

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI
KEDATANGAN BANGSA BARAT KE INDONESIA KELAS XI IPS DI
SMAN 1 WAY SERDANG**

(Skripsi)

Oleh

META ISKARINA

1913033023



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

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI KEDATANGAN BANGSA BARAT KE INDONESIA KELAS XI IPS DI SMAN 1 WAY SERDANG

Oleh

Meta Iskarina

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang harus digunakan oleh guru yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu perlu diterapkannya media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran. Pengembangan media video pembelajaran didasari adanya masalah keterbatasan penggunaan media pada pembelajaran sejarah di SMAN 1 Way Serdang. Guru hanya menggunakan media yang sederhana dan terkesan monoton seperti buku paket, LKS serta *powerpoint*. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran pada materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia untuk siswa SMAN 1 Way Serdang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia kelas XI IPS di SMAN 1 Way Serdang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket dan wawancara. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu angket validasi ahli dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran dikembangkan melalui beberapa tahap pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementai evaluation* dan media video pembelajaran sangat valid sehingga sangat le digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sejarah ha didasari oleh hasil uji validasi ahli dan respon siswa sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase nilai 90,76%, validasi ahli media mendapatkan presentase nilai 91,25%, validasi ahli pembelajaran (guru sejarah) mendapatkan presentase nilai 90% dan hasil respon siswa terhadap media pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapat presentase >85%.

Kata kunci: Pengembangan, Media, Video Pembelajaran, Sejarah.

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO MEDIA ON WEST NATION ARRIVAL TO INDONESIA CLASS XI IPS AT SMAN 1 WAY SERDANG**

By

Meta Iskarina

Learning media is an important tool that must be used by teachers which aims to make it easier for students to accept the material presented by the teacher. For this reason, it is necessary to apply appropriate learning media in the learning process. The development of instructional video media is based on the problem of limited use of media in history learning at SMAN 1 Way Serdang. The teacher only uses simple and monotonous media such as textbooks, worksheets and PowerPoint. The problem in this study is how the feasibility of learning video media products on the arrival of Western nations to Indonesia for students of SMAN 1 Way Serdang. The purpose of this study was to determine the feasibility of instructional video media on material coming from western nations to Indonesia for class XI IPS at SMAN 1 Way Serdang. This study uses the Research and Development method which refers to the ADDIE model. Data collection techniques in this study used observation techniques, questionnaires and interviews. The development research instruments used to collect data in this study were expert validation questionnaires and student response questionnaires. Based on the results of the study, it can be conclude that learning video media was stages of development, namely analysis, design, development, implementation, evaluation and learning video media is very valid so it is suitable to be used as supporting medium in the process of learning history, based on the results of expert validation tests and student responses according to predetermined indicators. The results of the validation of material experts get a percentage of 90.76%, the validation of media experts gets a percentage of 91,25%, the validation of learning experts (history teachers) gets a percentage of 90% and the results of students' responses to the media during trials show that the average positive response with a percentage of > 85%.

Keywords: *Development, Media, Learning Videos, History*

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI
KEDATANGAN BANGSA BARAT KE INDONESIA KELAS XI IPS DI
SMAN 1 WAY SERDANG**

Oleh

META ISKARINA

Skripsi

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

Pada

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



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

2023

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO
PEMBELAJARAN PADA MATERI
KEDATANGAN BANGSA BARAT KE
INDONESIA KELAS XI IPS DI SMAN 1
WAY SERDANG**

Nama Mahasiswa : **Meta Iskarina**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913033023**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

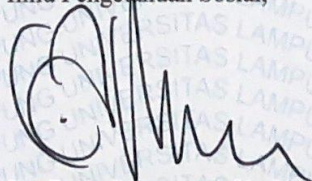
Pembimbing II,


Drs. Maskun, M.H.
NIP. 195912281985031005

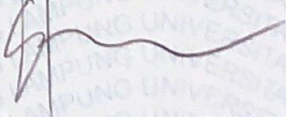

Aprilia Triaristina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 231811880426201

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP. 197411082005011003

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah,


Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112252008121001

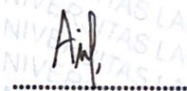
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Maskun, M.H.



Sekretaris : Aprilia Triaristina, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing : Drs. Syaiful M., M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 Mei 2023

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Meta Iskarina
NPM : 1913033023
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Universitas Lampung
Alamat : Desa Bukoposo, Kecamatan Way Serdang, Kabupaten
Mesuji

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

Bandar Lampung, Mei 2023



Meta Iskarina

NPM. 1913033023

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bukoposo, pada tanggal 31 Mei 2001. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Alm. Bapak Karino dan Ibu Sukarmi. Pendidikan penulis dimulai dari TK Dharma Wanita pada tahun 2006, lalu penulis melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 02 Bukoposo dan tamat belajar pada tahun 2013. Penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 01 Way Serdang dan selesai pada tahun 2016, lalu penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Way Serdang dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis diterima di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, di Program Studi Pendidikan Sejarah dengan jalur SBMPTN.

Pada semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Sri Mulyo, Kecamatan Way Serdang, Mesuji dan melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Mesuji. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Organisasi HIMAPIS (Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS) sebagai anggota bidang SOSMAS (Sosial Masyarakat) dan Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah sebagai anggota Bidang Pengembangan Organisasi dan Keanggotaan.

MOTTO

“Belajarlal, kegagalan hari ini adalah pembelajaran agar kita tidak sombong dan
menang esok”

(Merry Riana)

“Bukan ilmu yang seharusnya mendatangiimu, tapi kamu yang seharusnya
mendatangi ilmu”

(Imam Malik)

“Jangan kalah pada rasa takutmu. Hanya ada satu hal yang membuat mimpi tak
mungkin diraih: Yaitu perasaan takut gagal”

(Paulo Chaeho, “The Alkemis”)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahiim

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, saya persembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan sayang saya kepada:

Kedua orang tuaku Alm. Bapak Karino dan Ibu Sukarmi yang telah membesarkanku dan membimbingku dengan penuh kesabaran, pengorbanan, dan kasih sayang. Terimakasih atas setiap tetes keringat, tetes air mata, dan doa yang telah dicurahkan demi mendukung proses dan keberhasilan anakmu ini mencapai kesuksesannya. Semoga Alm. Bapak di surga sana bangga melihat putri kecilnya menjadi Sarjana. Untuk kedua orang yang paling berharga dihidupku, sungguh semua yang Bapak dan Ibu berikan tidak akan mungkin terbalaskan.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin.

Penulisan skripsi yang berjudul “ *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Kelas XI IPS Di SMAN 1 Way Serdang*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, S.Pd., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Syaiful M., M.Si., sebagai Pembahas skripsi penulis, terimakasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Drs. Maskun., M.H., sebagai Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Ibu Aprilia Triaristina, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing II skripsi penulis sekaligus Pembimbing Akademik Tercinta, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah kalian berikan kepada penulis selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
11. Bapak dan Ibu Staff tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
12. Kepala SMAN 01 Way Serdang Ibu Ken Wororini, S.Pd., yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
13. Guru serta staff TU SMAN 01 Way Serdang, terimakasih atas ilmu dan bantuan dalam bentuk apapun.
14. Guru Mata Pelajaran Sejarah Ibu Musrifah, S.Pd.I., yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
15. Teruntuk Mba ku dan mamasku dan adikku, Mba Desi, Mas Edi dan Stiven terimakasih untuk semua nasehat, kasih sayang, kebaikan, doa, dan semangat yang diberikan kepadaku.
16. Teruntuk Ahmadal Pascalin yang telah banyak memberikan dorongan, bantuan dan doa selama penulisan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

17. Teruntuk sahabatku Siti Yutiah, Nunung Yuliana, Novita Rahmawati, Tina Wulandari, Anisya Munatama, yang selalu kebersamai sejak awal mahasiswa baru sampai dengan sekarang.
18. Teman-teman KKN Risa Apriliana, Komang Ayu Juni, Ananda Dita Putri, Fadila Pusvitasari, Aris Setiawan, Jefri Ari Fitrianti dan Ujang Diky Armanda terimakasih atas kebersamaan kita selama 40 hari mengabdikan di Desa Gedung Sri Mulyo, Kec. Way Serdang, Mesuji. Banyak suka duka yang telah kita lalui.
19. Teman-teman sepejuangan bimbingan skripsi penunggu Lab. Sejarah Latifah, Syanila, Feni, Ajeng, Gita, Syahna, Kak Rizky, Kak Wanda terimakasih atas informasi yang telah diberikan selama penyusunan skripsi.
20. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2019, teimakasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah Tercinta ini.

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

Bandar Lampung,

Meta Iskarina

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Kerangka Pikir	7
1.6. Paradigma Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Kajian Teori.....	10
2.1.1. Media Pembelajaran	10
2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.1.2. Pembelajaran Sejarah	11
2.1.1.3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.1.4. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	17
2.1.1.5. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
2.1.1.6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	19
2.1.1.7. Pengembangan Media Pembelajaran	22
2.1.2. Video Pembelajaran	23
2.1.2.1. Pengertian Video Pembelajaran	23
2.1.2.2. Tujuan dan Fungsi Video Pembelajaran	24
2.1.2.3. Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran.....	25
2.1.3. Materi Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia.....	26
2.1.3.1. Latar Belakang Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia.....	26
2.1.3.2. Masuknya Negara-negara Barat Ke Indonesia.....	27
2.2. Penelitian Yang Relevan	32

III. METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1. Ruang Lingkup Penelitian	34
3.2. Metode Penelitian	34
3.3. Desain Penelitian	35
3.4. Populasi dan Sampel	36
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.6. Instrumen Penelitian	39
3.7. Teknik Analisis Data.....	42
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
4.1.1. Letak dan Keadaan SMAN 1 Way Serdang	46
4.1.2. Visi, Misi dan Tujuan SMAN 1 Way Serdang	48
4.1.3. Siswa di SMAN 1 Way Serdang	49
4.2. Hasil Penelitian	50
4.2.1. Pengembangan Media	50
4.2.1.1. <i>Analysis</i> (Analisis)	51
4.2.1.2. <i>Design</i> (Desain)	53
4.2.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan)	57
4.2.1.4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	78
4.2.1.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	81
4.3. Pembahasan	83
V. SIMPULAN DAN SARAN	90
5.1. Simpulan	90
5.2. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Paradigma Penelitian	9
Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE	35
Gambar 3. Langkah Model Pengembangan ADDIE	36
Gambar 4. Teknik Analisis Data Model Spiral	43
Gambar 5. <i>Flowchart</i> Media Video Pembelajaran Berbaris Android	54
Gambar 6. <i>Storyboard</i> Tampilan Awal Media	54
Gambar 7. <i>Storyboard</i> Halaman Beranda/ Utama	54
Gambar 8 Tampilan <i>Star Page</i> Aplikasi <i>Kinemaster</i>	55
Gambar 9 Tampilan Pilihan Menu Edit Pada Aplikasi <i>Kinemaster</i>	56
Gambar 10 Tampilan Aplikasi Canva	56
Gambar 11 Tampilan Awal <i>Smart Apps Creator</i>	57
Gambar 12 Tampilan Awal Media	58
Gambar 13 Desain Tampilan Menu Utama	58
Gambar 14 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran	59
Gambar 15. Tampilan Video Pembelajaran	59
Gambar 16. Tampilan Menu Quiz	60
Gambar 17. Tampilan Profil Pengembang	60
Gambar 18. Grafik Perbandingan Validasi Materi Tahap 1 & 2	63
Gambar 19. Grafik Perbandingan Validasi Media Tahap 1, 2, & 3	70
Gambar 20. Grafik Perbandingan Validasi Ahli Pembelajaran Tahap 1 & 2..	73
Gambar 21. Diagram Presentase Jawaban Siswa Kelas XI IPS 1	79
Gambar 22. Diagram Presentase Jawaban Siswa Kelas XI IPS 2	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Data Siswa Kelas XI IPS	37
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	39
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	40
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran	41
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa	42
Tabel 6. Kriteria Kelayakan	44
Tabel 7. Daftar Sarana dan Prasarana	46
Tabel 8. Struktur organisasi SMAN 1 Way Serdang	47
Tabel 9. Daftar Siswa di SMAN 1 Way Serdang	50
Tabel 10. Analisis Kebutuhan Media	52
Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1.....	61
Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2.....	62
Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1	64
Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2.....	65
Tabel 15. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 3	69
Tabel 16. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Tahap 1	71
Tabel 17. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Tahap 2	72
Tabel 18. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi	73
Tabel 19. Rekapitulasi Jawaban Siswa Kelas XI IPS 1	78
Tabel 20. Rekapitulasi Jawaban Siswa Kelas XI IPS 2	80

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lamban dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik (Rohman, 2017).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar yang membantu peserta didik mengembangkan segala potensi dan kemampuan yang dimilikinya untuk memiliki pengetahuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pane, 2017).

Proses kegiatan pembelajaran di sekolah sejatinya dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan segala fasilitas pembelajaran yang tersedia yang juga sesuai dengan konten pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Guru perlu memperhatikan konten dan kondisi siswa ketika akan melaksanakan pembelajaran. Dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi baik berkaitan

dengan konten pembelajaran, keadaan siswa, aksesibilitas guru dan siswa sendiri, akan sangat mempengaruhi penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Guru senantiasa berupaya untuk mewedahi seluruh kebutuhan dan keadaan dari siswanya (Ridwan, dkk, 2021).

Keberhasilan dari suatu proses pembelajaran terjadi apabila tujuan yang telah ditentukan saat proses pembelajaran telah tercapai. Adapun keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, salah satu diantaranya motivasi dan minat belajar peserta didik. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, salah satu yang mendukung keberhasilan belajar yaitu alat pendukung proses pembelajaran atau media pembelajaran (Hapnita, dkk, 2018).

Gagne & Briggs (1979) dalam (Kristanto, 2016) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Kedudukan media dalam proses pembelajaran sangat penting sebab media dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, bahkan jika dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya. Media dapat juga menggantikan sebagai tugas pendidik dalam penyajian materi pelajaran, dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dapat berlangsung mencapai hasil yang optimal. Pendidik dan peserta didik sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran (Falahudin, 2014).

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting karena menjadi alat bantu mengajar (efektivitas) atau dependent media dan menjadi sumber belajar yang digunakan mandiri oleh peserta didik atau independent media. Sebagaimana hal Menurut Chairul Anwar, suatu proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan dengan maksimal jika tidak didukung dengan media pembelajaran karena media berfungsi untuk memudahkan seseorang pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi di kegiatan belajar mengajar. Media sumber belajar mandiri pada era teknologi yang semakin maju sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran (Kristanto, 2016).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media di dalam pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Falahudin, 2014).

Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini, pembelajaran terus mengalami perkembangan, sehingga menuntut pendidik agar dapat membuat suatu inovasi-inovasi baru di dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media. Jadi, begitu pentingnya kehadiran media karena memberikan corak atau warna dan sekaligus meningkatkan mutu pendidikan di dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya akan memberikan pengaruh pada peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan media dapat membangkitkan semangat dan minat belajar, selain itu media juga dapat menarik minat dan perhatian murid serta dapat merangsang murid untuk belajar, media berperan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar dengan baik, media merupakan perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima (Mulyadi, dkk., 2018).

Media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media

pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang melibatkan IT atau teknologi adalah media berbasis audio visual contohnya yaitu video pembelajaran (Gabriela, 2021).

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak yang akan menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. (Niswah, 2012).

Menurut (Pratiwi, 2015) video memiliki beberapa kelebihan yaitu, mampu menampilkan gambar bergerak dan suara yang mana merupakan satu daya tarik tersendiri karena siswa mampu menyerap pesan atau informasi dengan menggunakan lebih dari satu indera, siswa dapat melihat fenomena yang tidak dapat dilihat secara khusus karena faktor jarak yang jauh hanya dengan melihat video, serta siswa dapat mengamati pembelajaran yang tayang secara berulang-ulang sehingga mereka dengan mudah menangkap pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran suasana di dalam kelas akan lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan dan meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar, dalam mengatasi berbagai hambatan salah satunya hambatan keterbatasan ruang kelas, dan sifat objek yang tidak memungkinkan dipelajari tanpa media.

Arsyad (2017) mengemukakan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan video. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan video. Begitu pula kejadian yang langka

yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video. Belajar menggunakan media video pembelajaran akan memberikan keuntungan bagi siswa, dimana siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan Edgar Dale dalam Pratiwi (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang melibatkan audio dan visual dapat meningkatkan daya ingat siswa mencapai 50%, penggunaan media yang melibatkan indra penglihatan 20%, penggunaan media yang melibatkan indra pendengaran 20%, dan penggunaan media teks (yang dapat dibaca) 10%. Maka dengan adanya media pembelajaran yang dapat dibaca, dilihat, dan didengar kemudian diamati sekaligus akan memberikan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu guru sejarah di SMAN 1 Way Serdang yaitu ibu Musrifah, S.Pd.I., pada (24 Januari 2023) peneliti memperoleh informasi bahwa guru selama proses pembelajaran masih menggunakan media yang sederhana, seperti buku paket, LKS, serta *powerpoint*. Penggunaan media audio visual jenis video pembelajaran masih jarang digunakan saat proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan oleh guru masih terkendala/ kesulitan dalam menggunakan aplikasi/ *software* untuk mengedit video. Kemudian berdasarkan hasil wawancara dari salah satu siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Way Serdang yaitu Ema Apriyani, mengatakan bahwa media yang biasa digunakan guru dalam mengajar adalah media teks atau menggunakan buku, lalu siswa melakukan presentasi. Jadi penggunaan media audio visual berbasis video belum digunakan secara maksimal pada pembelajaran sejarah di SMAN 1 Way Serdang.

Berdasarkan pernyataan di atas, media video pembelajaran memiliki kelebihan yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat didengar dan dilihat oleh siswa, agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengangkat tema yang berkaitan dengan media yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Kelas XI IPS SMAN 1 Way Serdang”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, Bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran pada materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia kelas XI IPS di SMAN 1 Way Serdang?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia kelas XI IPS di SMAN 1 Way Serdang.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengembangan media video pembelajaran.
- b. Memperkaya ilmu pendidikan bagi peneliti khususnya dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi terutama mengenai pengembangan media video pembelajaran.
- c. Sebagai salah satu referensi bagi para peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran di dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan media video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan efektif.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai media alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran di kelas yang aktif dan efektif untuk mempelajari materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mendapat pengetahuan baru dalam hal pengembangan media video pembelajaran di sekolah.

1.5. Kerangka Pikir

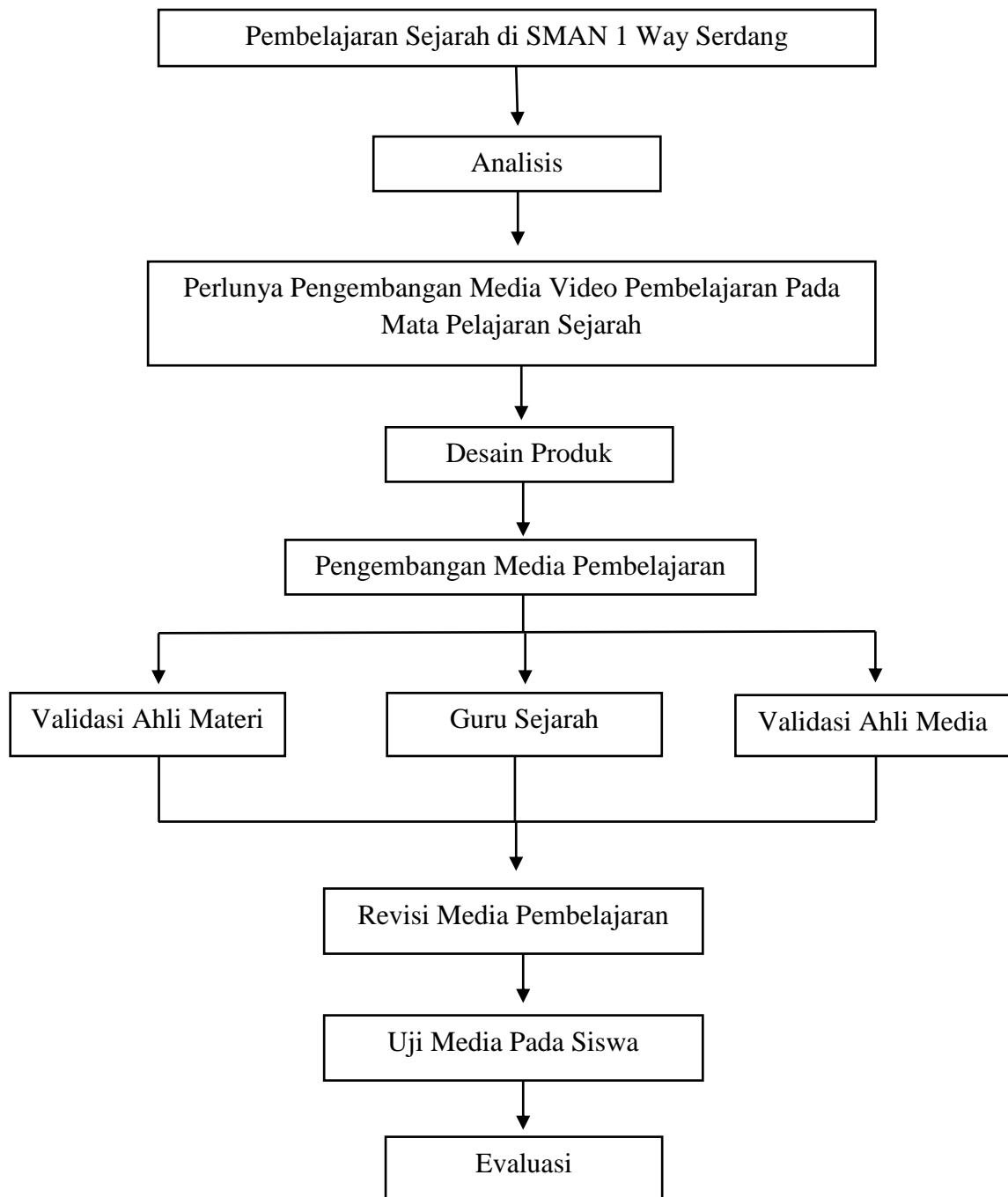
Kemajuan pendidikan yang diiringi oleh kecanggihan teknologi mendukung penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Pentingnya keberadaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan mudah.

Media video pembelajaran merupakan salah satu media yang di harapkan dapat memudahkan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dalam bentuk video pembelajaran.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis penelitian pendahuluan, pengumpulan analisis sebagai data awal untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan media pembelajaran. Setelah media yang dikembangkan selesai peneliti harus melakukan validasi produk yang dilakukan oleh validasi media dan validasi materi untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran. Setelah melakukan validasi peneliti harus merevisi media pembelajaran yang telah dilakukan uji validasi. Melanjutkan uji coba media

pembelajaran, dan diakhiri dengan revisi setelah uji coba serta dapat menghasilkan produk media pembelajaran akhir berupa media video pembelajaran yang nantinya dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran.

1.6. Paradigma Penelitian



Keterangan:

→ = Garis Hubungan

Gambar 1. Paradigma Penelitian

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yaitu '*medius*' yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadirman, dkk., 2014). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain (Ramli, 2012).

Media dalam perspektif belajar mengajar adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Hasan, dkk, 2021). Media dapat disebut sebagai 'media pembelajaran' (*instructional media*) ketika memuat pesan dengan tujuan pembelajaran. *Association of Education and Communication Technology* (AECT), mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Jalinus dan Ambiyar, 2016).

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras (Cahyadi, 2019).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

2.1.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Selain itu pembelajaran sejarah juga dapat membentuk sikap sosial terhadap diri sendiri seperti saling menghargai, menghormati perbedaan yang satu dengan yang lainnya. Pembelajaran sejarah juga memiliki tujuan agar para mahasiswa

ataupun peserta didik mampu untuk membangun atau menumbuhkan akan kesadarannya mengenai pentingnya suatu peristiwa sejarah pada masa lampau (Muhtarom, dkk., 2020).

Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional (Zahro, dkk., 2017).

Pembelajaran sejarah ini mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kasmadi dalam (Zahro, dkk., 2017) adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Materi dalam pembelajaran sejarah ini mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk lebih mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lampau, dipertahankan, dan disesuaikan untuk masa yang kini dan dikembangkan dimasa yang akan datang, juga dalam sejarah dipaparkan mengenai berbagai peristiwa dan kejadian yang nyata yang telah terjadi dimasa lampau, bukan hanya karangan fiktif belaka, seperti kegigihan para pejuang melawan penjajah dalam mempertahankan harga diri bangsa.

Belajar sejarah merupakan pintu untuk memelajari dan menemukan hikmah terhadap apa yang sudah terjadi. Belajar sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan dalam segala aspeknya. Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai kesadaran sejarah (*historical Consciousness*). Jadi tujuan

belajar sejarah salah satunya adalah melahirkan kesadaran sejarah. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah di sekolah juga harus didorong untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan kembangkan kesadaran sejarah (Sayono, 2013).

Menurut Permendiknas, no. 22 tahun 2006 mata pelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Pendidikan sejarah merupakan pendidikan yang sangat penting untuk mengajarkan kepada peserta didik akan pentingnya sejarah sebagai pembentuk kepribadian siswa. Sartono Kartodirdjo dalam (Rulianto dan Hartono, 2018) berpendapat bahwa dalam rangka pembangunan bangsa, pengajaran sejarah tidak semata mata berfungsi untuk memberikan pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah tetapi juga bertujuan menyadarkan anak didik atau membangkitkan kemampuan berpikir kesejarahannya.

Berdasarkan hal tersebut, maka sejarah diberikan kepada seluruh siswa disekolah dalam bentuk mata pelajaran. Kedudukannya yang penting dan strategis dalam pembangunan watak bangsa merupakan fungsi yang tidak bisa digantikan oleh mata pelajaran yang lainnya.

Seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin maju, guru haruslah aktif untuk mengembangkan diri dan menemukan sesuatu yang baru untuk memajukan dunia pendidikan. Pendidik sejarah idealnya harus belajar, kreatif untuk mengembangkan diri, serta terus menerus menyesuaikan pengetahuan dan cara mengajar mereka dengan penemuan baru dalam dunia pendidikan, beragam unsur dan kendala dalam pendidikan dapat diantisipasi (Rulianto dan Hartono, 2018).

Pembelajaran sejarah dapat lebih menarik dan tidak membosankan jika kita bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Disinilah peran seorang pendidik ataupun calon pendidik (mahasiswa keguruan) harus bisa menguasai teknologi informasi dan komunikasi agar bisa membimbing atau mengarahkan peserta didik dan mahasiswanya supaya bisa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan bijaksana dalam melakukan pembelajaran (Muhtarom, dkk., 2020).

Menurut Susanto (2014), menyatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah harus memperhatikan beberapa prinsip yaitu:

1. Pembelajaran yang dilakukan haruslah adaptif terhadap perkembangan peserta didik dan perkembangan zaman.
2. Pembelajaran sejarah haruslah berorientasi pada pendekatan nilai.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan hendaklah tidak mematikan kreativitas dan memaksa peserta didik untuk menghafal fakta dalam buku sejarah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang terjadi pada masa lampau untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Pembelajar sejarah di sekolah sendiri dibagi menjadi dua mata pelajaran yaitu, sejarah Indonesia wajib dan Sejarah Peminatan. Pada penelitian ini, penelitian mengambil pada mata pelajaran sejarah Indonesia wajib kelas XI.

2.1.1.3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ramli (2012) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu,

1. Membantu Guru Dalam Bidang Tugasnya

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan.

2. Membantu Para Pembelajar

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.

3. Memperbaiki Proses Belajar Mengajar

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat

sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Kemudian (Nurdyansyah, 2019) mengemukakan fungsi media pembelajaran secara umum yaitu:

- a. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.
- b. Meningkatkan gairah belajar peserta didik.
- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- d. Menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- e. Mengatasi permasalahan belajar peserta didik yang beragam.
- f. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
- g. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas sebenarnya fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk merangsang kegiatan belajar peserta didik, mengalirkan pesan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Tetapi secara eksplisit ada yang menyatakan beberapa pendapat mengenai manfaat media pembelajaran.

Salah satu pendapat dikemukakan oleh Sudjana & Rivai dalam (Cahyadi, 2019) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

2.1.1.4. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah untuk memudahkan tersampainya informasi dalam proses pembelajaran, sedangkan Sanaky (2009:4), menyebutkan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah 1) mempermudah proses pembelajaran di kelas, 2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, 3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan 4) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sumantri dalam (Amiq, 2013) secara khusus mengemukakan bahwa media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.

- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penggunaan suatu media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan secara mudah, cepat, dan akurat. Dalam kerangka proses belajar mengajar yang dilakukan guru, penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala *verbalisme*, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya.

2.1.1.5. Jenis Media Pembelajaran

Dengan perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini, terjadi perkembangan pada jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat beberapa jenis media pembelajaran di antaranya:

1. Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
2. Media visual, yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
3. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti video, film, televisi, You Tube.
4. Media animasi, yaitu gambar/ grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan karakter dalam animasi adalah berupa orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang

memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

5. Multimedia, multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi (Fikri dan Madona, 2018).

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa banyak sekali media yang dapat dipakai dalam pembelajaran seperti media audio, media visual, dan media audio visual. Lebih daripada itu, bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sekarang ini berkembang media pembelajaran yang bersifat multimedia, yang menggabungkan media audio, visual, dan audio visual dengan berbasiskan komputer.

2.1.1.6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu. Kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut:

1. Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya, jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.

2. Bersih dan menarik. Bersih di sini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.
3. Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
4. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
5. Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun para guru/Instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
6. Berkualitas baik. Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik. Misalnya, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, seperti visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.
7. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif (Cahyadi, 2019).

Pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Beberapa kriteria

yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut (Jannah, 2009) yaitu:

a. Ketepatannya Dengan Tujuan Pembelajaran

Artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.

b. Dukungan Terhadap Isi Bahan Pembelajaran

Artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami pembelajar.

c. Kemudahan Memperoleh Media

Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh pembelajar pada waktu mengajar.

d. Keterampilan Pembelajar Dalam Menggunakannya.

Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah pembelajar dapat menggunakannya dalam pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh pembelajar pada saat terjadinya interaksi belajar pembelajar dengan lingkungannya. Adanya proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila pembelajar tidak dapat menggunakannya dalam pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi pembelajar selama pembelajaran berlangsung.

f. Sesuai dengan taraf berpikir pembelajar. Memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir pembelajar, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para pembelajar.

Dengan memperhatikan kriteria atau pedoman pemilihan media tersebut maka pembelajar/guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar, sehingga akan terhindar dari kecerobohan dalam pemilihan media. Pemilihan media yang cermat dan tepat akan menunjang keefektifan proses pembelajaran.

2.1.1.7. Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Margono (2014), penelitian pengembangan adalah semua kegiatan pencarian, perancangan, dan percobaan secara ilmiah dalam suatu bidang tertentu untuk menghasilkan produk yang berguna bagi pembelajaran di sekolah.

Pengembangan media pembelajaran merupakan rangkaian proses kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran (Cahyadi A. , 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang dapat berupa proses, produk, dan rancangan media.

Berikut merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengembangan media pembelajaran secara runtut menurut (Sukiman, 2012), yaitu sebagai berikut:

1) penyusunan rancangan

Penyusunan rancangan disini hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik yaitu mengenai: analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perumusan tujuan, dan pengembangan materi pembelajaran.

2) penulisan naskah

Penulisan naskah ini berisikan materi instruksional yang nantinya akan dituangkan kedalam media yang telah dipilih. Naskah tersebut bertujuan sebagai penuntun ketika memproduksi sebuah media. Terdapat hal-hal yang perlu di perhatikan dalam penulisan naskah yaitu: alur penyajian, penulisan naskah video, penulisan naskah film bingkai, dan penulisan naskah film dan video.

3) produksi media

Kegiatan produksi merupakan kegiatan menciptakan suatu media pembelajaran. Produksi media berkaitan dengan pelaksanaan media yang akan digunakan. Produksi media meliputi: produksi audio dan produksi film bingkai

4) evaluasi program media

Evaluasi atau penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian media dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Pengevaluasian media dilakukan setelah tahapan-tahapan dalam pengembangan media telah dilakukan.

2.1.2. Video Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Video Pembelajaran

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Nurwahidah, dkk., 2021).

Menurut Elihami, dkk (2018) bahwa “media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual”. Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan penayangan video murid dapat melihat sekaligus mendengar. Media video memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan melalui media video peserta

didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video berlangsung.

Menurut Riyana (Syaparuddin & Elihami, 2020) media video adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman dalam suatu materi pembelajaran.

Video pembelajaran adalah suatu media audio-visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik untuk membantu siswa agar paham terhadap materi pelajaran. Video pembelajaran menggabungkan beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan ketika guru menjelaskan, tetapi siswa juga melihat apa yang ditampilkan oleh gurunya. Video pembelajaran memberikan rangsangan terhadap penglihatan dan pendengaran siswa (Fauziyah, 2019).

Video pembelajaran juga dapat diartikan sebagai video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi. Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri (Biassari dan Putri, 2021).

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio visual (gambar dan suara) yang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

2.1.2.2. Tujuan dan Fungsi Video Dalam Pembelajaran

Menurut (Wirasasmita dan Putra, 2015) tujuan media video pembelajaran yaitu untuk:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Sedangkan fungsi dari media video pembelajaran menurut (Wirasasmita dan Putra, 2015) diantaranya:

- a. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- b. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan siswa dalam emosi dan dikapnya yang terlihat saat proses menyimak ketika video pembelajaran diputar.
- c. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.

Berdasarkan penjelasan di atas, dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi untuk selalu memperhatikan pelajarannya.

2.1.2.3. Kelebihan dan Kelemahan Media Video Pembelajaran

Hasan (2016) menyatakan bahwa media video memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain:

1. Kelebihan Video Pembelajaran
 - a. Kelebihan dari media video pembelajaran yaitu dapat menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistis sehingga baik untuk menambah pengalaman belajar.
 - b. Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar.
 - c. Pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti.

2. Kelemahan Media Video Pembelajaran
 - a. Media video yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
 - b. Suaranya terkadang tidak jelas.
 - c. Pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama, dan biayanya relative lebih mahal.

2.1.3. Materi Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia

Dimulai pada tahun 1500 an Indonesia kedatangan bangsa-bangsa dari Eropa melalui jalur laut. Mereka yang pernah datang dan menduduki indonesia diantaranya , portugis, spanyol, inggris dan Belanda. Tetapi jauh sebelum itu ada hal yang melatar belakangi mengapa bangsa-bangsa eropa datang ke Indonesia.

2.1.3.1. Latar Belakang Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia

1. Adanya Daya Tarik Indonesia Bagi Bangsa Barat

Indonesia memiliki kekayaan alam yang berlimpah salah satunya adalah rempah-rempah. Rempah-rempah menjadi daya tarik kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Bangsa barat sangat membutuhkan rempah-rempah sementara persediaan di eropa sangat

terbatas. Rempah-rempah bagi Eropa digunakan untuk mengawetkan makanan, bumbu masakan, dan obat-obatan.

2. Motivasi 3 G (Gold, Gospel, Glory)

Merupakan motivasi bangsa-bangsa barat melakukan penjelajahan samudra. a) Gold artinya emas, yang identik dengan kekayaan. Yang artinya tujuan bangsa barat ke indonesia adalah untuk mencari kekayaan. b) Glory artinya kejayaan bangsa. c) Gospel adalah keinginan untuk menyebarkan atau mengajarkan agama nasrani ke indonesia.

3. Jatuhnya Konstantinopel Ke Tangan Turki Ustmani

Pada tahun 1453 Khalifah Utsmaniyah yang berpusat di Turki berhasil menguasai Konstantinopel yang sebelumnya termasuk wilayah kekuasaan Kerajaan Romawi- Byzantium. Jatuhnya Konstantinopel ini dipimpin oleh Sultan Muhammad II dan menimbulkan kesulitan bagi bangsa Eropa khususnya dalam bidang perdagangan Para Pedagang dari Eropa tidak mendapatkan akses untuk berdagang di Kota Pelabuhan Istanbul (dulunya Konstantinopel), Akibatnya pedagang-pedagang Eropa kesulitan mendapatkan barang-barang dagang yang sangat mereka butuhkan dari para pedagang Asia yang berdagang di Istanbul. Salah satu barang dagang yang sangat mereka butuhkan adalah rempah-rempah. Hal inilah yang menyebabkan bangsa barat melakukan pelayaran ke berbagai negara.

2.1.3.2. Masuknya Bangsa Barat Ke Indonesia

1. Masuknya Bangsa Portugis Ke Indonesia

Perjalanan bangsa portugis mencari sumber rempah-rempah diawali dari kota Lisabon portugis, pada tahun 1486, Bartolomeus Diaz melakukan pelayaran pertama menyusuri pantai barat Afrika ia bermaksud melakukan pelayaran ke India namun gagal. Kemudian portugis akhirnya mencapai Malaka tahun 1511 di bawah pimpinan Alfonso d'Albuquerque. Pada 1511, Alfonso menghimpun satu

armada dengan 19 kapal berkekuatan 800 orang yang terdiri atas pelayar dan serdadu untuk menyerbu Malaka. Serangan Portugis sempat mendapatkan perlawanan keras dari rakyat dan gerilyawan Malaka. Namun pada akhirnya, Malaka berhasil ditaklukkan Portugis pada 10 Agustus 1511 dan Alfonso diangkat sebagai penguasanya. Sementara itu, Sultan Mahmud Syah sebagai raja terakhir Kerajaan Malaka terpaksa menyingkir ke Pulau Bintan. Oleh karena itu, Sultan Mahmud Syah tidak berhenti untuk berjuang mengusir Portugis dari Malaka. Ia bahkan meminta bantuan kepada Kesultanan Islam yang ada di Pulau Jawa. Ketika Portugis menduduki Malaka, kegiatan pedagang muslim kemudian beralih ke Aceh Darussalam. Bantuan dari Kesultanan Demak bergerak menuju Selat Malaka pada 1513. Serbuan yang dipimpin oleh Pati Unus ini membawa 100 kapal yang berisi 5000 tentara. Sayangnya, keberanian Pati Unus belum mampu menggoyahkan kekuasaan Portugis di Malaka.

Setelah dari Malaka di bawah pimpinan antonio d'Abreu dan fransiscus serao tahun 1512 Portugis telah sampai di Maluku dan diterima baik oleh Sultan Ternate yang pada waktu itu sedang bermusuhan dengan Tidore. Portugis berhasil mendirikan benteng sao paulo/ benteng gamalama dan mendapatkan hak monopoli perdagangan rempah-rempah. Selain mengadakan monopoli perdagangan rempah-rempah di Maluku, Portugis juga aktif menyebarkan agama Kristen (Katolik) dengan tokohnya yang terkenal ialah Franciscus Xaverius (Putra, 2020).

2. Masuknya Bangsa Spanyol Ke Indonesia

Kedatangan bangsa Portugis sampai di Indonesia (Maluku) segera diikuti oleh bangsa Spanyol. Ekspedisi bangsa Spanyol di bawah pimpinan Magelhaen, pada tanggal 7 April 1521 telah sampai di Pulau Cebu (Filipina). Rombongan Magelhaen diterima baik oleh

Raja Cebu sebab pada waktu itu Cebu sedang bermusuhan dengan Mactan. Persekutuan dengan Cebu ini harus dibayar mahal Spanyol sebab dalam peperangan ini Magelhaen terbunuh. Dengan meninggalnya Magelhaen, ekspedisi bangsa Spanyol dilanjutkan di bawah pimpinan Sebastian del Cano, usahanya untuk menemukan daerah asal rempah-rempah. Dengan melewati Kepulauan Cagayan dan Mindanao akhirnya sampai di Maluku (1521). Kedatangan bangsa Spanyol ini diterima baik oleh Sultan Tidore yang saat itu sedang bermusuhan dengan Portugis. Sebaliknya, kedatangan Spanyol di Maluku bagi Portugis merupakan pelanggaran atas “hak monopoli”. Oleh karena itu, timbullah persaingan antara Portugis dan Spanyol. Sebelum terjadi perang besar, akhirnya diadakan Perjanjian Saragosa (22 April 1529) yang isinya sebagai berikut:

- a. Spanyol harus meninggalkan Maluku, dan memusatkan kegiatannya di Filipina.
- b. Portugis tetap melakukan aktivitas perdagangan di Maluku.

3. Masuknya Bangsa Belanda Ke Indonesia

Pada bulan April 1595, Belanda memulai pelayaran menuju Nusantara dengan empat buah kapal di bawah pimpinan Cornelis de Houtman. Dalam pelayarannya menuju ke timur, Belanda menempuh rute Pantai Barat Afrika-Tanjung Harapan Samudra Hindia-Selat Sunda-Banten. Pada saat itu Banten berada di bawah pemerintahan Maulana Muhammad (1580-1605). Kedatangan rombongan Cornelis de Houtman, pada mulanya diterima baik oleh masyarakat Banten dan juga diizinkan untuk berdagang di Banten. Namun, karenanya sikap yang kurang baik sehingga orang Belanda kemudian diusir dari Banten. Selanjutnya, orang-orang Belanda meneruskan perjalanan ke timur akhirnya sampai di Bali. Rombongan kedua dari Negeri Belanda di bawah pimpinan Jacob van Neck dan Van Waerwyck, dengan delapan buah kapalnya tiba di Banten pada bulan November 1598. Sementara itu hubungan Banten

dengan Portugis sedang memburuk sehingga kedatangan bangsa Belanda diterima dengan baik. Sikap Belanda sendiri juga sangat hati-hati dan pandai mengambil hati para penguasa Banten sehingga tiga buah kapal mereka penuh dengan muatan rempah-rempah (lada) dan dikirim ke Negeri Belanda, sedangkan lima buah kapalnya yang lain menuju ke Maluku.

Keberhasilan rombongan Van Neck dalam perdagangan rempah-rempah, mendorong orang-orang Belanda yang lain untuk datang ke Indonesia. Akibatnya terjadi persaingan di antara pedagang-pedagang Belanda sendiri. Setiap kongsi bersaing secara ketat. Di samping itu, mereka juga harus menghadapi persaingan dengan Portugis, Spanyol, dan Inggris. Melihat gelagat yang demikian, Olden Barneveld menyarankan untuk membentuk perserikatan dagang yang mengurus perdagangan di Hindia Timur. Pada tahun 1602 secara resmi terbentuklah *Vereenigde Oost Indische Compagnie* (VOC) atau Perserikatan Dagang Hindia Timur. VOC membuka kantor dagangnya yang pertama di Ambon (1602) di kepalai oleh Francois Wittert. Tujuan dibentuknya VOC adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menghindari persaingan yang tidak sehat antara sesama pedagang Belanda.
- b. Untuk memperkuat posisi Belanda dalam menghadapi persaingan, baik dengan sesama bangsa Eropa, maupun dengan bangsa-bangsa Asia.
- c. Untuk mendapatkan monopoli perdagangan, baik impor maupun ekspor (Sardiman dan Lestariningsih, 2017).

4. Masuknya Bangsa Inggris Ke Indonesia

Tujuan kedatangan bangsa Inggris ke Indonesia adalah mencari wilayah asli penghasil rempah-rempah. Pelayaran Inggris terinspirasi oleh pelayaran yang dilakukan Spanyol dan Portugis. Ekspedisi penjelajahan samudera Inggris yang pertama dilakukan pada tahun

1577 M, yang dipimpin oleh Francis Drake dan Thomas Cavendish. Dengan mengikuti rute penjelajahan Spanyol, yaitu Inggris menuju ke Samudra Atlantik- Pantai Timur Amerika Selatan- Selat Magalhaens-Samudera Pasifik-Kepulauan Massava (Filipina), Asia Tenggara. Rombongan ini berhasil mendarat di Ternate pada 1579 M di Maluku. Di Kerajaan Ternate Francis Drake dan Thomas Cavendish memborong rempah-rempah untuk dibawa kembali ke Inggris.

Pengalaman kedua pelaut tersebut mendorong Ratu Elizabeth I meningkatkan pelayaran Internasionalnya. Hal ini dilakukan dalam rangka menggalakkan ekspor wol, menyaingi perdagangan Spanyol, dan mencari rempah-rempah. Ratu Elizabeth I kemudian memberi hak istimewa kepada EIC (*East Indian Company*) untuk mengurus perdagangan dengan Asia, EIC kemudian mengirim armadanya ke Indonesia. Armada EIC yang dipimpin James Lancaster berhasil melewati jalan Portugis (lewat Afrika). Namun, mereka gagal mencapai Indonesia karena diserang Portugis dan bajak laut Melayu di selat Malaka.

Pada tanggal 31 Desember 1600 didirikan *East India Company*. Berdasarkan piagam raja Maskapai dagang mempunyai hak monopoli perdagangan antara Tanjung Harapan dan Selat Magalhaens selama 15 tahun. Pelayaran pertama dilakukan dengan modal 68.000 pounsterling, ekspedisi ini dipimpin oleh James Lancaster dan Jhon Davis. Ekspedisi ini berhasil sampai di Aceh pada tahun 1602 selanjutnya berlayar menuju Banten. Mereka sangat kaget karena kedatangan mereka di Nusantara disambut sebagai lawan oleh Belanda sedangkan di Eropa pada saat itu Belanda adalah sekutu Inggris.

Ekspedisi selanjutnya di bawah pimpinan Henry Middleton sampai di Banten pada tahun 1604. Middleton berlayar terus sampai ke Ambon dan berunding dengan Portugis untuk memperoleh hak

dagang tapi armada Belanda melarangnya. Ketika Middleton berhasil mendapatkan muatan cengkeh di Ternate dan pala di Banda, armada Belanda memaksanya kembali ke Banten. Sejak tahun 1610 hubungan antara Inggris dan Belanda semakin memburuk. Nampak kekuatan Belanda semakin unggul dibandingkan dengan kekuatan yang dibangun oleh Inggris. Armada Inggris tidak mampu menyaingi armada dagang barat lainnya di Indonesia, seperti Belanda. Mereka akhirnya memusatkan aktivitas perdagangannya di India. Mereka berhasil membangun kota-kota perdagangan seperti Madras, Kalkuta, dan Bombay (Sardiman dan Lestariningsih, 2017).

2.2. Penelitian Yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, peneliti mengambil referensi dari penelitian yang pernah dilakukan oleh:

1. Elya Sintya (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA”. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran audio visual youtube video dengan materi sejarah lokal Hindu-Budha di Banyuwangi. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi dengan melibatkan ahli materi yang dilakukan dengan 3 tahap perbaikan dan memperoleh nilai akhir yaitu 93,3% dengan kategori sangat baik. Dilakukan dengan uji validasi ahli media memperoleh nilai akhir 91,67%. Kemudian tahap uji coba pengguna yang melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X SMA memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat baik. Persamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menghasilkan media pembelajaran berbasis video. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu fokus materi sejarah lokal di kelas X, lalu penelitian sekarang fokus materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia kelas XI semester 1. Perbedaan selanjutnya, penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan Borg and Gall, dan penelitian sekarang menggunakan model pengembangan ADDIE.

2. Selly Octavianti (2020) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Pra Aksara Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMAN 9 Kota Jambi”. Dipublish dalam jurnal *Istoria* volume 4, nomor 2, tahun 2020. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yaitu video pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran menggunakan model ADDIE. Produk media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan penilaian dari ahli media mendapatkan 92%, uji coba perorangan jumlah skor rata-rata 76,29%, uji coba kelompok kecil jumlah skor rata-rata 82,08%, uji coba kelompok besar dengan jumlah rata-rata 72,91%. Persamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk video. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan fokus materi yang digunakan dalam pembuatan video.
3. Hesky Elma Ideari (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Pembelajaran Stop Motion Untuk Pembelajaran Sejarah”. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk video animasi untuk pembelajaran sejarah pada pokok bahasan proklamasi kemerdekaan. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Persamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis video. Sedangkan perbedaannya yaitu jika penelitian sebelumnya menghasilkan video dalam bentuk karakter animasi, kemudian penelitian sekarang menghasilkan video pembelajaran yang ditampakkan wajah asli pembuat agar siswa juga tahu siapa yang sedang mengajarkan mereka. Perbedaan selanjutnya yaitu jika penelitian terdahulu tidak dicantumkan batasan materinya dan sekolahnya, kemudian pada penelitian ini menggunakan batasan materi yaitu kedatangan bangsa barat ke Indonesia dan penelitian berfokus di SMAN 1 Way Serdang.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

3.1.1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media video pembelajaran pada materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia.

3.1.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Way Serdang, serta ahli media dan ahli materi.

3.1.3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMAN 1 Way Serdang yang terletak di jalan Gajah Mada No. 25, Desa Bukoposo, Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji.

3.1.4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/ 2024.

3.2. Metode Penelitian

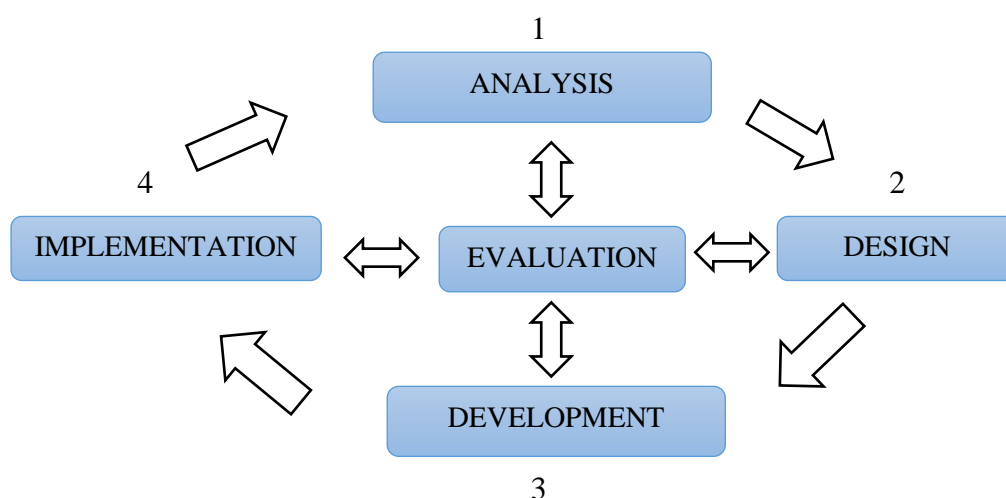
Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2013). Pada penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2013) penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari pengertian diatas, penelitian pengembangan merupakan

penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan memvalidasi produk untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Jenis penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien (Cahyadi R. , 2019). Peneliti menggunakan model ADDIE karena model ADDIE ini sesuai untuk pengembangan produk atau media pembelajaran. ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap.

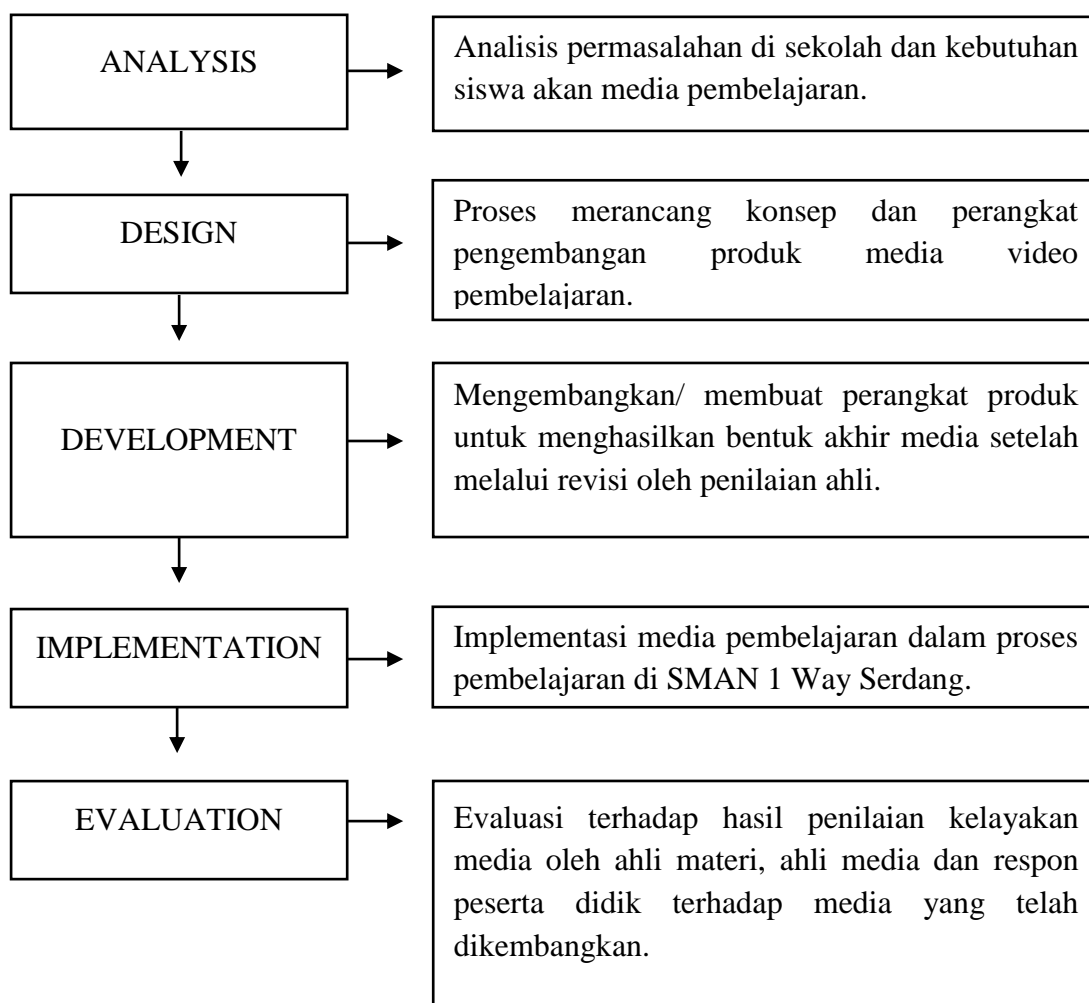
3.3. Desain Penelitian

Desain penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni *analysis* (analisa), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi/ eksekusi), *evaluation* (evaluasi/ umpan balik).



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE

Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain. Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:



Gambar 3. Langkah Model Pengembangan ADDIE

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Way Serdang sebanyak 58 siswa.

Tabel 1. Data Siswa Kelas XI IPS

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	33
2.	XI IPS 2	25
Jumlah		58

Sumber: Data SMAN 1 Way Serdang

3.4.2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Alasan penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh karena jumlah populasi kecil, maka sampel dalam penelitian menggunakan seluruh jumlah populasi untuk digunakan sebagai responden sebanyak 58 siswa.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan berbagai cara, yaitu:

3.5.2. Observasi

Pengamatan atau observasi berarti melihat dengan penuh perhatian. Dalam konteks penelitian, observasi diartikan sebagai cara-cara mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati tingkah laku individu atau kelompok yang diteliti secara langsung. Definisi yang lebih

umum dikemukakan oleh Margono, yaitu observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pengamatan secara langsung berarti peneliti langsung melakukan pengamatan terhadap objek penelitiannya di tempat dan waktu terjadinya peristiwa, sementara pengamatan tidak langsung dilakukan melalui perantara alat tertentu, seperti rekaman video, film, rangkaian slide dan rangkaian photo (Rahmadi, 2011). Observasi dilakukan secara langsung untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran pada kelas XI IPS materi Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia.

3.4.2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013). Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu peserta didik, dan juga para tim ahli untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator program yang berkaitan dengan media pembelajaran, tampilan program dan kualitas teknik program dengan menggunakan skala likert.

3.4.3. Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui pengajuan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diwawancarai. Teknik wawancara dapat pula diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan data dengan bertanya langsung secara bertatap muka dengan responden atau informan yang menjadi subjek penelitian (Rahmadi, 2011).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan Guru mata pelajaran sejarah untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada selama proses pembelajaran.

3.5. Instrumen Penelitian

Menurut Purwanto (dalam Sukendra dan Atmaja, 2020), instrumen penelitian pada dasarnya adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses penelitian, yaitu digunakan sebagai alat dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket. Dimana angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan, adapun skala yang digunakan pada angket adalah skala likert lima poin untuk ahli media, ahli materi, dan guru. Kemudian skala dikotomi yang terdapat dua alternatif jawaban “ya” atau “tidak” untuk angket respon siswa. Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

3.5.2. Angket Validasi

Angket validasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan materi oleh ahli materi, kelayakan media divalidasi oleh ahli media, dan validasi ahli pembelajaran. Angket validasi bertujuan untuk memperoleh nilai dari tim ahli mengenai media yang dikembangkan. Penilaian ini yang digunakan sebagai patokan apakah media tersebut sudah valid atau belum. Angket validasi dalam penelitian ini disusun berdasarkan dengan kriteria penilaian kisi-kisi materi dan media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen validasi sebagai berikut:

- a. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi Materi Dengan Kurikulum	Kesesuain materi pembelajaran dengan KD					
		Keluasan materi yang dimuat sesuai dengan tujuan pembelajaran materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia					

		Aktualitas materi yang disajikan					
2.	Penyajian	Kejelasan penyampaian materi					
		Penyampain materi yang sistematis/urur					
		Materi sesuai dengan teori dan fakta yang ada					
		Kejelasan materi disertai gambar yang mendukung					
		Video yang disajikan sesuai dengan materi					
3.	Kelayakan Penunjang Proses pembelajaran	Media sesuai penggunaan di kelas					
		Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari					
4	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa					
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Arsyad (2017) yang telah dimodifikasi oleh peneliti

b. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	Desain media					
		Warna dan jenis huruf					
		Ukuran huruf					
		Gambar pendukung					
		Kemenarikan video					
		Kualitas video					
2.	Efektivitas Media	Kemudahan penggunaan media					
		Kepraktisan dalam menggunakan video					
		Durasi waktu video tidak terlalu panjang					
		Mampu mengajak siswa terlibat dalam penggunaan media					
3.	Suara	Kejelasan vokal dalam video					
		Suara <i>backsound</i> dengan pemateri di video tidak bertabrakan					
		Tidak ada gangguan suara (<i>noise</i>) di dalam video					

4.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa					
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta dalam Oktiana (2015) dengan modifikasi

c. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran Media	Media sesuai dengan pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia					
		Media dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas					
2.	Relevansi Materi	Kesesuaian KD pada materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia					
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan					
3.	Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi					
		Sistematika penyampaian materi					
		Kelengkapan materi					
4.	Interaksi Umpan Balik	Mendorong rasa ingin tahu siswa					
		Pengguna dapat memperoleh pemahaman materi dan media					
		Kemenarikan desain media					
		Media mudah dioperasikan					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta dalam Oktiana (2015) dengan modifikasi

3.5.3. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan beberapa pendapat atau respon peserta didik digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Data pada angket ini diisi oleh siswa pada

akhir uji coba. Adapun aspek yang ditanyakan dalam angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jawaban	
			Ya	Tidak
1.	Ketertarikan	Tampilan media menarik		
		Media mudah digunakan		
		Warna dan jenis huruf mudah dibaca		
2.	Kemudahan Pemahaman	Media yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa mengenai kedatangan bangsa barat ke Indonesia		
		Meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar		
		Media pembelajaran video dapat mempermudah memahami materi		
		Gambar-gambar yang disajikan dapat menambah pemahaman dan memberikan kemudahan		
		Kalimat yang digunakan mudah dimengerti		
3.	Keterlaksanaan	Penggunaan media mendukung siswa belajar mandiri maupun kelompok		
		Penggunaan media menambah ketertarikan (motivasi) siswa untuk belajar		

Sumber: Aspek dan Indikator Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Oktiana (2015) dengan modifikasi

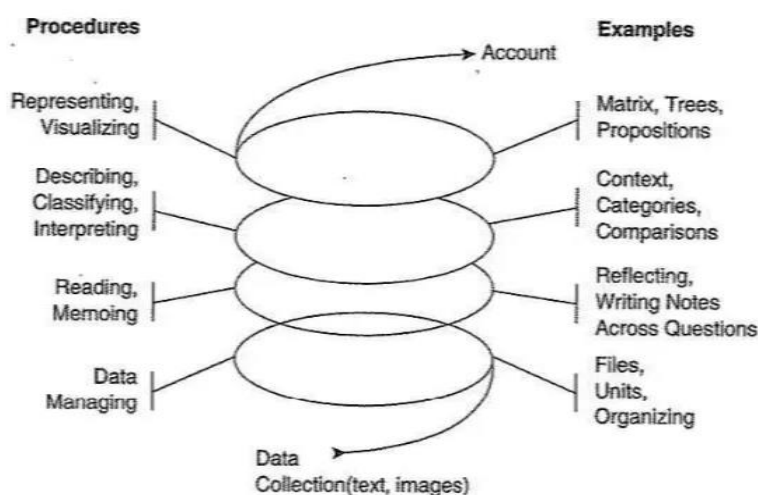
3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti. Analisis data memiliki dua tujuan utama yaitu untuk meringkas dan menggambarkan data yang telah diperoleh (Rijali, 2018).

Teknik Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1. Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian ini data dianalisis secara deskriptif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan menganalisis kebutuhan serta validasi ahli matei, ahli media, ahli pembelajaran dan juga siswa. Disamping melakukan analisis hasil penelitian diterjemahkan dan diuraikan secara kualitatif sehingga diperoleh gambaran mengenai situasi situasi atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan. Terkait dengan kebutuhan analisis data penelitian digunakan teknik analisis data Model Spiral yang dipopulerkan oleh



Creswell (2007). Sebagaimana tampak pada gambar di bawah ini:

Gambar 4. Teknik Analisis Data Model Spiral

Penggunaan Model Spiral dalam melakukan teknik analisis data seperti pada Gambar 4. dapat dijelaskan dalam beberapa tahapan. Pada tahapan awal dilakukan pengumpulan data (*data collection*), baik data primer dan sekunder maupun data yang dalam bentuk teks dan gambar. Pada tahapan kedua, peneliti mengorganisir data ke dalam file-file yang dikonversi menjadi sebuah kata, kalimat dan cerita. Pada tahap ketiga dilakukan proses membaca (*reading*) dan membuat catatan-catatan (*memoing*) sebagai refleksi dari sejumlah jawaban atas pertanyaan penelitian. Pada tahapan keempat dilakukan deskripsi atas data yang telah dicatat, mengklasifikasi, dan menginterpretasi semua data berdasarkan konteks dan kategori. Tahapan terakhir, melakukan representasi dan visualisasi dengan membuat kesimpulan-kesimpulan yang dapat dibuat dalam bentuk teks, tabel,

bagan, atau gambar dan selanjutnya menyusun proposisi-proposisi dari hasil penelitian (Rusdi, 2018).

3.7.2. Analisis Data Kuantitatif

Untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket maka akan digunakan analisis kuantitatif. Dari data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kuantitatif pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Validitas Angket Ahli

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Artinya, 1 (Sangat kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), dan 5 (Sangat baik). Hasil validasi dari ahli akan digunakan sebagai skor untuk menguji kelayakan media dan materi yang dikembangkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum S}{\sum \max} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase (%)

$\sum S$ = Jumlah skor dari validator

$\sum \max$ = Skor maksimal

Presentase	Tingkat Validitas
81-100%	Sangat valid/ sangat layak (dapat digunakan tanpa revisi)
61-80%	Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
41-60%	Kurang Valid (disarankan tidak digunakan kaena perlu revisi)
21-40%	Tidak Valid (tidak boleh digunakan)
0-20%	Sangat tidak valid (tidak boleh digunakan)

Tabel 6. Kriteria Kelayakan

(Fitri dan Haryanti, 2020)

2. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia diberikan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Persentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab Ya}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Mencocokkan persentase rata-rata jumlah respon siswa dengan kriteria sebagai berikut:

≥ 85% : Sangat Positif

70-85% : Positif

50-70% : Kurang Positif

<50% : Tidak Positif

(Kiswanto, dkk, 2012).

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa, pengembangan media video pembelajaran sehingga menjadi media yang layak untuk digunakan berdasarkan indikator kelayakan harus dilakukan proses pengembangan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*), pada tahap ini dilakukan analisis peserta didik bahwa peserta didik membutuhkan pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi kedatangan bangsa baarat ke Indonesia.
2. Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang berupa flowchart, storyboard, menyusun materi, kuis, dan menyusun instrumen penilaian media dan respon peserta didik.
3. Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukan pembuatan media mulai dari poduksi video, editing video, dan pembuatan desain video lalu melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan beberapa tahap revisi sehingga menghasilkan media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini hasil yang diperoleh menunjukkan respon positif dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 dengan hasil presentase >85% untuk semua indikator. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi dan pembahasan jelas, tampilan media menarik, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman siswa dan media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini dilakukan evaluasi/ penilaian dari hasil kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, lalu dievaluasi kelebihan dan kekurangan media yang telah dikembangkan.

5.2. Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan menjadi media yang lebih lengkap lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu Kompetensi Dasar saja namun dapat memuat materi yang lebih luas.
2. Diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain dengan pokok bahasan yang berbeda, tampilan yang lebih menarik, dan pemikiran yang lebih kreatif.
3. Bagi peserta didik, agar dapat menggunakan media video pembelajaran ini sebagai alternatif media belajar peserta didik secara mandiri dimanapun dan kapanpun untuk meningkatkan pemahaman materi.
4. Bagi peneliti lain, juga dapat mengembangkan media video pembelajaran ini dengan materi yang berbeda dan aplikasi yang terbaru untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Fikri dan Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitri, A.Z., dan Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method dan Research and Development*. Malang: Madani Media.
- Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jalinus dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nurdyansyah. (2019). *Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press. Sidoarjo: UMSIDA Press.*
- Prastiwi, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putra, A. R. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Sejarah Indonesia Kelas XI*. Plumpang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pres.
- Sadirman, dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sardiman dan Lestariningsih. (2017). *Sejarah Indonesia Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I.K., dan Atmaja. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Banjarmasin: Aswaja.

Jurnal:

- Amiq, L. (2013). Pemanfaatan Media Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar IPS Sejarah Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang.
- Biassari dan Putri. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding Semdikjar*. 4. 62-74.
- Cahyadi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43.
- Damayanti, dkk. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 63-70.
- Elihami, E., & Saharuddin, A. (2017). Peran Teknologi Pembelajaran Islam dalam organisasi Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-8.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fauziah, Z. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Gabriela, N.D.P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Hapnita, dkk. (2018). Faktor Internal dan Eksternal yang dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Peangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik

- Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017. *Cived Jurusan Teknik Sipil*, 5(1), 2175-2182.
- Kiswanto, dkk. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga. *Mathedunesa*, 1(1), 1-8.
- Muhtarom, H., dkk. (2020). Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif, dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1). 29-36.
- Mulyadi, dkk. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena*, 9(1), 131-146.
- Niswah, A. (2012) Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas Viid Smp Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*. 01 (01).
- Nurwahidah, dkk. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*. 17(1). 118-139.
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2), 333-352.
- Pratiwi, L. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD* (hal. 150-157). Semarang: Prosiding Upgris.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan. *LITERASI*, 4(1), 19-32.
- Oktiana, G.D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*, Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ridwan, dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38-53.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Junal Alhadharah*, 17(33), 81-95.
- Rohman, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Jurnal Cendekia*, 09(02), 193-210.
- Rulianto dan Hartono. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2). 127-134.
- Saski, N.H., dan Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 9(1), 1118-1124.

- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah dan Budaya*, 7(1). 9-17.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video: Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Wirasasmita, R.H., dan Putra, Y.K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash. *Jurnal Educatio*, 10 (2). 262-279.
- Zahro, M., dkk. (2017). The Implementation of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Hitorica*, 1(1). 1-11.