atau informasi yang akan disampaikan dalam pembelajaran sejarah. selanjutnya pada item nomor 15 responden menyatakan dengan menggunakan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* manfaat media dapat dirasakan dengan mendapat presentase sebanyak 79, 69%. Kemudian pada item nomor 16 sebanyak 78, 91% responden menyatakan media *Whiteboard* dapat digunakan belajar secara mandiri. Selanjutnya pada item nomor 17 sebanyak 81, 25% responden menyatakan bahwa tertarik dengan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* ini. Kemudian pada item nomor 18 reponden menyatakan tidak merasakan manfaat penggunaan media pembelajaran sejarah sebanyak 56, 64%. Selanjutnya pada item nomor 19 sebanyak 47, 66% reponden menyatakan lebih memahami materi sejarah tanpa menggunakan media pembelajaran. item terakhir nomor 20 sebanyak 83, 2% responden menyatakan kesan baik terhadap pengembangan media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*.

Setelah dilakukan uji coba media didalam kelas. Dilakukan pula wawancara dengan tujuan dapat mengetahui komentar dan saran yang

diberikan siswa(responden) setelah dilakukan uji coba media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*, adapun penjabarannya sebagai berikut.

- 1) Materi yang disajikan mudah dipahami karena materi yang disampaikan tidak berbelit-belit langsung pada intinya.
- 2) Gambar yang disajikan jelas dan menarik meskipun gambarnya ada yang diulang-ulang dan kurang rapi.
- 3) Media ini sangat membantu dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- 4) Waktu atau durasi media pas sehingga tidak terasa menjenuhkan.
- 5) Suara *dubbing* dapat dapat didengar dan dipahami serta penekanan *dubbing* yang sesuai dengan materi.

B. Pembahasan

1. Kondisi awal media pembelajaran sebelum dikembangkan media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*

Penelitian pengembangan media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen, yang dilakukan di SMA Negeri 1 Boja tepatnya di kelas XI dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Fakta yang ditemukan dilapangan berdasarkan hasil observasi, wawancara yang dilakukan peneliti dan angket analisis kebutuhan media. Dalam pembelajaran sejarah Indonesia media yang digunakan cukup bervariasi

namun media yang dominan digunakan adalah *Power Point (PPT)*, khususnya dalam pembelajaran sejarah materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme. Materi ini dalamnya terdapat banyak sub bab sehingga tidak semua materi dapat diajarkan di dalam kelas. Selain materi yang cukup banyak, guru juga sering tidak masuk kelas sehingga pembelajaran didalam kelas semakin tidak maksimal dan sering ketinggalan materi pembelajaran. Guru masuk kedalam kelas biasanya akan dilakukan pemadatan materi hingga membuat materi yang didapatkan siswa tidak maksimal. Selain faktor guru yang jarang masuk akibat agenda lain, siswa dalam belajar hanya bermediakan buku cetak yang diberikan pemerintah. Buku pemerintah yang digunakan oleh siswa masih minim visual dan materi yang terdapat didalamnya hanya sekilas dan tidak lengkap.

Permasalahan diatas tersebut yang melatar belakangi adanya kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran sejarah materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru sejarah Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Boja yaitu Retno Suminar, S.pd. diperoleh informasi bahwa belum pernah dilakukan pengembangan media yang dilakukan di SMA Negeri 1 Boja. Hal ini karena keterbatasan waktu dan agenda yang dimiliki guru, tidak hanya mengajar saja namun banyak agenda lainnya. Biasanya guru hanya memakai media *Power Point* dalam pembelajaran, dan ketika menggunakan media visual maupun video biasanya guru

hanya memakai sumber internet. Selain itu Retno Suminar, S.pd. menggambarkan bahwa kondisi siswa yang selalu tertarik dan antusias ketika ditayangkan video dalam pembelajaran. Namun, ketika durasi videonya terlalu panjang biasanya siswa akan merasa bosan, hingga menyebabkan ketidak efektifan dalam pembelajaran. jadi perlu dilakukan pengembangan media *audio-visual* namun dengan durasi yang tidak terlalu lama sehingga setelah penayangan video tersebut dapat dilakukan penekanan materi kembali dengan cara diterangkan. Selain itu, informasi yang didapatkan berdasarkan angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa, sebanyak 89% siswa menyatakan bahwa dengan penggunaan media siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan atau diterangkan oleh guru. Penggunaan media yang berbasis *audio-visual* yaitu berupa video siswa menyatakan akan lebih cepat memahami materi yang didapatkan hal ini mendapat presentase sebanyak 91%.

Selain berdasarkan fakta-fakta yang didapatkan dalam penelitian, pengembangan media sangat penting untuk dilakukan. Mengingat media mempunyai peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Daryanto (2010) yang dikutip Atno, dkk (2019:60) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. media pembelajaran

juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar (Arsyad 2010) dalam Atno, dkk (2019: 61). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga mampu merekonstruksi masa lampau yang terselubung yang tidak jelas. Media pembelajaran sejarah juga membuat sejarah menjadi hidup, gamblang, dan relevan dengan kehidupan para pelajar yang berorientasi masa kini atau masa depan. Selain itu, media pembelajaran sejarah membuat sejarah menjadi nyata, jelas, vital dan menarik (Kochar, 2008) dalam Atno, dkk (2019: 61).

Berdasarkan gambaran kondisi awal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen.

2. Pengembangan media pembelajaran Whiteboard berbasis Videoscribe

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berbentuk video yang disebut dengan *Whiteboard*. Pembuatan media *Whiteboard* ini menggunakan *software Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* adalah *software* yang digunakan dalam membuat *design* animasi berlatar belakang putih. *Software* ini digunakan karena mudah dalam mengaplikasikan. Penggunaan *software* ini juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak menyulitkan pengguna dalam membuat media

pembelajaran berupa video. Penggunaan internet hanya dilakukan untuk login ketika akan masuk dalam program namun setelahnya dapat menggunakan tanpa jaringan internet.

Pengembangan media dilakukan dengan mempersiapkan terlebih dahulu materi serta skrip yang akan digunakan dalam pembuatan media. Dibuat pula *dubbing* yang akan digunakan sebagai pengisi suara dalam media. Setelah pembuatan media selesai di dalam *Software Sparkol Videoscribe* kemudian media disimpan dalam format Mp4. Tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi media supaya media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran disekolah. Validasi media dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi tahap pertama yang dilakukan oleh ahli materi, media dan pembelajaran. mendapat presentase keseluruhan dengan rata-rata 78% dengan kategori baik bila digunakan dalam media pembelajaran. namun terdapat beberapa masukan yang perlu diperbaiki terhadap media yang dikembangkan, diantaranya:

No	Saran	Perbaikan
1	Dubbing dilakukan terlalu cepat dan tidak ada intonasi penekanan suara.	Perbaikan dilakukan supaya ada penekanan intonasi dan memperlambat dubbing.
2	Materi dibelakang video tidak jelas.	Terdapat beberapa gambar diakhir video yang kurang mendukung di akhir video sehingga terlihat kurang jelas, namun sudah

		diperbaiki dengan gambar yang sesuai.
3	Otentisitas gambar Bahurekso	Perbaikan melakukan pencarian tentang gambar Bahurekso.
4	Sebab kematian J.P. Coen	Sebab kematian J.P. Coen disebabkan karena sakit namun tidak diketahui secara pasti dan masih banyak simpang siur tentang kebenarannya. Namun sudah dilakukan perbaikan dengan melakukan melakukan literasi.
5	Munculnya kata motivasi Soekarno tidak sesuai dengan KI/KD.	Perbaikan dilakukan dengan menghilangkan kata motivasi dengan gambar Soekarno.
6	Alasan menyerang VOC tidak bareng dengan dubbing.	Mengedit ulang supaya terjadi penyesuaian antara dubbing dengan gambar.
7	Masih banyak muncul gambar dan narasi dubbing yang belum sesuai.	Menyesuaikan gambar dengan dubbing.

Tabel 15. Saran dan perbaikan validasi tahap pertama (sumber: data primer yang diolah)

Setelah dilakukan perbaikan atas saran yang diberikan oleh ahli pada media pembelajaran *Whiteboard berbasis Videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen, kemudian dilakukan validasi tahap dua.

Validasi ini dilakukan oleh ahli yang sama yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. pada tahap kedua ini pengembangan media *Whiteboard berbasis Videoscribe* mendapat presentase rata-rata 95% dengan kategori pengembangan produk sangat baik. Namun terdapat masukan hingga perlu dilakukan perbaikan.

No	Saran	Perbaikan
1	Pada bagian akhir ditambah dengan penutup video supaya tidak ngambang.	Dilakukan perbaikan dengan menambahkan closing di akhir video.

Tabel 16. Saran dan perbaikan validasi tahap kedua (sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan validasi pada tahap pertama dan tahap kedua, mendapat presentase sebanyak 87, 74% dengan kategori baik. Sehingga media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dengan materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

3. Kelayakan media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe*

Media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* supaya layak digunakan dalam menunjang pembelajaran sejarah harus mendapat kriteria baik dan layak digunakan. Untuk dikatakan layak media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* harus melalui beberapa tahap yaitu pertama dengan dilakukan proses validasi yang dilakukan oleh ahli yang berkompeten sesuai bidangnya. Berdasarkan validasi yang dilakukan pada tahap pertama dan tahap kedua oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Ahli	Tahap I	Tahap II	Presentase Akhir	Kategori
Ahli Materi	84, 10%	100%	92, 05%	Sangat baik (sangat layak)
Ahli media	68, 18%	86, 36%	77, 27%	Baik (layak)
Ahli pembelajaran	81, 80%	100%	90, 90%	Sangat baik (sangat layak)

Tabel 17. Presentase kelayakan validasi (sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran pada tahap pertama (I) media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen cukup dan layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran sejarah di kelas. Namun, pada validasi tahap pertama diperlukan perbaikan (revisi) supaya semakin layak digunakan. Pada validasi tahap kedua (II) yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran penilaian terhadap media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* mendapat kenaikan presentase dari validasi tahap pertama. Berdasarkan penjabaran tahap validasi yang telah dilakukan maka media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen dikategorikan baik dan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran sejarah.

Selain penilaian kelayakan yang dilakukan oleh para ahli, media *Whiteboard* juga dilakukan penilaian oleh siswa. Hasil penilaian siswa terhadap media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen yang dilakukan oleh siswa mendapat presentase keseluruhan sebanyak 80,1% dengan kategori baik dan layak digunakan dalam menunjang pembelajaran sejarah.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kondisi awal media pembelajaran yang digunakan sudah bervariasi namun media yang paling sering digunakan dalam setiap materi adalah *Power Point*. Selain media *Power Point* juga menggunakan buku sebagai media lainnya. Pengembangan media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* sangat penting dilakukan karena beberapa alasan yaitu padatnya agenda yang dimiliki guru hingga jarang masuk dalam kelas yang berakibat perlu dilakukan pemadatan materi, selain itu buku yang digunakan sebagai pegangan siswa memuat materi yang kurang detail. Kemudian berdasarkan angket analisis kebutuhan dan wawancara yang dilakukan pada siswa dan guru, kedua metode tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme perlu dikembangkan.
2. Pengembangan media pembelajaran *Whiteboard* menggunakan *software Sparkol Videoscribe* yang penggunaannya dapat dilakukan secara offline. Pengembangan media ini melalui dua tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan pada tahap I mendapat

presentase sebanyak 78% dengan kategori baik dan perlu dilakukan revisi. Setelah dilakukan perbaikan pada validasi tahap II mendapat presentase keseluruhan sebanyak 95% dengan kategori baik. Berdasarkan dua tahap validasi media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen mendapat presentase sebanyak 87, 74% dengan kategori baik.

3. Media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *Whiteboard* sudah melewati tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur dan validasi sebanyak dua kali, presentase yang diperoleh pada validasi tahap II mengalami peningkatan dibandingkan dengan validasi tahap I. selain itu berdasarkan validasi yang dilakukan oleh siswa media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* materi Perang Sultan Agung versus J.P. Coen mendapat presentase sebanyak 80, 1% dengan kategori layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran sejarah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dilapangan dan hasil pembahasan yang telah disajikan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya guna penyempurnaan media *Whiteboard* yang lebih baik.
2. Pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* diharapkan dapat menjadi acuan pengembangan media dengan materi-materi lainnya yang lebih bervariasi dan memberikan materi yang benar-benar dibutuhkan oleh siswa secara detail dan mudah dipahami.
3. Bagi guru, perlunya diadakan pelatihan-pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi melalui kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) ataupun kegiatan khusus pelatihan. Supaya guru memiliki kemampuan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Apa itu videoscribe di <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/> (diakses pada minggu, 22 September 2019 pukul 18.30)
- Afifah, N dan Bobi Hidayat. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Sumatra Dan Akulturasinya Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro*. Jurnal Swarnadwipa: Volume 2 (3). E-ISSN 2580-7315 (diakses pada hari Kamis, 19 September 2019 pukul 15.30)
- Anggraeni, AR (dkk). 2019. *Keragaman Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Sejarah Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Rembang Tahun 2018/2019*. Jurnal. Indonesia Journal of History Education. Volume 7 (1). E-ISSN: 2549-0354, P-ISSN: 2252-6641. (diakses pada hari Jumat, 22 November 2019 pukul 15.45)
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Aryuntini, N (dkk). 2018. Development of Learning Media Based on Videoscribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study. *Journal of Education, Teaching and Learning* Volume 3 (2). P-ISSN: 2477-5924 e-ISSN: 2477-4878 (diakses pada hari Senin, 30 September 2019 pukul 20.00)
- Azizah, AN. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran SParkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di SMA Batik 2 Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta (diakses pada hari Jumat, 20 September 2019 pukul 20.00)
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Faturrohman, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Jalinus, N dan Ambiyar. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

- Lutfi, M (dkk). 2013. *Sisi-Sisi Lain Kebijakan Profesionalisme Guru: Optik Hukum, Implementasi dan Rekonsepsi*. Malang: UB Press
- Munawar, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang (diakses pada hari Selasa, 24 September 2019 pukul 20.00)
- Musyadat, I. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. (diakses pada hari jumat, 20 September 2019 pukul 19.30)
- Poesponegoro, MD (dkk). 2010. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid III*. Jakarta: Balai Pustaka
- Pujiastuti, YS (dkk). 2007. *IPS Terpadu 1B*. ---: PT Gelora aksara pratama
- Ricklefs. 2017. *Sejarah Indonesia Modern*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sardiman (dkk). 2017. *Sejarah Indonesia Kelas XI Semester I*. Solo: PT Tiga serangkai pustaka
- Sadiman, AS (dkk). 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Setyowati, DL (dkk). 2018. *Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang Tahun 2018*. Semarang
- Suparjan, Edy. 2019. *Pendidikan Sejarah Untuk Membentuk Karakter Bangsa*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono, R dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi
- Suardi. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Saputri, DD. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Booklet Bergambar Materi Pokok Akulturasi Kebudayaan Nusantara Dengan Hindu Buddha Pada Kelas XI SMA 1 Sokaraja*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (Diakses pada hari Selasa, 24 September 2019 pukul 13.00)

- Sulistiyowati, DA. 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Pada Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 7 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (diakses pada hari Senin, 7 Oktober 2019 pukul 20.00)
- Utomo, CB (dkk). 2018. *Wayang Suluh AS A Learning Media In Teaching History In High School*. Jurnal. Paramita: Historical Studies Journal. Volume 28 (1). ISSN: 0854-0039 E-ISSN: 2407-5825. (diakses pada hari Selasa, 12 November 2019 pukul 13.05)
- . 2015. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sejarah Berorientasi Metakognitif Jenjang SMA*. Jurnal. Paramita. Volume 25 (1). ISSN: 0854-0039. (diakses pada hari Rabu, 2 Oktober 2019 pukul 14.35)
- Wulansari, DA. 2016. *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 Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang (Diakses pada hari Kamis 19 September 2019 pukul 20.00)

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Ulangan Tengah Semester (UTS)

Hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) Kelas XI

Sejarah Indonesia SMA Negeri 1 Boja

Responden	Nilai UTS
R-1	73
R-2	83
R-3	55
R-4	55
R-5	65
R-6	75
R-7	70
R-8	90
R-9	70
R-10	70
R-11	75
R-12	63
R-13	83
R-14	50
R-15	85
R-16	48
R-17	65
R-18	63
R-19	53
R-20	58
R-21	80
R-22	68
R-23	75
R-24	55
R-25	60
R-26	80
R-27	45
R-28	28
R-29	45
R-30	83
R-31	58
R-32	78
R-33	63

R-34	83
R-35	48
R-36	70
R-37	70
R-38	55
R-39	70
R-40	65
R-41	50
R-42	55
R-43	43
R-44	50
R-45	55
R-46	43
R-47	50
R-48	48
R-49	48
R-50	58
R-51	68
R-52	28
R-53	53
R-54	55
R-55	53
R-56	60
R-57	45
R-58	50
R-59	35
R-60	40
R-61	55
R-62	33
R-63	38
R-64	48
Presentase rata-rata nilai UTS	59.2%

Lampiran 2 Menentukan Tingkat Kelayakan

Menentukan Tingkat Kelayakan

A. Data validator Materi

Responden	Nomor Butir Angket											Jumlah	Skor maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
R-1	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	37	44

1) Presentase skor maksimal

$$presentase\ maksimal = \frac{\sum item \times \sum responden \times skor\ tertinggi}{\sum item \times \sum responden \times skor\ tertinggi} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} presentase\ maksimal &= \frac{11 \times 1 \times 4}{11 \times 1 \times 4} \times 100\% \\ &= \frac{44}{44} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

2) Presentase skor terendah

$$Presentase\ minimal = \frac{\sum item \times \sum responden \times skor\ nilai\ terendah}{\sum item \times \sum responden \times skor\ nilai\ tertinggi} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} presentase\ minimal &= \frac{11 \times 1 \times 2}{11 \times 1 \times 4} \times 100\% \\ &= \frac{22}{44} \times 100\% \\ &= 50\% \end{aligned}$$

3) Panjang kelas

$$Panjang\ kelas = \frac{nilai\ tertinggi\% - nilai\ terendah\%}{kelas\ yang\ diinginkan}$$

$$\text{panjang kelas} = \frac{100 - 50}{4} = 12,5\%$$

B. Data Validator Media

Responden	Nomor Butir Angket											Jumlah	Skor maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
R-1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	2	30	44

1) Presentase skor maksimal

$$\text{presentase maksimal} = \frac{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor tertinggi}}{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{presentase maksimal} &= \frac{11 \times 1 \times 4}{11 \times 1 \times 4} \times 100\% \\ &= \frac{44}{44} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

2) Presentase skor terendah

$$\text{Presentase minimal} = \frac{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai terendah}}{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai tertinggi}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{presentase minimal} &= \frac{11 \times 1 \times 2}{11 \times 1 \times 4} \times 100\% \\ &= \frac{22}{44} \times 100\% \\ &= 50\% \end{aligned}$$

3) Panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{nilai tertinggi}\% - \text{nilai terendah}\%}{\text{kelas yang diinginkan}}$$

$$\text{panjang kelas} = \frac{100 - 50}{4} = 12,5\%$$

C. Data Validator Pembelajaran

Responden	Nomor Butir Angket											Jumlah	Skor maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
R-1	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	36	44

1) Presentasi skor maksimal

$$presentase\ maksimal = \frac{\sum item \times \sum responden \times skor\ tertinggi}{\sum item \times \sum responden \times skor\ tertinggi} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} presentase\ maksimal &= \frac{11 \times 1 \times 4}{11 \times 1 \times 4} \times 100\% \\ &= \frac{44}{44} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

2) Presentasi skor terendah

$$Presentase\ minimal = \frac{\sum item \times \sum responden \times skor\ nilai\ terendah}{\sum item \times \sum responden \times skor\ nilai\ tertinggi} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} presentase\ minimal &= \frac{11 \times 1 \times 2}{11 \times 1 \times 4} \times 100\% \\ &= \frac{22}{44} \times 100\% \\ &= 50\% \end{aligned}$$

3) Panjang kelas

$$Panjang\ kelas = \frac{nilai\ tertinggi\% - nilai\ terendah\%}{kelas\ yang\ diinginkan}$$

$$panjang\ kelas = \frac{100 - 50}{4} = 12,5\%$$

D. Cara menentukan kelas yang diinginkan

$$\text{banyaknya kelas interval } (k) = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 11 = 4$$

E. Rentang Tingkat Kelayakan

Presentase %	Kriteria kelayakan
$87,5 < x \leq 100\%$	Sangat Baik / sangat setuju
$75\% < x \leq 87,5\%$	Baik / setuju
$62,5\% < x \leq 75\%$	Cukup baik / ragu-ragu
$50\% < x \leq 62,5\%$	Kurang baik / tidak setuju

Lampiran 3 Indikator Instrumen Angket

Indikator Instrumen Penelitian

A. Instrument Penilaian Media Pembelajaran

Indikator penilaian yang menunjukkan kualitas pengembangan dengan pengukuran yang meliputi kelayakan media untuk diuji cobakan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru) dan siswa. Indikator penilaian yang digunakan pada instrument penelitian dijelaskan sebagai berikut:

a. Indikator penilaian kelayakan media pembelajaran

Indikator penilaian media pembelajaran diungkapkan oleh Romi Satrio Wahono yang diambil dari:

<http://romisatriaehono.net/2006/6/21/aspek-dan-kriteria-penilaian,media,pembelajaran/> yaitu sebagai berikut:

1) Aspek rekayasa perangkat lunak, yang didalamnya terdapat indikator sebagai berikut:

a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran

Melakukan pengembangan media. Maka media yang dikembangkan memiliki cakupan kemampuan untuk digunakan secara lebih, disbanding sebelum dilakukan pengembangan. Sehingga memiliki kemampuan menciptakan interaksi pembelajaran efektif dan efisien disbanding sebelum dilakukan pengembangan.

b) *Reliable* (Handal)

Indikator media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan, dilihat dari tingkat *reliable*-nya. Maksudnya adalah media yang digunakan tidak mudah rusak, tidak mudah hilang, dan tidak mudah timbul *error*.

c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)

Kelayakan pengembangan media juga dinilai dari tingkat keberlanjutan penggunaannya. Penilaian terhadap pengembangan yang baik juga mempertimbangkan segi perawatan yang mudah. Perawatan/pemeliharaan/pengelolaan mencakup bentuk fisik seperti perangkat apa saja yang dilibatkan untuk menjaga media tersebut dapat dilakukan dengan baik, dan pemeliharaan *software* apabila terjadi serangan virus.

- d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam mengoperasikannya)

Yang perlu diperhatikan dalam melakukan pengembangan media yaitu *user friendly*. Tercapainya penyelesaian masalah juga didasari dengan kemudahan user dalam menggunakan media yang dikembangkan. Sehingga hendaknya dipilih media yang sederhana atau memilih media yang sudah ada namun diberikan pengembangan terhadap cara penyajiannya atau cara menggunakan atau cara mendistribusikannya.

- e) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat di install/dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada)

Kelayakan dari pengembangan media mempertimbangkan sarana yang mendukung dijalkannya/digunakannya media itu. Hendaknya seorang peneliti memperhatikan dengan sangat sarana apa saja yang akan mendukung digunakannya media tersebut. Sarana yang bisa digunakan dalam menjalankan media yang dikembangkan berbasis elektronik antara lain TV, HP, PC, dan Tablet, LCD, *Projektor*.

- f) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.

Pemaketan media dilakukan dengan baik, sehingga saat digunakan media itu tidak rusak, dengan pemaketan media yang

baik, berarti media tersebut siap digunakan bahkan dalam penggunaan yang berulang.

g) Dokumentasi media pembelajaran yang lengkap

Dokumentasi media dalam bidang ini berarti petunjuk. Pemberian dokumentasi pada media harus diberikan dengan jelas dan tidak membuat user kebingungan saat melihat dokumentasi medianya. Dokumentasi media dapat berupa simbol, tulisan saat terjadi *human error* dan petunjuk untuk melakukan pengoperasian.

h) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain)

Hasil akhir dari media yang dikembangkan dapat digunakan kembali baik sebagian maupun keseluruhannya. *Reusable* pada dasarnya untuk keberlanjutan dari eksistensi media tersebut untuk dimanfaatkan kembali. Indikator *reusable* ini juga memiliki kegunaan dalam suatu studi lanjut yang ingin meninjau penelitian yang terdahulu dengan melihat media pada penelitian relevan masih bisa digunakan atautkah tidak.

2) Aspek *instructional design*, yang didalamnya terdapat indikator sebagai berikut:

a) Kejelasan tujuan pembelajaran

Didalam suatu media diperlukan instruksional yang dimasukkan didalamnya, instruksional dalam media diperlukan agar terbentuk interaksi, bentuk dari instruksional bisa terwujud seperti perintah pengerjaan latihan soal, perintah pembuatan kelompok diskusi, isi dari sebuah instruksional harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. sehingga terdapat ketepatan instruksional yang sejalan dengan tujuan pembelajaran.

b) Relevan tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum

Media digunakan dalam pembelajaran berguna agar tujuan pembelajaran dapat lebih mudah dicapai. Ketentuan tujuan pembelajaran didapatkan dengan melihat SK/KD pada kurikulum yang berlaku, sehingga muatan materi harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku.

c) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan interaktif. Melibatkan media dalam membuat strategi pembelajaran hendaknya menyesuaikan dengan cara pemakaian media yang dipakai. Sehingga media yang digunakan dapat bersinergi dengan strategi pembelajaran yang dibuat.

d) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran

Penyampaian lingkup dan keseluruhan dari tujuan pembelajaran harus disampaikan dengan jelas. Kejelasan ini berguna agar pengajar tahu harus menyampaikan materi seberapa banyak dan siswa juga dapat memahami materi pokok yang masuk dalam pembelajaran. cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran hendaknya dituliskan/disertakan dengan bahasa yang mudah dipahami dan jelas.

e) Interaktifitas

Unsur interaktifitas dalam pembelajaran merupakan hal yang diperlukan agar proses pembelajaran dapat hidup dimana di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Agar interaktivitas pembelajaran dapat terjadi umumnya pengajar menggunakan media sebagai suatu alat yang memberikan stimulus terhadap terwujudnya tingkat interaktivitas. Namun perlu diperhatikan tingkat interaktivitas yang tinggi terjadi apabila media yang digunakan sesuai dan mendukung terhadinya hal itu.

f) Pemberian motivasi belajar

Motivasi belajar timbul karena adanya stimulus baik dari dalam maupun dari luar siswa. Motivasi belajar yang baik timbul dari dorongan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Pada dasarnya motivasi ada dikarenakan siswa merasa senang terhadap proses pembelajaran yang memudahkan mereka untuk melakukan kegiatan interaksi selama pembelajaran, maka peran media selain untuk lebih memudahkan mencapai tujuan pembelajaran juga sebagai sarana siswa berinteraksi untuk menimbulkan motivasi dalam belajar.

g) Kontektualitas dan aktualitas

Dalam melakukan pengembangan media hendaknya selalu memperhatikan kelengkapan materi yang disajikan. Penyajian materi dalam media yang dikembangkan akan menjadi pedoman siswa dalam belajar. Maka dari itu materi beserta instruksional yang disajikan didalamnya harus relevan dengan memperhatikan tingkat kontektualitas dan aktualitas.

h) Kelengkapan dan aktualitas bahan bantuan belajar

Modul dan powerpoint merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran. penggunaan media oleh siswa selain berperan sebagai bantuan dalam belajar juga digunakan sebagai pedoman. Oleh karena itu media yang dipakai oleh siswa harus menyajikan materi dan instruksional secara lengkap dan berkualitas.

i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

Banyaknya materi yang disajikan secara komprehensif menimbulkan penyajian materi yang abstrak terhadap tujuan pembelajaran. hendaknya materi yang disajikan dengan menitik beratkan pada aspek persial linierotas dengan tujuan pembelajaran sehingga sewaktu mempelajarinya secara mandiri, alur materi dapat dipahami dengan mudah sejalan dengan tujuan

pembelajaran yang hendak dicapai. Hal yang seperti ini sangat perlu diperhatikan oleh pengembang media dalam menyajikan materi di dalamnya.

j) Kedalaman materi

Penyusunan materi secara mendalam mencakup istilah, peristiwa, definisi, jenis dan contoh. Untuk istilah asing/ilmiah/penggunaan kata yang baru sebaiknya dijelaskan maksud dari penggunaannya tujuannya agar siswa tidak salah dalam menerjemahkan dan mengaitkan dengan contoh atau materi yang lain. Hendaknya dalam penyusunan kedalaman materi yang disajikan dalam media pembelajaran dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan alur yang mudah untuk diikuti.

k) Kemudahan untuk dipahami

Kemudahan untuk dipahami tidak hanya berlaku untuk materi yang disajikan berupa teks namun juga gambar, grafik, dan table. Hendaknya selalu diberikan penjelasan berupa keterangan yang bersifat sebagai penjelas, selain teks penyajian grafik, gambar, dan table selalu memperhatikan luas/seberapa besar materi itu disajikan sehingga untuk melihat dan membacanya dapat dilakukan dengan mudah.

l) Sistematis, runtut, dan alur logika jelas

Penggunaan bahasa dan struktur kalimat yang digunakan di media hendaknya menggunakan kaidah penulisan yang sistematis dalam menyajikan materi ke dalam suatu media. Penyajian materinya harus diberikan secara runtut missal berdasarkan urutan peristiwa yang berurutan bukan disajikan secara acak berdasarkan kronologis waktunya. Pemberian contoh setelah definisi, perlu dilakukan pemilihan kalimat bahkan kata yang mudah dipahami agar pembaca/pihak yang

menggunakan media pembelajaran itu mudah memahami alur logika secara jelas.

m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan

Bentuk pengukuran yang ada di media dalam rangka untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengerti dan paham akan materi yang diajarkan dapat berupa uraian, simulasi, dan latihan. pada saat pemberian uraian, simulasi dan latihan pastikan bahwa bentuk pengukuran itu memang sudah diajarkan sepenuhnya, dan gunakan istilah yang memang sudah diberikan sehingga siswa dapat mengerjakannya dengan baik dan perintah yang diberikan dapat dipahami dengan jelas. Hendaknya pembahasan yang diberikan dijelaskan dengan secara detail sehingga siswa benar-benar mendapatkan solusi pada saat menemukan kesulitan.

n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran

Penggunaan media dan penyajian materi yang ada di dalamnya selain berperan sebagai alat sarana pembelajaran juga sebagai pembantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. maka dari itu materi yang disajikan harus fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, begitu pula dengan evaluasi pembelajaran yang diberikan. Pemberian evaluasi harus konsisten dengan materi yang sejalan dengan tujuan pembelajaran, konsistensi evaluasi yang diberikan akan membantu mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah dicapai apa belum.

o) Ketetapan dan alat evaluasi

Baik tidaknya ketepatan dan ketetapan alat evaluasi bergantung pada instrument yang dipilih. Instrument bisa berbentuk soal uraian maupun pilihan ganda. Sedangkan cara siswa diuji menggunakan instrument tersebut dapat dilakukan dengan pengerjaan didalam kelas secara kepastakaan atau dilakukan

dengan xara memberikan simulasi dengan memberikan laporan/respon setelahnya.

p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi merupakan bentuk dari usaha guru dalam memberikan perhatian terhadap hasil yang diperoleh siswa. Dengan adanya umpan balik maka siswa juga dapat mengerti usaha guru secara sungguh-sungguh dalam mengajar. Bentuk umpan balik dapat berupa pembahasan terhadap jawaban yang benar dan tepat dan bimbingan konseling apabila siswa mengalami masalah seputar bahasan yang dirasa kurang jelas.

3) Aspek komunikasi visual. Didalamnya terdapat indikator sebagai berikut:

a) Komunikatif: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran

Media yang komunikatif didalamnya terdapat penyajian yang dapat dipahami oleh pembaca. Instruksional yang ada didalamnya juga dapat dimengerti dengan jelas. Inti dari media yang komunikatif ialah ketika pembaca/pengguna media tersebut mencoba menelaah maksud pesan yang ingin disampaikan dalam bentuk tulisan/gambar/penyajian dengan cara yang lain, maka para pembaca/pengguna media tersebut dapat memahaminya dengan mudah atau bisa disebut pesan telah tersampaikan dengan benar dan tepat sasaran.

b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan

Kata kreatif dapat diartikan sebagai usaha dalam membuat hal baru dengan memanfaatkan apa yang sudah ada, dengan hasil yang tepat sasaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran, berarti melakukan perubahan kedalam sesuatu yang lebih luas lingkungannya bukan malah mempersempit. Maka,

kreatif dalam melakukan pengembangan dengan memperluas fungsi penggunaan media itu sendiri melalui komponen/sarana yang ada.

c) Sederhana dan memikat

Dalam mengembangkan media, sederhana dan memikat menjadi ukuran suatu media untuk dapat dikatakan layak untuk diujicobakan. Maksud dari kata sederhana, secara singkatnya berarti terdapat rasa familiar, dimana penggunaannya tidak menimbulkan kesulitan dan apa yang dilihat dimata (visual) memberikan tampilan yang mudah diikuti. Sedangkan kata memikat tidak hanya dihubungkan dengan kemenarikan tapi juga segi penggunaannya yang memikat karena dengan adanya pengembangan menjadikan lingkup fungsi media itu menjadi lebih luas untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

d) Audio (narasi, sound, *effect*, *background*, dan *music*)

Audio atau suara diperlukan untuk dimasukkan dalam suatu media karena indra pendengaran manusia juga dilibatkan dalam pembelajaran. Instrumen audio memberitahukan kepada peserta didik mengenai suatu kegiatan penyampaian/pemberitahuan yang dapat didengar melalui telinga. Bentuk peran audio pada suatu media dapat berupa suara notifikasi dalam suatu media.

e) Visual (layout, design, typography, dan warna)

Visual berhubungan dengan semua yang dapat dilihat oleh mata secara normal. Maksud visual dalam media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana yang komunikatif. Indikator visual pada media pembelajaran meliputi: gradasi warna, tulisan, *background color*, tata letak gambar, dan tulisan dan segala sesuatu yang dapat dilihat tanpa alat bantu kecuali kaca mata.

f) Media (animasi dan movie)

Penyertaan animasi atau movie kedalam suatu media tujuan tidak lain untuk mempermudah siswa dalam menerima pesan yang disampaikan baik secara tertulis dengan bantuan animasi atau movie. Hanya saja dalam pernyataannya terdapat penilaian tentang kesesuaian animasi atau movie disertakan ke dalam media pembelajaran. kesesuaian itu dapat ditinjau dari animasi atau movie dengan keterangan batas umur pemirsa yang dapat melihatnya, dan kesesuaian terhadap bahasan yang sedang disajikan apakah memperlihatkan sesuatu yang bersinergi atau bahkan mengalami kontradiksi dengan menyertakan animasi dan movie ke dalam suatu media.

g) Layout interface (ikon navigasi)

Ikon navigasi dalam suatu media pembelajaran berperan sebagai petunjuk tentang bagaimana materi itu disajikan. Dengan adanya ikon navigasi, para pengguna menjadi tahu tentang pemetaan halaman tata muka dengan dengan penyajian materi yang berbeda dengan yang disajikan pada interface yang lainnya. intik dari adanya ikon navigasi ialah untuk memberitahukan pengguna tentang bagian-bagian yang terdapat pada media yang didalamnya menyajikan suatu materi pelajaran, sehingga pengguna terbantu dalam mencari bagian-bagaian yang ingin dituju didalam media itu secara lebih cepat.

4) Analisis kebutuhan media pembelajaran

Elita dkk (2010) mengemukakan kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan digunakan dasar pertimbangannya adalah bahwa media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Mc, Connel (dalam Elita 2010) mengatakan bila itu sesuai pakailah, “if the medium fits, use it” artinya pemilihan media

harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang bersangkutan. Lebih lanjut disebutkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media.

- a) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami.
 - b) Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan artinya media yang diperlukan mudah diperoleh. Media grafis umumnya mudah diperoleh bahkan dibuat sendiri oleh pendidik.
 - c) Keterampilan pendidik dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama adalah pendidik dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh pendidik pada saat terjadinya interaksi belajar dengan lingkungannya.
 - d) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
 - e) Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik, memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir peserta didik sehingga makna yang terkandung di dalamnya mudah dipahami.
- 5) KD 3.2 Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjelajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke-20.

Indikator : 1. Menganalisis latar belakang terjadinya perlawanan
 2. menganalisis proses perlawanan
 3. Menganalisis penyelesaian atau akhir perlawanan

Berdasarkan aspek indikator penilaian kelayakan media dan analisis kebutuhan yang telah disebutkan diatas. Penyusunan kisi-kisi angket tentang penilaian kelayakan dan kebutuhan media pembelajaran akan mengacu pada aspek berdasarkan indikator tersebut namun dengan penyesuaian. Berikut aspek dan indikator yang digunakan dalam kisi-kisi penyusunan angket penilaian kelayakan dan analisis kebutuhan akan disajikan dalam table 1, 2, 3, dan 4.

Table 1. Indikator Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa dan Guru

Aspek Penggunaan Media	
No	Indikator
1	Kelengkapan fasilitas penunjang penggunaan media pembelajaran
2	Penggunaan media dalam pembelajaran
3	Kendala penggunaan media pembelajaran
4	Efektif dan efisien
5	Kesesuaian pengembangan media
Aspek Materi	
No	Indikator
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
7	Sistematis dan runtut
8	Kemudahan pemahaman materi

Table 2. Indikator Angket Penilaian Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

Aspek Isi Materi	
No	Indikator
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2	Kejelasan tujuan pembelajaran

3	Kesesuaian materi dengan indikator
4	Kemudahan untuk dipahami
5	Sistematis dan runtut
6	Kemenarikan materi
Aspek Media	
No	Indikator
7	Kelengkapan dan kualitas media pembelajaran
8	Kesesuaian gambar/ilustrasi media
Aspek bahasa	
No	Indikator
9	Kesesuaian penggunaan tata bahasa
10	Kemudahan memahami bahasa
11	Kesesuaian artikulasi audio/bahasa jelas

Table 3. indikator Angket Penilaian Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli Media

Aspek Rekayasa visual	
No	Indikator
1	Efektif dan efisien
2	Komunikatif
3	Kesederhanaan visual
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
Aspek aspek rekayasa video	
No	Indikator
6	Kerativitas dan inovasi media baru
7	Kesesuaian gambar dengan materi
8	Kesesuaian desain
9	Peluang pengembangan media kembali
Aspek bahasa	

No	Indikator
10	Kemudahan memahami bahasa
11	Kesesuaian penggunaan tata bahasa

Table 4. indikator untuk Menilai Kelayakan Media pada Guru dan Siswa

Aspek Isi Materi	
No	Indikator
1	Kesesuaian materi dengan indikator
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3	Kemudahan untuk memahami
4	Kelengkapan materi
Aspek Media	
No	Indikator
5	Komunikatif
6	Efektif dan efisien
7	Kesederhanaan visual
8	Kemenarikan media pembelajaran
Aspek Bahasa	
No	Indikator
9	Kesesuaian penggunaan bahasa
10	Kemudahan memahami bahasa

Lampiran 4 Angket analisis kebutuhan media

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN
WHITEBOARD BERBASIS VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH MATERI PERANG MELAWAN KOLONIALISME DAN
IMPERIALISME KHUSUSNYA SULTAN AGUNG VERUS J.P. COEN
KELAS XI DI SMA N 1 BOJA
UNTUK SISWA**

Nama :

Kelas :

Sekolah :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama, kelas, dan sekolah pada kolom yang disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan/ Pernyataan dengan seksama.
3. Tuliskan pendapat anda terhadap setiap pertanyaan/ pernyataan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawab “Ya” atau “Tidak” kemudian berikan keterangan atau alasan memilih jawaban tersebut.

B. Pertanyaan/ pernyataan

No	pertanyaan/ pernyataan	Jawaban		Keterangan
		YA	TIDAK	
1	apakah anda menyukai pelajaran sejarah?			
2	Apakah pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang sulit?			
3	Beragamkah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran?			

4	Apakah guru sering menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam proses pembelajaran?			
5	Apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran?			
6	Beragamkah media yang digunakan guru dalam pembelajaran?			
7	Apakah fasilitas sekolah sudah memadai untuk menunjang penggunaan media pembelajaran?			
8	Seringkah guru menggunakan media dalam pembelajaran sejarah?			
9	Apakah sudah cukup menarik media pembelajaran sejarah yang digunakan oleh guru?			
10	Apakah guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pada materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen?			
11	Apakah dengan menggunakan media anda lebih memahami materi yang guru sampaikan?			
12	Apakah tanpa menggunakan media anda lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru?			
13	Apakah guru pernah bertanya pada siswa ketika selesai menerangkan materi?			

14	Apakah guru menggunakan media cetak (<i>buku, modul, booklet, hand out, dsb</i>) dalam menunjang pembelajaran materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen?			
15	Apakah guru menggunakan media <i>power point</i> dalam menunjang pembelajaran materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen?			
16	Apakah guru menggunakan media visual (<i>foto, gambar, dsb</i>) dalam menunjang pembelajaran materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen?			
17	Apakah guru sering menggunakan media <i>audio-visual (video dsb)</i> dalam menunjang pembelajaran sejarah?			
18	Apakah sering terjadi kendala ketika guru menggunakan media <i>audio-visual</i> dalam pembelajaran sejarah?			
19	Apakah anda akan lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media <i>audio-visual</i> ?			
20	Apakah anda setuju dengan adanya media pembelajaran <i>audio-visual</i> dalam pembelajaran sejarah materi			

	perang melawan kolonialisme dan imperialisme?			
--	---	--	--	--

Lampiran 5. Angket analisis kebutuhan media oleh siswa

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN *WHITEBOARD*
BERBASIS *VIDEOSCRIBE* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI
PERANG MELAWAN KOLONIALISME DAN IMPERIALISME KHUSUSNYA
SULTAN AGUNG VERUSU J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1 BOJA**

UNTUK SISWA

Nama : Chalisa Nur S.

Kelas : XI. IPS. 4

Sekolah : SMA N 1 BOJA

A. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama, kelas, dan sekolah pada kolom yang disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan/pernyataan dengan seksama.
3. Tuliskan pendapat anda terhadap setiap pertanyaan/pernyataan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawab "Ya" atau "Tidak" kemudian berikan keterangan atau alasan memilih jawaban tersebut.

B. Pertanyaan/pernyataan

No	pertanyaan/pernyataan	Jawaban		Keterangan
		YA	TIDAK	
1	apakah anda menyukai pelajaran sejarah?	✓		
2	Apakah pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang sulit?		✓	
3	Beragamkah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran?	✓		
4	Apakah guru sering menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam proses pembelajaran?	✓		
5	Apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran?	✓		
6	Beragamkah media yang digunakan guru dalam pembelajaran?	✓		



7	Apakah fasilitas sekolah sudah memadai untuk menunjang penggunaan media pembelajaran?	✓		
8	Seringkah guru menggunakan media dalam pembelajaran sejarah?	✓		
9	Apakah sudah cukup menarik media pembelajaran sejarah yang digunakan oleh guru?	✓		
10	Apakah guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pada materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen?	✓		
11	Apakah dengan menggunakan media anda lebih memahami materi yang guru sampaikan?	✓		
12	Apakah tanpa menggunakan media anda lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru?		✓	
13	Apakah guru pernah bertanya pada siswa ketika selesai menerangkan materi?	✓		
14	Apakah guru menggunakan media cetak (<i>buku, modul, booklet, hand out, dsb</i>) dalam menunjang pembelajaran materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen?	✓		
15	Apakah guru menggunakan media <i>power point</i> dalam menunjang pembelajaran materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen?	✓		
16	Apakah guru menggunakan media visual (<i>foto, gambar, dsb</i>) dalam menunjang pembelajaran materi perang melawan kolonialisme dan	✓		



	imperialisme khususnya perang Sultan Agung versus J.P. Coen?			
17	Apakah guru sering menggunakan media <i>audio-visual</i> (<i>video dsb</i>) dalam menunjang pembelajaran sejarah?	✓		
18	Apakah sering terjadi kendala ketika guru menggunakan media <i>audio-visual</i> dalam pembelajaran sejarah?	✓		
19	Apakah anda akan lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media <i>audio-visual</i> ?	✓		
20	Apakah anda setuju dengan adanya media pembelajaran <i>audio-visual</i> dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme?	✓		



Lampiran 6. Data Analisis Kebutuhan Media

Data Analisis Kebutuhan Media Perang Sultan Agung versus J.P. Coen Kelas XI SMA Negeri 1 Boja

Responden	Nomor Butir Angket																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
R-1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1
R-2	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-3	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-4	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-5	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
R-6	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
R-7	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-8	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-9	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
R-11	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
R-12	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
R-13	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-14	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-15	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
R-16	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
R-17	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-18	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1

R-19	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-20	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-21	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
R-22	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-23	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-24	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1
R-25	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-26	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-27	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
R-28	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-29	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
R-30	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
R-31	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
R-32	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-33	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-34	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-35	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
R-36	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
R-37	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-38	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
R-39	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-40	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
R-41	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
R-42	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
R-43	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-44	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-45	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1

R-46	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-47	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
R-48	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
R-49	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
R-50	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-51	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
R-52	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-53	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
R-54	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
R-55	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
R-56	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-57	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
R-58	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-59	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-60	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-61	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
R-62	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R-63	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
R-64	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
R-65	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Jumlah	37	45	33	60	62	50	37	59	38	45	58	52	65	63	64	59	34	45	59	64
Presentasi	57	69	51	92	95	77	57	91	58	69	89	80	100	97	98	91	52	69	91	98

Lampiran 7. Angket validator ahli materi

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *WHITEBOARD* BERBASIS
VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI
PERANG SULTAN AGUNG VERSUS J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1
BOJA
UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian :Pengembangan media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah kelas XI materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Sasaran Program :Siswa-Siswi SMA N 1 Boja

Mata Pelajaran :Sejarah

Peneliti :Meilinda Estuningsih

Nama :

NIP :

Nama Instansi :

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Peneliti memohon atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi. Adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui adanya kesesuaian media pembelajaran. hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran disekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk pengisian

1. Isi nama, NIP, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran whiteboard berbasis videoscribe pada mata pelajaran sejarah materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di SMA N 1 Boja.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.
4. Berikan komentar pada kolom yang sudah disediakan.

C. Keterangan

SB	(Sangat Baik)	= 4
B	(Baik)	= 3
KB	(Kurang Baik)	= 2
TB	(Tidak Baik)	= 1

No	Indikator	Deskripsi	Nilai			
			SB	B	KB	TB
Aspek Media						
1	Kelengkapan dan kualitas media pembelajaran	Penyajian audio dan media sesuai dengan materi dan memuat tujuan pembelajaran yang jelas				
2	Kesesuaian gambar/ilustrasi	Ilustrasi dalam media sesuai dengan materi				
Aspek Isi Materi						
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah				
4	Kejelasan tujuan pembelajaran sejarah	Kejelasan tujuan pembelajaran sejarah				
5	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator KD				
6	Kemudahan untuk dipahami	Materi disajikan mudah dipahami				
7	Sistematis dan runtut	Materi yang disajikan lengkap dan runtut				
8	Kemenarikan materi	Materi disajikan sederhana dan menarik				
Aspek Bahasa						
9	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan EYD				
10	Kemudahan memahami bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
11	Kesesuaian artikulasi audio/bahasa jelas	Artikulasi bahasa jelas dan mudah dipahami				

Catatan saran untuk revisi:

No	Kesalahan	Saran

Berdasarkan penilaian diatas, bahwa media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung versus J.P. Coen dinyatakan:

1. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya
2. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya

Semarang,

Validator Ahli Materi

.....

NIP.

Lampiran 8. Hasil angket validasi materi tahap pertama (I)

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *WHITEBOARD* BERBASIS *VIDEOSCRIBE*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG SULTAN AGUNG
VERSUS J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1 BOJA
UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran whiteboard berbasis videoscribe dalam pembelajaran sejarah kelas XI materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Sasaran Program : Siswa-Siswi SMA N 1 Boja

Mata Pelajaran : Sejarah

Peneliti : Meilinda Estuningsih

Nama : Drs. Jayusman, M.Hum

NIP : 4630815488031001

Nama Instansi : Jurusan Sejarah - FIS - UNNES -

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Peneliti memohon atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi. Adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui adanya kesesuaian media pembelajaran. hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran disekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk pengisian

1. Isi nama, NIP, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.

2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran whiteboard berbasis videoscribe pada mata pelajaran sejarah materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di SMA N 1 Boja.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.
4. Berikan komentar pada kolom yang sudah disediakan.

C. Keterangan

SB	(Sangat Baik)	= 4
B	(Baik)	= 3
KB	(Kurang Baik)	= 2
TB	(Tidak Baik)	= 1

No	Indikator	Deskripsi	Nilai			
			SB	B	KB	TB
		Aspek Media				
1	Kelengkapan dan kualitas media pembelajaran	Penyajian audio dan media sesuai dengan materi dan memuat tujuan pembelajaran yang jelas		✓		
2	Kesesuaian gambar/ilustrasi	Ilustrasi dalam media sesuai dengan materi	✓			
		Aspek Isi Materi				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah		✓		
4	Kejelasan tujuan pembelajaran sejarah	Kejelasan tujuan pembelajaran sejarah	✓			
5	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator KD	✓			
6	Kemudahan untuk dipahami	Materi disajikan mudah dipahami	✓			
7	Sistematis dan runtut	Materi yang disajikan lengkap dan runtut		✓		
8	Kemenarikan materi	Materi disajikan sederhana dan menarik		✓		
		Aspek Bahasa				
9	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan EYD		✓		
10	Kemudahan memahami bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓		
11	Kesesuaian artikulasi audio/bahasa jelas	Artikulasi bahasa jelas dan mudah dipahami		✓		

Catatan saran untuk revisi:

No	Kesalahan	Saran
1.	Marian terlalu cepat dan tidak ada informasi pendalaman frase	Diperbaiki: sesuai keahliannya
2.	Marian: ada belahong	
3.	sifat jels	
4.	Identifikasi sumber: Berhulda sebagai sumber J.P. Coen	

Berdasarkan penilaian diatas, bahwa media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscibe* mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung versus J.P. Coen dinyatakan:

1. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya
2. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya

Semarang, 27 September 2015.

Validator ~~Ahri~~ Materi

[Signature]
 Drs. Djayesman, M. Hum
 NIP. 4630815588031001

Lampiran 9. Hasil validasi materi tahap dua (II)

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *WHITEBOARD* BERBASIS *VIDEOSCRIBE*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG SULTAN AGUNG
VERSUS J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1 BOJA
UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah kelas XI materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Sasaran Program : Siswa-Siswi SMA N 1 Boja

Mata Pelajaran : Sejarah

Peneliti : Meilinda Estuningsih

Nama : Drs. Jayusman, M. Hum

NIP : 5630815488031001

Nama Instansi : Jurusan Sejarah - FIS - UINNES -

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Peneliti memohon atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi. Adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui adanya kesesuaian media pembelajaran. hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran disekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk pengisian

1. Isi nama, NIP, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.

2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran whiteboard berbasis videoscribe pada mata pelajaran sejarah materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di SMA N 1 Boja.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.
4. Berikan komentar pada kolom yang sudah disediakan.

C. Keterangan

SB	(Sangat Baik)	= 4
B	(Baik)	= 3
KB	(Kurang Baik)	= 2
TB	(Tidak Baik)	= 1



No	Indikator	Deskripsi	Nilai			
			SB	B	KB	TB
	Aspek Media					
1	Kelengkapan dan kualitas media pembelajaran	Penyajian audio dan media sesuai dengan materi dan memuat tujuan pembelajaran yang jelas	✓			
2	Kesesuaian gambar/ilustrasi	Ilustrasi dalam media sesuai dengan materi	✓			
	Aspek Isi Materi					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah	✓			
4	Kejelasan tujuan pembelajaran sejarah	Kejelasan tujuan pembelajaran sejarah	✓			
5	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator KD	✓			
6	Kemudahan untuk dipahami	Materi disajikan mudah dipahami	✓			
7	Sistematis dan runtut	Materi yang disajikan lengkap dan runtut	✓			
8	Kemenaarikan materi	Materi disajikan sederhana dan menarik	✓			
	Aspek Bahasa					
9	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan EYD	✓			
10	Kemudahan memahami bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
11	Kesesuaian artikulasi audio/bahasa jelas	Artikulasi bahasa jelas dan mudah dipahami	✓			



Catatan saran untuk revisi:

No	Kesalahan	Saran
		Telah diperbaiki sesuai saran revisi

Berdasarkan penilaian diatas, bahwa media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videorecorder* mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung versus J.P. Coen dinyatakan:

1. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya
2. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya

Semarang, 5 Desember 2019.

Validator Ahli Materi

[Signature]
 Drs. Yusufman, M. Hum
 NIP. 6630814500031001.

Lampiran 10. Angket validator ahli media

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *WHITEBOARD* BERBASIS *VIDEOSCRIBE*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG PERANG
MELAWAN KOLONIALISME DAN IMPERIALISME KHUSNYA SULTAN
AGUNG VERSUS J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1 BOJA
UNTUK AHLI MEDIA**

Judul penelitian :Pengembangan Media *Whiteboard* berbasis *Videoscribe* dalam pembelajaran sejarah kelas XI materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Sasaran Program :Siswa-siswi SMA N 1 Boja

Mata pelajaran :Sejarah

Peneliti :Meilinda Estuningsih

Nama :

NIP :

Nama Instansi :

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya pengembangan media whiteboard berbasis videoscribe dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Peneliti memohon atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli Media. Adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui adanya kesesuaian media pembelajaran. Hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran disekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media, saya sampaikan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama, NIP, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* pada mata pelajaran sejarah materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di SMA N 1 Boja.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan
4. Berikan komentar pada kolom yang sudah disediakan.

C. Keterangan

SB (Sangat Baik)	= 4
B (Baik)	= 3
KB (Kurang Baik)	= 2
TB (Tidak Baik)	= 1

No	Indikator	Deskripsi	Nilai			
			SB	B	KB	TB
Aspek Rekayasa Visual						
1	Efektif dan efisien	Penyajian media mudah dipahami				
2	Komunikatif	Penyajian media menarik dan komunikatif				
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf mudah dibaca dan dipahami				
4	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Penyajian ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca				
5	Kesederhanaan visual	Tampilan media sesuai dengan materi				
Aspek Rekayasa Video						
6	Kreativitas dan inovasi baru	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran baru				
7	Kesesuaian gambar dengan materi	Animasi/gambar yang termuat dalam media sesuai dengan materi				
8	Kesesuaian desain	Desain media sesuai dengan materi				
9	Peluang pengembangan media kembali	Pengembangan media kembali untuk pembelajaran				
Aspek Bahasa						
10	Kemudahan memahami bahasa	Penggunaan bahasa mudah dipahami				
11	kesesuaian penggunaan tata bahasa	Penggunaan tata bahasa sesuai dengan EYD				

Catatan saran untuk revisi:

No	Kesalahan	Perbaikan

Berdasarkan penilaian diatas, bahwa media pembelajaran whiteboard berbasis videoscribe mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung versus J.P. Coen dinyatakan:

1. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya
2. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya

Semarang,

Validator Ahli Media

.....

NIP.

Lampiran 11. Hasil validasi media tahap pertama (I)

①

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *WHITEBOARD* BERBASIS *VIDEOSCRIBE* PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG PERANG MELAWAN KOLONIALISME DAN
IMPERIALISME KHUSNYA SULTAN AGUNG VERSUS J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1
BOJA
UNTUK AHLI MEDIA**

Judul penelitian :Pengembangan Media *Whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah kelas XI materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Sasaran Program :Siswa-siswi SMA N 1 Boja

Mata pelajaran :Sejarah

Peneliti :Meilinda Estuningsih

Nama : *Atno. S.Pd. M.Pd.*

NIP : *19851201 2015041002*

Nama Instansi : *Sejarah - UNNES*

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya pengembangan media whiteboard berbasis videoscribe dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Peneliti memohon atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli Media. Adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui adanya kesesuaian media pembelajaran. Hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran disekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media, saya sampaikan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama, NIP, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.

2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran whiteboard berbasis videoscribe pada mata pelajaran sejarah materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di SMA N 1 Boja.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.
4. Berikan komentar pada kolom yang sudah disediakan.

C. Keterangan

SB	(Sangat Baik)	= 4
B	(Baik)	= 3
KB	(Kurang Baik)	= 2
TB	(Tidak Baik)	= 1



No	Indikator	Deskripsi	Nilai			
			SB	B	KB	TB
		Aspek Rekayasa Visual		✓		
1	Efektif dan efisien	Penyajian media mudah dipahami		✓		
2	Komunikatif	Penyajian media menarik dan komunikatif		✓		
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf mudah dibaca dan dipahami			✓	
4	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Penyajian ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca			✓	
5	Kesederhanaan visual	Tampilan media sesuai dengan materi		✓		
		Aspek Rekayasa Video				
6	Kreativitas dan inovasi baru	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran baru		✓		
7	Kesesuaian gambar dengan materi	Animasi/gambar yang termuat dalam media sesuai dengan materi		✓		
8	Kesesuaian desain	Desain media sesuai dengan materi		✓		
9	Peluang pengembangan media kembali	Pengembangan media kembali untuk pembelajaran			✓	
		Aspek Bahasa				
10	Kemudahan memahami bahasa	Penggunaan bahasa mudah dipahami	✓			
11	kesesuaian penggunaan tata bahasa	Penggunaan tata bahasa sesuai dengan EYD				✓

Catatan saran untuk revisi:

No	Kesalahan	Perbaikan
1	Munculnya Foetarro (Hidat seroi dg KI/KD)	- sesuaikan gambar dg KI/KD atau pudutnya
2	Alasan menyering VOC tidak bareng dg dubling	- seritakan teks dg dubling
3	Masih banyak muncul gambar dan narasi dubling belum pas	- di preisikan antara dubling dg gambar

Berdasarkan penilaian diatas, bahwa media pembelajaran whiteboard berbasis videoscibe mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung versus J.P. Coen dinyatakan:

1. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya
2. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya

Semarang, 27 Desember 2019

Validator Ahli Media

[Signature]
A. Fero, S.Pd, M.Pd

NIP. 198512012015091002

Lampiran 12. Validasi media tahap dua (II)

2

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *WHITEBOARD* BERBASIS *VIDEOSCRIBE* PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG MELAWAN KOLONIALISME DAN
IMPERIALISME KHUSNYA SULTAN AGUNG VERSUS J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1
BOJA
UNTUK AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah kelas XI materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Sasaran Program : Siswa-siswi SMA N 1 Boja

Mata pelajaran : Sejarah

Peneliti : Meilinda Estuningsih

Nama : *Atno. S.Pd. M.Pd.*

NIP : *198512012015041002*

Nama Instansi : *Sekolah PAS - UNNES*

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya pengembangan media whiteboard berbasis videoscribe dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Peneliti memohon atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli Media. Adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui adanya kesesuaian media pembelajaran. Hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran disekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media, saya sampaikan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama, NIP, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.

2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran whiteboard berbasis videoscribe pada mata pelajaran sejarah materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di SMA N 1 Boja.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.
4. Berikan komentar pada kolom yang sudah disediakan.

C. Keterangan

SB	(Sangat Baik)	= 4
B	(Baik)	= 3
KB	(Kurang Baik)	= 2
TB	(Tidak Baik)	= 1



No	Indikator	Deskripsi	Nilai			
			SB	B	KB	TB
		Aspek Rekayasa Visual				
1	Efektif dan efisien	Penyajian media mudah dipahami	✓			
2	Komunikatif	Penyajian media menarik dan komunikatif	✓			
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf mudah dibaca dan dipahami	✓	✓		
4	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Penyajian ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca	✓	✓		
5	Kesederhanaan visual	Tampilan media sesuai dengan materi	✓			
		Aspek Rekayasa Video				
6	Kreativitas dan inovasi baru	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran baru	✓			
7	Kesesuaian gambar dengan materi	Animasi/gambar yang termuat dalam media sesuai dengan materi	✓			
8	Kesesuaian desain	Desain media sesuai dengan materi	✓	✓		
9	Peluang pengembangan media kembali	Pengembangan media kembali untuk pembelajaran	✓	✓		
		Aspek Bahasa				
10	Kemudahan memahami bahasa	Penggunaan bahasa mudah dipahami		✓		
11	kesesuaian penggunaan tata bahasa	Penggunaan tata bahasa sesuai dengan EYD		✓		

Catatan saran untuk revisi:

No	Kesalahan	Perbaikan
.	-	-

Berdasarkan penilaian diatas, bahwa media pembelajaran whiteboard berbasis videorecibe mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung versus J.P. Coen dinyatakan:

1. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya
2. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya

Semarang, 5 Desember 2019

Validator Ahli Media

[Signature]
A. H. S. P. M. Pd

NIP. 198512018015041002

Lampiran 13. Angket validasi ahli pembelajaran

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *WHOTEBOARD* BERBASIS
VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI
PERANG MELAWAN KOLONIALISME DAN IMPERIALISME
KHUSUSNYA SULTAN AGUNG VERSUS J.P. COEN KELAS XI DI SMA
N 1 BOJA
UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian :Pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah kelas XI materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Sasaran Program :siswa-siwi SMA N 1 Boja

Mata Pelajaran :Sejarah

Peneliti :Meilinda Estuningsih

Nama :

NIP :

Nama Instansi :

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya oengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme. Maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Peneliti memohon atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli pembelajaran. adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui adanya kesesuaian media pembelajaran. Hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran disekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk pengisian

1. Isi nama, NIP, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.

2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* pada mata pelajaran sejarah materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di SMA N 1 Boja.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.
4. Berikan komentar pada kolom yang sudah disediakan.

C. Keterangan

SB	(Sangat Baik)	= 4
B	(Baik)	= 3
KB	(Kurang Baik)	= 2
TB	(Tidak Baik)	= 1

No	Indikator	Deskripsi	Nilai			
			SB	B	KB	TB
Aspek Kesesuaian Materi						
1	Kesesuaian materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
2	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan dalam media lengkap				
3	Kemudahan penggunaan media	Media pembelajaran praktis dan dapat digunakan dirumah				
4	Kesesuaian topik	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan topik				
Aspek rekayasa Video						
5	Peluang pengembangan kembali	Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk pembelajaran lain				
6	Kejelasan suara dalam video	Suara yang termuat dalam jelas dengan artikulasi yang tepat				
7	Media memotivasi siswa belajar	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk belajar				
8	Kreativitas dan inovasi baru	Media pembelajaran yang kreatif dan inovasi baru				
Aspek Ilustrasi Materi						
9	Kemampuan menambah pengetahuan	Media yang digunakan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman sejarah peserta didik				

10	Kesesuaian tampilan gambar	Animasi atau gambar yang termuat dalam media memvisualisasikan materi dengan jelas				
Aspek Bahasa						
11	Penggunaan tata bahasa	Bahasa yang termuat dalam media sesuai dengan EYD				

Catatan saran untuk revisi:

No	Kesalahan	Saran

Berdasarkan penilaian diatas, bahwa media pembelajaran whiteboard berbasisi videoscribe mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung versus J.P. Coen dinyatakan:

1. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya
2. Layak dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya

Lampiran 14. Hasil validasi ahli pembelajaran tahap pertama (I)

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *WHOTEBOARD* BERBASIS *VIDEOSCRIBE*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG MELAWAN
KOLONIALISME DAN IMPERIALISME KHUSUSNYA SULTAN AGUNG VERSUS
J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1 BOJA
UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian : Pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah kelas XI materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Sasaran Program : siswa-siwi SMA N 1 Boja

Mata Pelajaran : Sejarah

Peneliti : Meilinda Estuningsih

Nama : Retno Sumnar, s.pd

NIP : 198510172010012031

Nama Instansi : SMA Negeri 1 Boja

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme. Maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Peneliti memohon atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli pembelajaran. adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui adanya kesesuaian media pembelajaran. Hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran disekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk pengisian

1. Isi nama, NIP, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* pada mata pelajaran sejarah materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di SMA N 1 Boja.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.
4. Berikan komentar pada kolom yang sudah disediakan.

C. Keterangan



No	Indikator	Deskripsi	Nilai			
			SB	B	KB	TB
		Aspek Kesesuaian Materi				
	Kesesuaian materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
2	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan dalam media lengkap	✓			
3	Kemudahan penggunaan media	Media pembelajaran praktis dan dapat digunakan dirumah	✓			
4	Kesesuaian topik	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan topik		✓		
		Aspek rekayasa Video				
5	Peluang pengembangan kembali	Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk pembelajaran lain		✓		
6	Kejelasan suara dalam video	Suara yang termuat dalam jelas dengan artikulasi yang tepat			✓	
7	Media memotivasi siswa belajar	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk belajar		✓		
8	Kreativitas dan inovasi baru	Media pembelajaran yang kreatif dan inovasi baru		✓		
		Aspek Ilustrasi Materi				
9	Kemampuan menambah pengetahuan	Media yang digunakan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman sejarah peserta didik		✓		
10	Kesesuaian tampilan gambar	Animasi atau gambar yang termuat dalam media memvisualisasikan materi dengan jelas	✓			
		Aspek Bahasa				
11	Penggunaan tata bahasa	Bahasa yang termuat dalam media sesuai dengan EYD	✓			

Catatan saran untuk revisi:

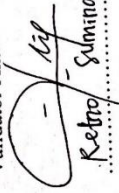
No	Kesalahan	Saran
1	Volume suara kurang jelas dan penjelasan terlalu cepat	Diperbaiki volume suaranya.

Berdasarkan penilaian diatas, bahwa media pembelajaran whiteboard berbasis videoscibe mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung versus J.P. Coen dinyatakan:

1. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya
2. Layak dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya

Semarang, 14 November 2019

Validator Ahli Pembelajaran


Retno Suminar, S.Pd.

NIP. 19851017 2010012081

Lampiran 15. Hasil validasi ahli pembelajaran tahap dua (II)

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *WHOTEBOARD* BERBASIS *VIDEOSCRIBE*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG MELAWAN
KOLONIALISME DAN IMPERIALISME KHUSUSNYA SULTAN AGUNG VERSUS
J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1 BOJA
UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian : Pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah kelas XI materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme

Sasaran Program : siswa-siwi SMA N 1 Boja

Mata Pelajaran : Sejarah

Peneliti : Meilinda Estuningsih

Nama : Retno Sumnar, s.pd

NIP : 198510172010012031

Nama Instansi : SMA Negeri 1 Boja

A. Pengantar

Berdasarkan dengan adanya pengembangan media *whiteboard* berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah materi perang melawan kolonialisme dan imperialisme. Maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Peneliti memohon atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli pembelajaran. adapun tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui adanya kesesuaian media pembelajaran. Hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran disekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk pengisian

1. Isi nama, NIP, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran *whiteboard* berbasis *videoscribe* pada mata pelajaran sejarah materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen di SMA N 1 Boja.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.
4. Berikan komentar pada kolom yang sudah disediakan.

C. Keterangan

No	Indikator	Deskripsi	Nilai			
			SB	B	KB	TB
		Aspek Kesesuaian Materi				
1	Kesesuaian materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
2	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan dalam media lengkap	✓			
3	Kemudahan penggunaan media	Media pembelajaran praktis dan dapat digunakan dirumah	✓			
4	Kesesuaian topik	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan topik	✓			
		Aspek rekayasa Video				
5	Peluang pengembangan kembali	Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk pembelajaran lain	✓			
6	Kejelasan suara dalam video	Suara yang termuat dalam jelas dengan artikulasi yang tepat	✓			
7	Media memotivasi siswa belajar	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk belajar	✓			
8	Kreativitas dan inovasi baru	Media pembelajaran yang kreatif dan inovasi baru	✓			
		Aspek Ilustrasi Materi				
9	Kemampuan menambah pengetahuan	Media yang digunakan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman sejarah peserta didik	✓			
10	Kesesuaian tampilan gambar	Animasi atau gambar yang termuat dalam media memvisualisasikan materi dengan jelas	✓			
		Aspek Bahasa				
11	Penggunaan tata bahasa	Bahasa yang termuat dalam media sesuai dengan EYD	✓			

Catatan saran untuk revisi:

No	Kesalahan	Saran
	-	-

Berdasarkan penilaian diatas, bahwa media pembelajaran whiteboard berbasis videoscrite mengenai perang melawan kolonialisme dan imperialisme khususnya Sultan Agung versus J.P. Coen dinyatakan:

1. Layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya
2. Layak dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya

Semarang, 27 November 2021

Validator Ahli Pembelajaran

[Signature]
Retno Suminar, S.Pd

NIP. 19851017 201001 2031

Lampiran 16. Angket uji validasi produk media oleh siswa

**ANGKET UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN WHITEBOARD
BERBASIS VIDEOSCRIBE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
MATERI PERANG MELAWAN KOLONIALISME DAN IMPERIALISME
KHUSUSNYA AULTAN AGUNG VERSUS J.P. COEN KELAS XI DI SMA
N 1 BOJA**

Nama :

Kelas :

Sekolah :

A. Petunjuk pengisian

1. Isi nama, kelas dan sekolah pada kolom yang disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan/ Pernyataan dengan seksama.
3. Tuliskan pendapat anda terhadap setiap pertanyaan/ pernyataan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawab “Ya” atau “Tidak” kemudian berikan keterangan atau alasan memilih jawaban tersebut.

B. Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

KB (Kurang Baik) = 2

TB (Tidak Baik) = 1

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Pertanyaan/Pernyataan	Jawaban				Keterangan
		SB	B	KB	TB	
1	Media pembelajaran ini dapat memudahkan anda saya dalam belajar					

2	Media pembelajaran ini memberi semangat saya untuk belajar sejarah					
3	Media pembelajaran ini membuat saya tidak merasa bosan untuk belajar sejarah					
4	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan penggunaan media pembelajaran ini					
5	Apakah media pembelajaran ini praktis dan menarik?					
6	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan topik pembelajaran					
7	Materi yang disajikan dalam media runtut dan jelas					
8	Ilustrasi gambar dalam media ini jelas dan sesuai dengan materi					
9	Saya menyukai tampilan media pembelajaran sejarahn ini					
10	Artikulasi dalam media ini jelas hingga saya mudah memahami					
11	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah saya pahami					
12	Bahasa yang digunakan dalam media ini sesuai dengan EYD					
13	Apakah tulisan (<i>subtitle</i>) yang termuat dalam media dapat dibaca dengan jelas?					
14	Apakah tulisan (<i>subtitle</i>) yang termuat dalam media mewakili isi					

	pesan atau informasi yang akan disampaikan dalam pembelajaran sejarah?					
15	Manfaat media pembelajaran dapat saya rasakan					
16	Media ini dapat membantu saya belajar sejarah secara mandiri?					
17	Saya tertarik dengan media pembelajaran ini					
18	Saya tidak merasakan manfaat menggunakan media pembelajaran					
19	Saya lebih memahami materi sejarah tanpa menggunakan media					
20	Bagaimana kesan anda terhadap media ini?					

Lampiran 17. Uji validasi produk media oleh siswa

**ANGKET UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN WHITEBOARD BERBASIS
VIDEOSCRIBE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG
MELAWAN KOLONIALISME DAN IMPERIALISME KHUSUSNYA AULTAN
AGUNG VERSUSU J.P. COEN KELAS XI DI SMA N 1 BOJA**

Nama : Muhammad Dersa Tri

Kelas : XI MIPA 9

Sekolah : SMA 1 BOJA

A. Petunjuk pengisian

1. Isi nama, kelas dan sekolah pada kolom yang disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan/ pernyataan dengan seksama.
3. Tuliskan pendapat anda terhadap setiap pertanyaan/ pernyataan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawab "Ya" atau "Tidak" kemudian berikan keterangan atau alasan memilih jawaban tersebut.

B. Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

KB (Kurang Baik) = 2

TB (Tidak Baik) = 1

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Pertanyaan/Pernyataan	Jawaban				Keterangan
		SB	B	KB	TB	
1	Media pembelajaran ini dapat memudahkan anda saya dalam belajar	✓				
2	Media pembelajaran ini memberi semangat saya untuk belajar sejarah	✓				
3	Media pembelajaran ini membuat saya tidak merasa bosan untuk belajar sejarah			✓		
4	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan penggunaan media pembelajaran ini	✓				

5	Apakah media pembelajaran ini praktis dan menarik?	✓			
6	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan topik pembelajaran	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media runtut dan jelas	✓			
8	Ilustrasi gambar dalam media ini jelas dan sesuai dengan materi	✓			
9	Saya menyukai tampilan media pembelajaran sejarah ini	✓			
10	Artikulasi dalam media ini jelas hingga saya mudah memahami	✓			
11	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah saya pahami	✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media ini sesuai dengan EYD			✓	
13	Apakah tulisan (<i>subtitle</i>) yang termuat dalam media dapat dibaca dengan jelas?	✓			
14	Apakah tulisan (<i>subtitle</i>) yang termuat dalam media mewakili isi pesan atau informasi yang akan disampaikan dalam pembelajaran sejarah?	✓			
15	Manfaat media pembelajaran dapat saya rasakan	✓			
16	Media ini dapat membantu saya belajar sejarah secara mandiri?		✓		
17	Saya tertarik dengan media pembelajaran ini		✓		
18	Saya tidak merasakan manfaat menggunakan media pembelajaran			✓	
19	Saya lebih memahami materi sejarah tanpa menggunakan media			✓	
20	Bagaimana kesan anda terhadap media ini?	✓			

Lampiran 18. Hasil uji validasi produk media oleh siswa

Responden	Nomor Butir Angket																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
R-1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	1
R-2	3	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3
R-3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	4
R-4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	2	1	3
R-5	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3
R-6	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3
R-7	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3
R-8	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-9	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
R-10	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3
R-11	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3
R-12	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4
R-13	3	2	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3
R-14	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3
R-15	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	2	1	4
R-16	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-17	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	3	1	3
R-18	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3
R-19	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
R-20	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	2	3
R-21	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3
R-22	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3

R-23	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	2	4
R-24	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	3	4	2	1	4
R-25	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	2	1	3
R-26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	1	4
R-27	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4
R-28	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	2
R-29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-30	3	4	2	1	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	2	2	4
R-31	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
R-32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4
R-33	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3
R-34	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
R-35	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	1	4
R-36	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	2	4
R-37	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	1	4
R-38	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4
R-39	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	1	4
R-40	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
R-41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4
R-42	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4
R-43	3	4	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	2	3	2	2	4
R-44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R-45	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3
R-46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	2	1	4
R-47	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	1	4
R-48	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	1	1	3
R-49	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	1	4

R-50	4	3	4	3	2	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	1	4
R-51	3	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	2	1	3
R-52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	3	3	1	2	4
R-53	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	1	2	3
R-54	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	1	2	4
R-55	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3
R-56	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	2	4	4	4	3	4	2	1	4
R-57	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	2	4
R-58	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	1	1	4
R-59	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3
R-60	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	1	2	3
R-61	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4
R-62	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3
R-63	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	1	2	4
R-64	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	1	3
Jumlah skor	22	21	20	21	21	22	21	22	21	21	21	19	22	21	20	20	20	14	12	21
Jumlah skor keseluruhan	4102																			
Skor max	256																			
Presentase keseluruhan	80, 01%																			

Lampiran 19. Materi media pembelajaran Whiteboard

Materi Media Whiteboard

Perang Melawan Kolonialisme dan Imperialisme khususnya “Sultan Agung Versus J.P. Coen”

KD 3.2 Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.

- Indikator :
1. Memahami latar belakang perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen.
 2. Memahami proses perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen.
 3. Memahami akhir/penyelesaian perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen.

“Untuk mentjapai kemerdekaan kita, kita harus bersatu, untuk menjapai kemerdekaan kita, kita harus membinasakan imperialisme dan kapitalisme” H.A. Notosoetardjo-Bung Karno dihadapan Pengadilan Kolonial (1963).

LATAR BELAKANG PERLAWANAN

Kerajaan Mataram Islam berdiri sekitar tahun 1602. Kerajaan ini terletak di Jawa Tengah bagian selatan, dengan pusatnya Kota Gede, Yogyakarta. Kerajaan Mataram mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Agung yaitu tahun 1613-1645, pada masa pemerintahannya Sultan Agung berhasil meletakkan kedaulatannya di seluruh jantung Jawa Tengah dan Jawa Timur. Kekuasaan Sultan Agung di Jawa Tengah dan Jawa Timur tidak hanya didasarkan pada kekuasaan militer saja. Karena pemerintahan dari pusat sangat sulit untuk dilakukan mengingat letak pusat Mataram yang berada di pedalaman dan jauh dari laut, maupun sungai

sehingga Sultan Agung pada masa pemerintahannya menggunakan metode-metode penguasa Jawa lainnya untuk memerintah daerah-daerah yang berada di wilayah kekuasaannya. Dia menindas lawan dengan kejam, tetapi Dia juga mendambakan suatu budaya kemegahan dan kekayaan untuk menarik loyalitas orang-orang kuat lainnya. Pada tahun 1602 muncul suatu kekuatan baru di Jawa yaitu VOC di Batavia. Namun, Sultan Agung lebih mengutamakan perhatiannya terhadap musuh-musuhnya orang Jawa (lokal) dibandingkan dengan VOC. Meskipun begitu hubungan Sultan Agung dengan VOC sejak awal memang sudah tidak baik dan sulit. Selain tidak bersahabat dan terus berusaha untuk menaklukkan demi menyatukan seluruh Jawa di bawah kekuasaan Mataram. Pada masa pemerintahannya Sultan Agung secara resmi menghapus penggunaan tahun Saka India dan beralih menggunakan suatu sistem kalender campuran Jawa-Islam. Pada masa pemerintahannya Sultan Agung memiliki cita-cita:

1. Mempersatukan seluruh tanah Jawa,

Sultan Agung bercita-cita menyatukan seluruh Jawa berada di bawah kekuasaan Mataram. Penaklukan itu dimulai pada tahun 1614 Sultan Agung menyerang Surabaya bagian selatan (Ujung Timur, Malang, dan kemungkinan Pasuruan) selain menaklukkan Surabaya yang tidak mudah Sultan Agung juga melakukan penaklukan daerah disekitarnya yaitu pada tahun 1622 Sultan Agung dan pasukannya berhasil menaklukkan Sukadana hingga pada tahun 1624 Sultan Agung berhasil menaklukkan Madura. Kedua daerah itu merupakan daerah penting bagi Surabaya karena sumber ekonomi (suplai) untuk Surabaya namun hubungannya dengan daerah tersebut terputus sehingga pada tahun 1625 Surabaya berhasil ditaklukkan, bukan karena serangan tetapi karena karena mati kelaparan. Setelah Surabaya jatuh sebagai daerah kekuasaan Mataram kemudian Sultan Agung bersiap menghadapi Belanda, untuk memperluas daerah kekuasaannya yaitu menguasai Jawa Barat (Batavia).

2. Mengusir kekuasaan asing dari bumi Nusantara.

Hubungan Sultan Agung dengan VOC memang sudah tidak baik. Pada tahun 1614 Belanda mengutus seorang duta untuk menyampaikan ucapan

selamat kepada Sultan Agung atas pengangkatannya sebagai seorang raja di Mataram, namun Sultan Agung malah memperingatkan bahwa persahabatan mereka tidak akan terlaksana apabila VOC berusaha merebut tanah Jawa. VOC sangat memerlukan beras Jawa sehingga VOC berharap dapat melakukan kerjasama dengan daerah-daerah pantai pengekspor beras. Tetapi peperangan yang dilakukan oleh Sultan Agung menyebabkan kerusakan pada pertanian khususnya padi. Ketika terjadi paceklik Sultan Agung melarang ekspor beras pada VOC. Sehingga membuat hubungan antara Mataram dan Sultan Agung kurang baik dan akhirnya permusuhan pun meledak. Pada tahun 1621 personel VOC yang ditawan akan dipulangkan ke Batavia dan akan di kirim beras. Hal tersebut dilakukan Sultan Agung untuk meminta bantuan VOC untuk meminta bantuan angkatan laut VOC dalam rangka peperangan melawan Surabaya, Banten, maupun Banjarmasin. Namun permintaan tersebut ditolak mentah-mentah oleh pihak VOC. Karena permintaan tersebut ditolak VOC kemudian Sultan Agung tidak akan membiarkan kehadiran VOC di Jawa sejak masa itu.

Untuk mewujudkan cita-citanya Sultan Agung menentang keberadaan VOC, karena dianggap membawa penderitaan rakyat. Oleh karena itu Sultan Agung kemudian merencanakan serangan ke Batavia. Beberapa alasan Sultan Agung melakukan serangan ke Batavia:

1. Tindakan monopoli yang dilakukan VOC

Tindakan monopoli yang dilakukan oleh VOC dilakukan dengan memberikan ancaman-ancaman kekerasan kepada para penduduk di daerah-daerah maupun di kepulauan-kepulauan penghasil rempah atau bahan yang dibutuhkan oleh VOC. Kekerasan itu juga diberlakukan bagi orang-orang non –Belanda yang mencoba berdagang dengan penduduk sehingga dianggap saingan bagi pihak VOC. Contohnya ketika Jepara tidak mau menjual beras kepada VOC karena tidak diijinkan oleh penguasa daerahnya yaitu Mataram kemudian VOC melakukan tindakan dengan membakar tempat-tempat penyimpanan beras hingga habis tak tersisa kemudian

mencuri beras sebagai persediaan beras untuk VOC. Kemudian VOC juga menghalang-halangi kapal dagang Mataram yang ingin pergi ke Malaka tetapi ditahan di Batavia hal tersebut dilakukan oleh VOC karena hubungan tidak baik antara keduanya.

2. VOC sering menghalang-halangi kapal-kapal dagang Mataram yang akan berdagang ke Malaka.

Berawal dari hubungan antara Mataram dan VOC yang tidak baik, dan Mataram mau berdagang dengan orang asing asalkan orang asing tersebut tidak merebut daerah kekuasaannya. Karena kebutuhan VOC akan beras, J.P. Coen yang waktu itu menjabat sebagai gubernur VOC mengutus Jacob van der Marct ke Jepara untuk melakukan pembelian beras. Dengan sikap yang baik hingga pembelian beras tersebut berhasil dilakukan. Namun setelah beras yang dibeli diterima kemudian Jacob melakukan penyerbuan di kantor dagang kompeni yang berada di Jepara. Bahkan rumah-rumah yang berada di sekitar kantor dagang tersebut juga dibakar hingga menewaskan kira-kira tiga puluh orang Jawa dalam serangan ini. Jung-jung yang berada di sekitar Jepara dan Demak juga dibakar, hingga dalam penyerbuan ini pihak VOC berhasil merebut beras-beras yang terdapat di atas jung-jung. Untuk membalas kerusakan kantor dagang yang berada di wilayah Jepara Mataram kemudian melakukan suatu penyerangan. Kemudian Mataram meminta VOC untuk mengirimkan utusan ke Mataram namun permintaan tersebut tidak diindahkan oleh pihak VOC. Kemudian pihak Mataram menutup pantai utara bagi pedagang asing. Mereka yang datang ke Mataram akan di tahan. Kemudian pada tahun 1628, 50 kapal muncul di Batavia dengan perbekalan yang banyak. Namun kapal-kapal tersebut ditahan oleh VOC. Kemudian dua hari setelahnya datang 7 perahu yang singgah untuk meminta izin perjalanan ke Malaka namun mereka juga ditahan.

3. VOC menolak untuk mengakui kedaulatan Mataram

VOC menolak untuk mengakui kedaulatan Mataram hal tersebut dibuktikan dengan hubungan yang tidak baik antara keduanya dan VOC

melakukan penyerangan terhadap daerah-daerah yang dikuasai oleh Mataram karena VOC menginginkan daerah-daerah tersebut yang merupakan daerah penghasil beras untuk diekspor ke Mataram. Seperti halnya kota Jepara. Selain itu juga VOC enggan untuk memberikan upeti kepada pihak Mataram karena VOC merasa meskipun berada di wilayah Jawa, Batavia merupakan daerah yang berdiri sendiri. .

4. **Keberadaan VOC di Batavia memberikan ancaman serius bagi masa depan Pulau Jawa.**

Kota Batavia merupakan kota yang merugikan bagi kerajaan manapun yang ada di Nusantara masa itu. Batavia atau Belanda sering kali ikut campur dalam urusan kerajaan dan tidak mau mengakui kedaulatan kerajaan. Sehingga VOC seringkali melakukan penyerangan-penyerangan di beberapa daerah kerajaan Mataram yang dianggap menguntungkannya salah satunya seperti Jepara sebagai daerah pengekspor beras untuk VOC. Bagi raja satu cara untuk melepaskan diri dari Batavia yang menjadi pusat dari pihak VOC dengan melepaskan diri dari Batavia dan menghancurkan kota tersebut. Hingga VOC akan meninggalkan Jawa lebih-lebih akan meninggalkan Nusantara.

A. Serangan pertama Tahun 1628

Serangan pertama dilakukan pada 22 Agustus 1628. Pada serangan ini yang menjadi Gubernur VOC adalah J.P. Coen. Pasukan Mataram melakukan penyerangan dipimpin oleh Tumenggung Bahureksa menyerang Batavia. Pasukan Mataram berusaha membangun pos-pos pertahanan, tetapi VOC terus menghalang-halangi. Akibatnya pertempuran antara Pasukan Mataram dan VOC tidak dapat dihindarkan. Pasukan Mataram berusaha mengepung Batavia dengan cara Mataram melakukan penyerangan di benteng Hollandia. Mereka mencoba menaiki benteng tersebut dengan tangga. Sambil melakukan penyerangan ini, di bagian lain pasukan Mataram yang lain membunyikan alarm untuk mengurangi perhatian perhatian atas

penyerbuan Benteng Hollandia. Namun taktik ini diketahui oleh pihak VOC. Pasukan VOC yang tadinya melakukan sikap pertahanan berubah menjadi penyerangan. Karena kekuatan VOC dengan senjata yang lebih unggul sehingga memukul mundur pasukan Mataram. Kemudian VOC mengutus Jacques Lefebres untuk menyerang sisa-sisa pasukan Mataram yang masih berkeliaran di hutan untuk mencari makanan. Dengan jumlah yang tidak kecil dibawah pimpinan Jacques VOC mengadakan penyerbuan. Dalam penyerbuan ini Mataram mengalami kekalahan bahkan banyak perahu Mataram yang berlabuh dimusnahkan. Penyerbuan tersebut menyebabkan Tumenggung Bahureksan putranya gugur dalam pertempuran dan serangan pada tahun 1628 mengalami kegagalan.

B. Serangan ke dua Tahun 1629

Belajar dari kekalahan pada serangan pertama, Sultan Agung meningkatkan jumlah kapal dan senjata, Ia juga membangun lumbung-lumbung beras untuk persediaan makanan di daerah Tegal dan Cirebon. Serangan ini dipimpin oleh Tumenggung Singaranu, Kiai Adipati Juminah dan Dipati Purbaya. Namun, rencana serangan Mataram sudah diketahui oleh VOC. Rencana ini dibocorkan oleh seorang anak buah dari salah satu perahu warga, sehingga ketika perahu warga tiba di Batavia warga ditangkap dan ditanyai tentang kebenaran berita bahwa Mataram hendak kembali menyerang Batavia. Hal ini dibenarkan warga dan rahasia bahwa Tegal menjadi gudang persediaan beras bagi tentara Mataram pun terbongkar. Kemudian VOC mengirimkan pasukan, kemudian lumbung-lumbung makanan di hancurkan. Pasukan VOC juga berhasil menghancurkan 200 kapal mataram dan 400 rumah penduduk. Pantang mundur, pasukan Mataram dengan kekuatan yang ada berusaha mengepung Batavia. Pasukan berhasil menghancurkan Benteng Hollandia, selanjutnya pasukan Mataram mengepung Benteng Bommel namun gagal menghancurkannya. Pada saat pengepungan di Benteng Bommel terpetik berita bahwa J.P. Coen meninggal. Peristiwa ini terjadi pada tanggal 21 September 1629. Situasi yang kritis membuat pasukan VOC semakin marah

dan meningkatkan kekuatan untuk meningkatkan kekuatan mengusir pasukan Mataram. Dengan persenjatan yang lebih baik dan lengkap akhirnya dapat menghentikan serangan Mataram. Pasukan Mataram semakin melemah dan akhirnya ditarik mundur kembali ke Mataram. Demikian, serangan kedua Mataram juga mengalami kegagalan.

Secara militer Mataram memang tidak berhasil memaksa VOC menjadi bawahan Mataram. Namun, kemudian Sultan Agung menggunakan kemampuan diplomasinya hingga berhasil memaksa VOC mengakui eksistensi Mataram. Hal ini dibuktikan dengan pengiriman upeti secara periodik dari VOC ke Mataram.

Lampiran 20. Narasi media Whiteboard berbasis Videoscribe

Jenis Media : Video

Materi : Perang Sultan Agung versus J.P. Coen

Science	Visual	Audio/narasi
1	TULISAN	Backsound: Narasi: Hello welcome to the class
2	GAMBAR PETA KONSEP Muncul bagan yang judul materi yang akan dipelajari dan sub-sub materi yang akan dipelajari.	Backsound: Narasi: Hari ini kita akan mempelajari materi tentang perang melawan kolonialisme dan imperialisme yaitu Sultan Agung Versus J.P. Coen adapun hal yang akan kita pelajari adalah latar belakang perlawanan, proses perlawanan dan akhir perlawanan.
3	GAMBAR KERAJAAN MATARAM ISLAM Muncul visual bangunan kerajaan mataram islam dan tulisan tahun berdiri kerajaan	Backsound: Narasi: Kerajaan mataram Islam berdiri sekitar tahun 1581.
4	GAMBAR PETA YOGYAKARTA	Backsound:

	Muncul visual peta letak dari kerajaan Mataram Islam	Narasi: Kerajaan ini terletak di Jawa Tengah bagian selatan, yaitu di Kota Gede Yogyakarta.
5	GAMBAR SULTAN AGUNG Muncul visual Sultan Agung	Backsound: Narasi: Kerajaan Mataram Islam mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Agung
6	GAMBAR SULTAN AGUNG DAN KERTAS Muncul visual Sultan Agung dan sebelahnyanya muncul gambar kertas berwarna coklat yang bertuliskan cita-cita Sultan Agung sebagai raja Mataram	Backsound: Narasi: Dalam masa pemerintahannya Sultan Agung memiliki cita-cita yaitu Mempersatukan seluruh tanah Jawa dan Mengusir kekuasaan asing dari bumi Nusantara
7	GAMBAR SULTAN AGUNG DAN BATAVIA Muncul gambar Sultan Agung dan Batavia serta tulisan Sultan Agung merencanakan serangan. Kemudian muncul gambar tanda panah menunjuk Batavia.	Backsound: Narasi: Untuk mewujudkan cita-citanya Sultan Agung menentang keberadaan VOC karena dianggap membawa penderitaan rakyat. Kemudian Sultan Agung merencanakan serangan ke Batavia.

8	<p>GAMBAR SULTAN AGUNG DAN BATAVIA</p> <p>Muncul tulisan sebab dilakukan serangan ke Batavia</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Beberapa alasan Sultan Agung melakukan serangan ke Batavia:</p> <p>Pertama (1) tindakan monopoli yang dilakukan VOC. Kedua (2) VOC sering menghalang-halangi kapal-kapal dagang Mataram yang akan berdagang ke Malaka. Katiga (3) VOC menolak mengakui kedaulatan Mataram. Dan yang terakhir (4) keberadaan VOC di Batavia memberikan ancaman serius bagi masa depan pulau Jawa.</p>
9	<p>GAMBAR PEPERANGAN DAN TULISAN</p> <p>Muncul gambar peperangan dan tulisan yang menyatakan bahwa serangan pertama yang dilakukan Mataram terhadap VOC.</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Serangan pertama dilakukan pada tanggal 22 Agustus 1628.</p>

10	<p>GAMBAR PEPERANGAN DAN TUMENGGUNG BAHUREKSO</p> <p>Muncul tulisan Mataram menyerang Bahurekso disertai dengan gambar peperangan. Setelah itu terdapat panah yang menunjukkan pimpinan perang yaitu munculnya gambar Tumenggung Bahurekso.</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Pasukan Mataram melakukan penyerangan dipimpin oleh Tumenggung Bahurekso menyerang Batavia.</p>
11	<p>GAMBAR J.P. COEN</p> <p>Muncul gambar J.P. Coen dan tulisan yang menjelaskan gubernur VOC masa itu adalah J.P. Coen.</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Pada serangan ini yang menjadi gubernur VOC adalah J.P. Coen.</p>
12	<p>GAMBAR POS-POS PERTAHANAN DAN TULISAN</p> <p>Muncul gambar pos-pos pertahanan disertai dengan tulisan.</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Pasukan Mataram berusaha membangun pos-pos pertahanan, namun VOC terus menghalang-halangi. Akibatnya pertempuran antara pasukan Mataram dan VOC tidak dapat dihindarkan.</p>
13	<p>GAMBAR PULAU JAWA DAN PASUKAN VOC BESERTA SENJATA</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Pasukan Mataram berusaha mengepung Batavia.</p>

	Muncul gambar pulau Jawa dengan titik di Batavia (Jakarta) kemudian muncul gambar pasukan VOC yang membawa senjata	Karena persenjataan yang lebih unggul akhirnya VOC berhasil memukul mundur pasukan Mataram.
14	GAMBAR TUMENGGUNG BAHUREKSO DAN GAMBAR PEPERANGAN Muncul gambar Tumenggung Bahurekso dan keterangan gugur. Kemudian muncul gambar peperangan dan tulisan 22 Agustus 1628 kemudian diberi tanda silang (X) menandakan peperangan kalah.	Backsound: Narasi: Dalam serangan ini Tumenggung Bahurekso gugur dalam pertempuran dan serangan pada tahun 1628 mengalami kegagalan.
15	TULISAN DAN GAMBAR KAPAL Muncul tulisan tahun 1629 dan ilustrasi gambar kapalkapal Mataram. Kemudian muncul tulisan yang menjelaskan tentang peningkatan jumlah kapal dan senjata.	Backsound: Narasi: Serangan kedua pada tahun 1629. Belajar dari kekalahan pada serangan pertama Sultan Agung meningkatkan kapal dan senjata.
16	GAMBAR LUMBUNG BERAS DAN TULISAN Muncul gambar lumbung-lumbung yang didalamnya terdapat beras dan makanan lainnya kemudian muncul tulisan Tegal dan Cirebon	Backsound: Narasi: Sultan Agung juga membangun lumbung-lumbung beras untuk persediaan makanan di daerah Tegal dan Cirebon

17	<p>TULISAN</p> <p>Muncu tulisan pertempuran dipimpin: Tumenggung Singaranu, Kiai Adipati Juminah dan Dipati Purbaya</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Serangan ini dipimpin oleh Tumenggung Singaranu, Kiai Adipati Juminah dan Dipati Purbaya.</p>
18	<p>GAMBAR BATAVIA DAN LAMBANG VOC</p> <p>Muncul gambar ilustrasi Batavia disertai tulisan dan kemudian muncul gambar lambing VOC disertai tulisan.</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Pasukan Mataram berusaha mengepung Batavia. Namun, rencana serangan Mataram sudah diketahui oleh VOC. Kemudian lumbung-lumbung makanan dihancurkan</p>
19	<p>GAMAR PASUKAN MENGHANCURKAN KAPAL DAN RUMAH PENDUDUK</p> <p>Muncul gambar kapal-kapal Mataram dan Rumah penduduk dengan disertai tulisan/keterangan.</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Pasukan VOC juga berhasil menghancurkan 200 kapal Mataram dan 400 rumah penduduk.</p>
20	<p>GAMBAR BATAVIA DAN BENTENG HOLLANDIA</p> <p>Muncul gambar Batavia dan muncul ilustrasi Benteng Hollandia</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Pantang mundur, pasukan Mataram dengan kekuatan yang ada berusaha mengepung</p>

		Batavia dan berhasil menghancurkan Benteng Hollandia.
21	<p>GAMBAR BENTENG BOMMEL DAN J.P. COEN</p> <p>Muncul gambar ilustrasi Benteng Bommel kemudian muncul gambar J.P. Coen dan tulisan 21 September 1629</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Selanjutnya pasukan Mataram mengepung benteng Bommel dan tersiar berita bahwa J.P. Coen meninggal. Peristiwa ini terjadi pada tanggal 21 September 1629</p>
22	<p>GAMBAR LAMBANG VOC DAN SENJATA</p> <p>Muncul gambar lambing VOC dan senjata</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Situasi yang kritis membuat pasukan VOC semakin marah dan meningkatkan kekuatan mengusir pasukan Mataram.</p>
23	<p>GAMBAR SENJATA VOC</p> <p>Muncul senjata VOC</p>	<p>Backsound:</p> <p>Narasi: Dengan persenjataan yang lebih baik dan lengkap akhirnya VOC dapat menghentikan serangan Mataram.</p>
24	<p>GAMBAR PEPERANGAN DAN PETA YOGYAKARTA</p>	<p>Backsound:</p>

	Muncul gambar ilustrasi peperangan kemudian muncul gambar peta Yogyakarta	Narasi: Pasukan Mataram semakin melemah dan akhirnya ditarik mundur kembali ke Mataram. Demikian, serangan kedua juga mengalami kegagalan.
25	TULISAN, GAMBAR SULTAN AGUNG DAN GAMBAR LAMBANG VOC Muncul gambar Sultan Agung kemudian muncul gambar lambing VOC dan tulisan.	Backsound: Narasi: Kemudian, Sultan Agung menggunakan kemampuan diplomasinya hingga berhasil memaksa VOC mengakui eksistensi Mataram.
26	GAMBAR LAMBANG VOC DAN PETA YOGYAKARTA Muncul gambar lambing VOC kemudian tanda panah yang menunjuk ke Yogyakarta.	Backsound: Narasi: Hal ini dibuktikan dengan pengiriman upeti secara periodic dari VOC ke Mataram.
27	TULISAN	Backsound: Narasi: Thank for your attention

Lampiran 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Boja

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia (Wajib)

Kelas/ Semester : XII / 1

Materi Pokok : Perang Melawan Kolonialisme dan Imperialisme

Sub Materi : Perang melawan hegemoni dan keserakahan kongsi dagang khususnya Perang Sultan Agung versus J.P. Coen

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti:

KI 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut

KI 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleransi, damai), santun, responsive dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora, dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4. Mengolah menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di

sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar, Nilai Karakter dan Indikator

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator Pencapaian
<p>3.2 Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke-20.</p>	<p>Jujur, Disiplin, Tanggung jawab, Responsive, Pro-aktif, dan Santun.</p>	<p>3.2.1 Memahami latar belakang terjadinya perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen.</p> <p>3.2.2 Memahami proses terjadinya perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen.</p> <p>3.2.3 Memahami akhir perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen.</p>
<p>4.2 Mengolah informasi tentang strategi bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke-20 dan menyajikannya</p>		<p>4.2.1 Mencari dan mengolah informasi tentang perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen dan menyajikannya dalam bentuk paper.</p>

dalam bentuk cerita sejarah.		
------------------------------	--	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Kompetensi Pengetahuan

a. Pertemuan Ke-1

Melalui model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan pendekatan saintifik yang meliputi proses mengamati, menanya, mengeksplorasi (mengumpulkan informasi), mengasosiasikan (mengolah informasi), dan mengomunikasikan, peserta didik dapat: Mengetahui perlawanan yang dilakukan oleh Aceh dan Maluku dalam melawan hegemoni dan keserakahan kongsi dagang VOC.

1. Memahami latar belakang perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen.
2. Memahami proses terjadinya perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen.
3. Memahami penyelesaian atau akhir dari perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen.

2. Kompetensi Keterampilan

- a. Mencari dan mengolah informasi tentang perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen dan menyajikannya dalam bentuk paper.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler (*Lampiran 1*)

- a. Memahami perlawanan Sultan Agung Versus J.P. Coen.

2. Materi Pembelajaran Pengayaan

Kegiatan pengayaan dilakukan setelah evaluasi pembelajaran Bab perang melawan hegemoni dan keserakahan kongsi dagang. Materi pengayaan diberikan saat kegiatan pengayaan untuk peserta didik

tertentu yang berbakat dalam sejarah dengan soal-soal terkait perang terhadap melawan hegemoni dan keserakahan dagang.

- a. Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk laporan tertulis tentang persamaan dan perbedaan latar belakang terjadinya perang melawan hegemoni dan keserakahan kongsi dagang VOC.

3. Materi Pembelajaran Remedial

Materi diberikan khusus untuk peserta didik yang tidak tuntas KKM berdasarkan hasil diagnosis dengan cakupan materi yang diberikan sama dengan materi regular.

- a. Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk laporan tentang latar, belakang, proses dan penyelesaian atau akhir dari perang melawan hegemoni dan keserakahan kongsi dagang VOC.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Scientific (Pendekatan Ilmiah)
2. Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL),
Discovery Learning
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab dan penugasan

F. Media dan Bahan

1. Media : videoscibe perlawanan Sultan Agung VS J.P Coen.
2. Sumber belajar : Buku Sejarah Indonesia kurikulum 2013 revisi 2018 dan internet.
3. Alat : Laptop, LCD proyektor, whiteboard, dan spidol

G. Kegiatan Pembelajaran

a. Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk kelas tepat waktu dan memberi salam. • Guru mempersiapkan kondisi psikis siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin doa. • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyiapkan kondisi fisik siswa agar siap menerima pelajaran antara lain: <ol style="list-style-type: none"> a. Meminta siswa untuk memperhatikan ke sekelilingnya apabila terdapat sampah untuk dibuang ditempatnya. b. Meminta seorang siswa yang piket untuk membersihkan papan tulis jika papan tulis masih kotor. c. Meminta siswa menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis. 	7 menit

	<p>d. Menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik. • Guru memberikan motivasi. • Guru melakukan apersespsi kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas. 	
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dengan mengarahkan siswa untuk membuka buku paket siswa. • Kemudian guru penjelasan bahwa akan menyalakan video sebagai sumber pembelajaran materi perlawanan Sultan Agung versus J.P. Coen • Kemudian siswa diberi instruksi bahwa selama video diputar siswa akan 	75 menit

	<p>menganalisis tentang suatu perlawanan tersebut yaitu latar belakang, proses dan akhir atau penyelesaian dari perlawanan tersebut dan dicatat di buku karena diakhir pembelajaran akan dikumpulkan sebagai tugas harian.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah pemutaran video selesai kemudian guru melakukan penjelasan kembali untuk memperjelas materi yang sudah ada dalam videoscribe. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyampaikan pertanyaan ataupun sanggahan dan masukan pada kelompok yang melakukan presentasi terkait materi disintegrasi bangsa. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan refleksi terkait dengan hasil pembelajaran hari ini dengan melibatkan siswa. • Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang secara 	8 Menit

	<p>aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran disintegrasi bangsa. • Guru menginformasikan pada pertemuan berikutnya dan berpesan agar siswa membaca atau mempelajari dirumah materi untuk pertemuan selanjutnya yaitu “perlawanan Banten terhadap VOC” pada buku paket sejarah Indonesia. • Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa. • Guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran. 	
--	--	--

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan : Tes

Penilaian Sikap : Pengamatan

Lampiran 22. Pedoman wawancara

Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian yang disusun berdasarkan pendapat Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011: 175-176) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Adapun kriteria yang dimaksud sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat/perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan situasi siswa
2	Kualitas instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
3	Kualitas teknis	a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanganan jawaban e. Kualitas pengelolaan programnya f. Kualitas pendokumentasiannya

Tabel 1. kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess

Berdasarkan kriteria yang diberikan Walker dan Hess maka peneliti membuat pedoman dengan modifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Tabel 2. Pedoman Wawancara Guru

No	Aspek	Indikator
1	Media	a. Penggunaan bahasa dalam media

		<ul style="list-style-type: none"> b. Penggunaan gambar, video, dan suara dalam media c. Kemudahan dalam penggunaan media d. Petunjuk penggunaan
2	Materi	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyajian materi b. Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat
3	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Suasana pembelajaran b. Dampak penggunaan media terhadap siswa c. Kendala dalam penggunaan media

Table 3. Pedoman Wawancara Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Media	Kejelasan gambar, video, dan suara
2	Materi	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyajian materi b. Penggunaan bahasa dan istilah
3	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Suasana pembelajaran b. Respon siswa

Lampiran 23. Transkrip wawancara

Narasumber : Retno Suminar, S.pd.
 Jabatan : Guru sejarah SMA Negeri 1 Boja
 Judul : Pengembangan media Whiteboard berbasis Videoscribe
 Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Boja
 Tahun Ajaran 2019/2020 Materi Perang Melawan
 Kolonialisme Dan Imperialisme

Keterangan

X : Guru

Y : Peneliti

Transkrip wawancara dengan guru untuk analisis kebutuhan media

Y : Selamat siang, saya Meilinda Estuningsih mahasiswa sejarah semester 7. Disini saya akan melakukan penelitian tapi sebelumnya saya ingin melakukan wawancara kepada ibu terlebih dahulu selaku guru sejarah Indonesia di kelas XI.

X : Iya mbak.

Y : Begi ibu. Saya akan melakukan penelitian terkait skripsi saya. Skripsi saya nanti akan berhubungan dengan pengembangan media. Nah nantinya saya akan mengembangkan media Whiteboard tetapi berbasis Videoscribe jadi nanti bentuknya seperti video namun backgroundnya berwarna putih seperti papan tulis.

X : Wah bagus itu mbak nanti saya dikasih kalo sudah jadi medianya. Berarti nanti R&D ya mbak?

Y : Iya ibu.

X : wah bagus itu.

- Y : Langsung saja nggih bu, dalam pembelajaran sejarah biasanya media apa yang ibu gunakan?
- X : Biasanya ya saya pakai PPT, video sama gambar tetapi akhir-akhir ini saya pakai aplikasi sikologi. Jadi saya memasukkan materi ke aplikasi itu dan soal-soal juga saya masukkan ke situ jadi bisa langsung dikerjakan. Dan saya tidak kesulitan dalam ngoreksi. Itu aplikasinya seperti Edmodo itu lo mbak.
- Y : Iya ibu, memudahkan nggih bu. Kalo untuk strategi pembelajarannya sendiri ibu memakai apa nggih bu?
- X : Kalo strateginya biasanya saya pakai proyek. Kebanyakan saya makainya proyek daripada problem.
- Y : Kalau dalam kelas itu bu, sarana prasarananya apa aja bu?
- X : Sarananya LCD perkelas, papan tulis. Kalau laptop sama speaker biasanya gurunya sendiri yang bawa.
- Y : Untuk bahan ajarnya sendiri bu, biasanya memakai apa. Buku dari pemerintah atau ada referensi lain?
- X : Yang utama kan buku dari pemerintah, kemudian referensi lain ada. Biasanya saya ambilnya dari perpustakaan mbak. Terus sumber yang lain internet.
- Y : Kalau KKM sejarah disini berapa bu?
- X : 75
- Y : Untuk hasil belajarnya sendiri bagaimana bu?
- X : Per kelas kan kemampuannya beda-beda mbak jadi tidak sama.
- Y : Untuk pola belajar siswanya sendiri itu apa mereka cenderung belajar ketika mendekati UTS atau UAS. Atau bagaimana bu?
- X : Kalau mau ada ujian jelas siswa akan belajar lebih giat.
- Y : Kemudian untuk hambatannya sendiri dalam mengajar dikelas apa bu?

- X : Hambatannya ya itu rame biasanya kalau dikelas ada yang bikin rame kan jadi bikin konsentrasi temennya buyar. Kemudian, masalah waktu kadang saya kesulitan materi ini biasanya butuh banyak waktu tapi alokasinya hanya sedikit. Soalnya jamnya itu seminggu hanya 2jam. Sehingga prota promes sudah ada tapi sekolah tidak dapat memenuhi jamnya biasanya. Maksudnya kadang hari rabu ada kegiatan, kan jadi ada beberapa waktu yang berkurang.
- Y : Kemudian untuk keaktifan siswanya sendiri bagaimana bu?
- X : Kalau siswa sini aktif si mbak. Berani menyampaikan pendapat. Makannya media sangat dibutuhkan disini soalnya anaknya kan aktif. Untuk menyalurkan keaktifan mereka.
- Y : Saya nanti penelitian rencana materinya itu dibahas dikelas 11. Materi yang paling sulit dan siswa kurang memahami sehingga siswa nilainya kurang, apa nggih bu?
- X : Kalau itu materi yang sedang saya ajarkan mbak, perlawanan terhadap bangsa barat itu kan materinya sangat banyak sekali, dengan waktu yang singkat kemudian kana pa ya istilahnya, otomatis anak-anak harus baca sendiri. Nah itu yang agak kurang.
- Y : Baik ibu, terimakasih atas waktunya dan izinnya.

transkrip wawancara siswa analisis kebutuhan

narasumber :

1. Ahmad Riyadi
2. Herini wahyu Asri
3. Dewi Wahyuni
4. Nabila Reka
5. M. Alfinsa Baihaqi

Keterangan :

Y : Peneliti

Y : Terimakasih atas waktunya, disini saya akan melakukan proses wawancara ke kalian jadi santai aja kok ini hasilnya tidak mempengaruhi nilai kalian. Jadi saya akan mengadakan penelitian untuk skripsi saya dan saya nanti akan menanyakan beberapa hal kepada kalian terkait pembelajaran sejarah.

Siswa : Iya.

Y : Langsung aja, menurut kalian materi apa yang paling sulit dipahami?

Asri : materi yang paling sulit dipahami menurut saya yang perlawanan terhadap bangsa barat.

Nabila : Iya itu sulit soalnya banyak perlawanannya dan di berbagai daerah.

Y : Kemudian bu Retno biasa mengajarnya menggunakan media apa?

Alfinsa : Kalau bu Retno biasanya menggunakan *Power Point*, terus kadang video juga.

Ahmad : Iya bu Retno juga pernah mengajar menggunakan media gambar.

Dewi : Iya tapi paling sering media yang digunakan itu *Power Point*.

Y : Media apa sih yang paling bikin kalian semangat dan menurut kalian menarik hingga kalian mudah memahami materi?

Ahmad : Video

Dewi : Iya Video.

Y : Biasanya bu Retno menggunakan sumber apa saja selain buku pembelajaran yang dari pemerintah?

Asri : Selain internet biasanya cari sumber lain lewat internet.

Alfinsa : Iya boleh browsing.

Y : Terimakasih jawaban kalian sangat membantu. Jadi disini nanti saya akan melakukan penelitian, nah penelitiannya itu nanti berkaitan dengan pembuatan media. Media yang akan saya buat nanti itu namanya *Whiteboard* tapi bukan Cuma papan tulis biasa, jadi *Whiteboard* itu nanti akan menyerupai video dengan berlatarbelakang putih. Nanti saya membuatnya itu melalui *software* yang namanya *Videoscribe*. Kalian sudah pernah lihat sebelumnya? Di youtube yang video ada gambar tangan menulis?

Ahmad : Belum pernah lihat.

Dewi : Sama saya juga belum.

Y : Wah, nanti kalau kalian penasaran kalian bisa cari diinternet dulu seperti apa itu *Videoscribe*. Terimakasih atas waktunya.

Lampiran 24. Surat keputusan penetapan dosen pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 10846/UN37.1.3/TD.06/2019**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

- Menimbang** : Bahwa untuk memper lancar mahasiswa Jurusan/Prodi Sejarah/Pend. Sejarah Fakultas Ilmu Sosial membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Sejarah/Pend. Sejarah Fakultas Ilmu Sosial UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Sejarah/Pend. Sejarah Tanggal 16 September 2019
- Menetapkan** :
PERTAMA : **MEMUTUSKAN**
Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Drs. Ba'in, M.Hum.
NIP : 196307061990021001
Pangkat/Golongan : IV/a
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : Melinda Estuningsih
NIM : 3101416012
Jurusan/Prodi : Sejarah/Pend. Sejarah
Topik : Media Pembelajaran Sejarah
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

3101416012

.... FM-03-AKD-24/Rev. 00 :....



Lampiran 25. Surat ijin observasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
 Gedung C.7 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +62248508006, Faksimile +62248508006 ext 12
 Laman: <http://fis.unnes.ac.id>, surel: fis@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/10991/UN37.1.3/LT/2019
 Hal : Permohonan Izin Observasi

19 September 2019

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Boja
 Jalan Raya No. 203 D, Simbang, Bebengan, Kec. Boja, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51381.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Meilinda Estuningsih
 NIM : 3101416012
 Program Studi : Pendidikan Sejarah, S1
 Semester : Gasal
 Tahun akademik : 2019/2020
 Topik observasi : Media Pembelajaran Whiteboard

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 20 September 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.




Tembusan:
 Dekan FIS;
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 471 809 347 1

Lampiran 26. Surat ijin Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU SOSIAL Gedung C.7 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon +62248508006, Faksimile +62248508006 ext 12 Laman: http://fis.unnes.ac.id , surel: fis@mail.unnes.ac.id	
	Nomor : B/12916/UN37.1.3/LT/2019 Hal : Izin Penelitian	06 Nopember 2019


Yth. Kepala SMA Negeri 1 Boja
 Jalan Raya No. 203 D, Simbang, Bebengan, Kecamatan Boja, Kabupten Kendal, Jawa Tengah 51381

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:


Nama	: Meilinda Estuningsih
NIM	: 3101416012
Program Studi	: Pendidikan Sejarah, S1
Semester	: Gasal
Tahun akademik	: 2019/2020
Judul	: Pengembangan Media Whiteboard Berbasis Videoscribe Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Boja Tahun Ajaran 2019/2020 Materi Perang Melawan Kolonialisme Dan Imperialisme

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 12 November s.d 13 Desember 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.


 Wakil Dekan Bidang Akademik,
 Prof. Dr. Wasino, M.Hum.
 NIP. 196408031989011001

Tembusan:
 Dekan FIS;
 Universitas Negeri Semarang


 Nomor Agenda Surat : 606 652 370 3

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-11-06 10:09:52)

Lampiran 27. Surat keterangan penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
BOJA**

Jalan Raya Bebengan No. 203 D. Boja Kode Pos. 51381, Telp (0294) 571089 Fax (0294) 572063
Website : smansaboja.sch.id Email : mml@smansaboja.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/818 /SMAN1/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Boja Kabupaten Kendal, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Nama : MEILINDA ESTUNINGSIH
2. NIM : 3101416012
Jurusan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Semarang

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian "PENGEMBANGAN MEDIA WHITEBOARD BERBASIS VIDEOSCRIBE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DENGAN MATERI PERANG MELAWAN KOLONIALISME DAN IMPERIALISME", pada SMA Negeri 1 Boja yang dilaksanakan pada tanggal 12 Nopember s.d 13 Desember 2019

Demikian surat keterangan ini buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



13 Desember 2019
Kepala Sekolah,

Dr. SUPRIYANTO, M.Pd.
NIP. 19660330 198911 1 001

Lampiran 28. Media Whiteboard materi perang Sultan Agung versus J.P. Coen

Lampiran 29. Soal latihan

Nama :

Kelas :

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda (X) pada salah satu huruf A, B, C, dan D

1. Raja Mataram yang berusaha untuk merebut kembali Batavia dari tangan VOC adalah
 - a. Amangkurat I
 - b. Sultan Agung
 - c. Hamengkubuwono V
 - d. Hamengkubuwono IX
 - e. Sultan Ageng Tirtayasa
2. Gubernur VOC yang meninggal saat terjadi pengepungan pasukan VOC di benteng Bommel adalah...
 - a. Raffles
 - b. Daendels
 - c. J.P. Coen
 - d. Lor Minto
 - e. Pieter Both
3. Munculnya ketegangan antara Sultan Agung dengan VOC terjadi karena...
 - a. Pembagian hasil usaha yang tidak adil
 - b. J.P. Coen melakukan monopoli dagang
 - c. VOC melakukan serangan terhadap Mataram
 - d. VOC tidak patuh membayar pajak kepada Sultan Agung
 - e. J.P. Coen mengubah kantor dagang menjadi benteng pertahanan

4. Usaha Sultan Agung untuk mewujudkan cita-citanya dengan melakukan serangan terhadap VOC. Serangan tersebut terjadi pada tahun...
 - a. 1624 dan 1625
 - b. 1625 dan 1627
 - c. 1627 dan 1628
 - d. 1628 dan 1629
 - e. 1629 dan 1930
5. Serangan yang dilakukan Mataram pada tahap pertama mengalami kekalahan hingga menewaskan seorang tokoh yaitu...
 - a. Sultan Agung
 - b. Dipati Purbaya
 - c. Tumenggung Singaranu
 - d. Tumenggung Bahurekso

B. Jawablah dengan benar dan singkat pertanyaan dibawah ini!

6. Masa pemerintahan Sultan Agung Mataram mencapai puncak kejayaan, dan untuk memperkuat pemerintahannya Sultan Agung memiliki cita-cita yang mulia. Sebutkan cita-cita Sultan agung tersebut adalah...
7. Sebutkan secara lengkap alasan sultan agung melakukan penyerangan terhadap VOC di Batavia...
8. Jelaskan secara singkat perang yang dilakukan oleh Mataram pada tahap pertama...
9. Jelaskan secara singkat perang yang dilakukan oleh Mataram pada tahap kedua...
10. Jelaskan secara singkat penyelesaian perang yang dilakukan oleh Sultan Agung dan VOC...

Lampiran 30. Dokumentasi



Penjelasan materi



Pengambilan data melalui wawancara siswa



Uji coba media



Pengisian angket oleh siswa