

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*AUTOPLAY MEDIA STUDIO* PADA MATERI TEORI MASUK DAN  
PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA KELAS X  
SMAN 14 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**RENATA FRADILA  
NPM 1913033047**



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

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY MEDIA STUDIO* PADA MATERI TEORI MASUK DAN PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA KELAS X SMAN 14 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

**RENATA FRADILA**

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi tuntutan bagi para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* didasari adanya masalah keterbatasan dan penggunaan media pembelajaran interaktif yang terkesan monoton di SMAN 14 Bandar Lampung, yaitu guru hanya menggunakan media seperti buku paket dan *powerpoint*. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* pada materi teori masuk dan penyebaran Islam di Indonesia untuk siswa kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* pada materi teori masuk dan persebaran Islam di Indonesia kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini ialah angket validasi ahli dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* dikembangkan dengan beberapa tahapan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase nilai 93,3% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media memperoleh persentase nilai 91,4% dengan kategori sangat valid, dan hasil respon siswa terhadap media pada saat dilakukan uji coba rata-rata memperoleh persentase >85% dengan kategori sangat positif. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai sangat valid sehingga sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sejarah.

Kata kunci: Pengembangan, Media, Interaktif, *Autoplay Media Studio*, Sejarah.

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON AUTOPLAY MEDIA STUDIO ON THE THEORY OF ENTRY AND SPREAD OF ISLAM IN INDONESIA CLASS X SMAN 14 BANDAR LAMPUNG**

**By**

**RENATA FRADILA**

*Learning media is an important tool used by educators to deliver messages or information to students. The development of increasingly sophisticated technology is a demand for educators to develop learning media. The development of interactive learning media based on autoplay studio media requires problems with limitations and the use of history learning media which seems monotonous at SMAN 14 Bandar Lampung, namely teachers only use media such as textbooks and powerpoint. The problem in this research is how to develop interactive learning media based on autoplay media studio on the theory of entry and spread of Islam in Indonesia for class X at SMAN 14 Bandar Lampung. The purpose of this research is to develop interactive learning media based on autoplay media studio on the theory of entry and spread of Islam in Indonesia for class X at SMAN 14 Bandar Lampung. This study uses the ADDIE development model which consists of several stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. Data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires. The development research instruments used to collect research data were expert validation questionnaires and student response questionnaires. Based on the results of the study it can be concluded that interactive learning media based on autoplay media studio was developed in several stages. The results of the validation of the material experts obtained a percentage of 93.3% with a very valid category, the validation of media experts obtained a percentage of 91.4% with a very valid category, and the results of students' responses to the media during trials carried out an average percentage of > 85%. very positive category. Thus, this learning media is considered very valid so that it is very suitable to be used as a supporting media in the history learning process.*

*Keywords: Development, Media, Interactive, Autoplay Media Studio, History.*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*AUTOPLAY MEDIA STUDIO* PADA MATERI TEORI MASUK DAN  
PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA KELAS X SMAN 14 BANDAR  
LAMPUNG**

Oleh

**RENATA FRADILA**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN SEJARAH**

Pada

**Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

**2023**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY MEDIA STUDIO* PADA MATERI TEORI MASUK DAN PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA KELAS X SMAN 14 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Renata Fradila**

No. Pokok Mahasiswa : **1913033047**

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

**Sumargono, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 198801082019031012

**2. MENGETAHUI**

Ketua Jurusan,  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sejarah,

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP. 19741108200511003

**Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 19700913200812202



**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Drs. Maskun, M.H.**

**Sekretaris : Sumargono, S.Pd., M.Pd.**

**Penguji**

**Bukan Pembimbing : Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dekan : Sunyono, M.Si.**  
**NIP. 196512301991111001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 13 Juli 2023**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renata Fradila

NPM : 1913033047

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung

Alamat : Jalan Pramuka Kp. Kepayang Gang Siger 3 No. 98 LK II,  
RT. 005, Kel. Rajabasa Pemuka, Kec. Rajabasa, Kota  
Bandar Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan 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, 03 Agustus 2023



Renata Fradila  
NPM. 1913033047



## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 18 Mei 2001, anak kelima dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Afrizal Saidi dan Ibu Efni Heryanti. Penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar di SD Kartika II-6 pada tahun 2007 dan tamat belajar pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya yaitu di SMPN 22 Bandar Lampung hingga lulus tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 16 Bandar Lampung dan lulus tahun 2019. Pada tahun tersebut (2019) penulis diterima di Universitas Lampung dengan jalur SBMPTN. Pada Tahun 2019 secara resmi penulis di terima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung. Dalam rangkaian perkuliahan yang pernah penulis jalani, penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Pada semester VI di Kelurahan Gunung Mas, Kecamatan Teluk Betung Selatan, Kota Bandar Lampung dan pada semester sama penulis melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 8 Bandar Lampung.

Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti UKM-ESO sebagai anggota bidang HRD, Organisasi HIMAPIS (Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai anggota bidang Minat dan Bakat, FOKMA (Forum Komunikasi Mahasiswa) Pendidikan Sejarah sebagai Sekertaris Bidang BPOK. Penulis juga aktif mengikuti perlombaan karya tulis ilmiah pada tingkat nasional dan internasional. Penulis juga meraih pendanaan dalam Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Bidang Video Gagasan Konstruksi Tahun 2022. Selain itu penulis juga pernah meraih pendanaan dalam Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) yang diselenggarakan oleh Universitas Lampung pada Tahun 2021 dan Tahun 2022.



## **MOTTO**

"Pendidikan bukan cuma pergi ke sekolah dan mendapatkan gelar. Tapi, juga soal memperluas pengetahuan dan menyerap ilmu kehidupan."

(Shakuntala Devi)

"Ilmu itu lebih baik dari kekayaan, karena kekayaan itu harus dijaga, sedangkan ilmu menjaga kamu"

(Ali bin Abi Thalib)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohim**

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan Salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, ku persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada:

Kedua orang tuaku Bapak Afrizal Saidi dan Ibu Efni Heryanti yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran. Terima kasih atas setiap tetes keringat, dan yang selalu membimbing dan mendoakanku agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi, memberikan semangat dan senantiasa mendoakan keberhasilanku, sungguh semua yang Papa dan Mama berikan tak mungkin terbalaskan.

Almamater tercinta

**“Universitas Lampung”**

## SANWACANA

*Alhamdulillahirobbil 'aalamin,*

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat Menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul : ”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay Media Studio* Pada Materi Teori Masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia Kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung” 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 terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan I Bidang Akademik dan kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S. Si., M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi

Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Maskun, M.H., sebagai Pembimbing I skripsi dan Pembimbing Akademik penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Sumargono, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing II skripsi, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembahas skripsi, terima kasih Bapak 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 FKIP Universitas Lampung. Terimakasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
11. Bapak dan Ibu Staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
12. Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMAN 14 Bandar Lampung, Bapak dan Ibu guru serta Staff Tata Usaha SMAN 14 Bandar Lampung, yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
13. Ibu Herni, S.Pd. dan Bapak Rismawandi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah yang telah memberikan arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMAN 14 Bandar Lampung sampai selesai.
14. Kakak-kakakku tercinta Eny Ochtavia, Riza Saputry, Ferry Heryanto, dan Anggraini Nurwala terima kasih atas segala dukungan yang telah diberikan dengan memberikan semangat, doa, dan bantuan selama ini.
15. Teruntuk Muhammad Adrian Relando, terima kasih selalu menjadi support system dalam keadaan suka maupun duka, telah banyak memberikan dorongan, bantuan, dan doa selama penulisan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.



16. Teruntuk Pretty Girls sahabat kuliahku Dewi Cahyanti, Monica Septiani, Syanila Indah Mawardani, dan Sonia Ayuning Pangesty terima kasih selalu memberi semangat dan dukungannya selama saya menempuh pendidikan, serta terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik sejak perkuliahan dimulai.
17. Teruntuk Sahabat Emergency Call ku Annisa Chikal Yogaswari, Tirta Dini Arisya, dan Safira Nada Sabilla terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah selama menempuh pendidikan, selalu mendukung dalam segala hal, telah berbagi canda tawa denganku, serta terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik sejak di bangku SMA.
18. Teruntuk Sahabat Gembokku Ayu, Charina, Aprila, Feby, Angel, Lady, dan Okto terima kasih telah memberikan dukungan dan motivasi, telah berbagi canda tawa denganku, terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik sejak di bangku SMP.
19. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2019 Gita, Cantika, Ikhsan, Rizky, Ajeng, Syahna, Feni, Rey, Aliza, Meta, Tasia, Intan, dan Sarah yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan manis, cinta, dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah Tercinta ini.
20. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian atas semua yang telah kalian berikan. Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga menjadi ladang amal bagi kita semua aamiin.

Bandar Lampung, Agustus 2023

Renata Fradila

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Kerangka Pikir .....	6
1.6 Paradigma Penelitian .....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.1.1. Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.2. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.3. Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.1.1.4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	12
2.1.1.5. Kriteria Media Pembelajaran .....	13
2.1.1.6. Pengembangan Media Pembelajaran .....	15
2.1.1.7. Multimedia Interaktif .....	16
2.1.1.8. Aplikasi <i>Autoplay Media Studio</i> .....	18
2.1.2. Pembelajaran Sejarah .....	20
2.2. Penelitian Yang Relevan.....	23

<b>III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1. Ruang Lingkup Penelitian.....	25
3.2. Metode Penelitian .....	25
3.3. Populasi dan Sampel .....	26
3.4. Desain Penelitian .....	27
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6. Instrumen Penelitian .....	29
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	38
4.1.1. Sejarah SMAN 14 Bandar Lampung .....	38
4.1.2. Visi Misi dan Tujuan SMAN 14 Bandar Lampung .....	39
4.1.3. Tenaga Pendidik dan Kependidikan .....	41
4.1.4. Sarana dan Prasarana .....	45
4.2. Hasil Penelitian .....	46
4.2.1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	46
4.2.1.1. Analisis .....	46
4.2.1.2. Desain .....	48
4.2.1.3. Pengembangan .....	56
4.2.1.4. Implementasi.....	63
4.2.3. Evaluasi.....	67
4.3 Pembahasan.....	68
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>73</b>
5.1. Kesimpulan .....	73
5.2. Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

### Tabel

1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	30
2. Kualifikasi Validator Ahli Media .....	31
3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi .....	31
4. Kualifikasi Validator Ahli Materi .....	32
5. Kriteria Interpretasi Kelayakan .....	33
6. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa .....	33
7 Daftar Nama Kepala SMAN 14 Bandar Lampung .....	39
8. Daftar Tenaga Pendidik.....	41
9. Daftar Nama Tenaga Kependidikan.....	44
10. Daftar Sarana dan Prasana .....	45
11. <i>Storyboard</i> Tampilan Awal Media.....	50
12. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Utama .....	51
13. Tampilan Media .....	52
14. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1 .....	57
15. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2.....	58
16. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1 .....	59
17. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2 .....	60
18. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....	61
19. Hasil Rekapitulasi Jawaban Siswa Kelas X.1 .....	64
20. Hasil Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> menggunakan Rumus <i>Gain</i> .....	65



## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

1. Paradigma Penelitian .....	8
2. Model Pengembangan ADDIE .....	27
3. Tahapan Model Pengembangan ADDIE .....	28
4. Teknik Analisis Data.....	35
5. Flowchart Media Pembelajaran .....	50
6. Grafik Perbandingan Validasi Materi Tahap 1 & 2 .....	58
7. Grafik Perbandingan Validasi Media Tahap 1 & 2 .....	61
8. Diagram Persentase Jawaban Siswa Kelas X.1 .....	65

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan dan dirancang untuk mempengaruhi orang lain baik individu atau kelompok sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3, “tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Hal tersebut menuntut peserta didik untuk membentuk karakter bangsa, diperlukan dan didukung semangat disiplin yang tinggi.

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*) (Indriana, 2011). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pane (2017) yang menyatakan 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.

Pembelajaran sejarah adalah proses pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik mengenai peristiwa yang terjadi di masa lampau. Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan,

kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009). Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik akan mampu mengembangkan potensinya untuk mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lalu, dipertahankan, dan disesuaikan untuk kehidupan masa kini, dan dikembangkan lebih lanjut untuk kehidupan masa depan (Hasan, 2012).

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. Menurut Hapnita (2018), “faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, salah satunya ialah 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”.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Menurut Rusman (2013) “media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”.

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 dalam Kristanti (2016) “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.

Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Rivai dan Sudjana, 2001). Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran seperti yang diungkapkan Smaldino (2012) yaitu “teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus dapat memberi kontribusi bagi pembelajaran yang efektif”. Lebih lanjut Falahudin (2014) mengungkapkan bahwa “perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar”. Dengan demikian pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media didalam pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Pengembangan media juga dapat dilakukan untuk mengejar prestasi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, SMA Negeri 14 Bandar Lampung sangat memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, hal ini didukung dengan sarana dan prasarana yang sudah memadai seperti adanya Wi-Fi, Lab Komputer, Ruang Multimedia, dan Proyektor di masing-masing kelas. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru sejarah Indonesia kelas X SMAN 14 Bandar Lampung yaitu Ibu Herni, S.Pd., pada tanggal 24 Agustus 2022, beliau mengatakan bahwa :

Penting adanya media pembelajaran sejarah yang dapat menjelaskan peristiwa sejarah yang dikemas dengan lebih baik agar siswa dapat memahami secara mendalam pada suatu peristiwa sejarah. Akan tetapi, sampai sekarang penggunaan media berbasis teknologi pada proses pembelajaran masih belum maksimal dilaksanakan. Guru masih menggunakan buku cetak dan PPT. Untuk itu, dibutuhkan usaha pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa.

Peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung. Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan



multimedia dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar. Multimedia dapat digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung dengan unsur audio. Menurut Cahyo (2015) “multimedia merupakan kumpulan dari beberapa unsur seperti teks, gambar, audio, video, grafis, dan animasi”. Dengan mengembangkan media pembelajaran, sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berkualitas, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang lebih oleh karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menampilkan teks, gambar, animasi, video, dan suara. Utama (2012) mengungkapkan bahwa “multimedia interaktif adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar dan membantu pengajar mengajarkan materi secara interaktif dalam sebuah program tutorial dengan menggunakan suatu aplikasi atau *software* seperti *Autoplay Media Studio*”. *Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. *Software Autoplay Media Studio* ini biasa digunakan untuk pengembangan aplikasi bisnis, pemrograman *database*, aplikasi pelatihan, dan sebagainya. Dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan *Autoplay Media Studio* menjadi media pembelajaran interaktif pada materi Teori Masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio* ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jonassen Chaerumman (2014) dalam Tarigan (2019) berpendapat bahwa :

Pembelajaran berbasis multimedia dapat mendukung terjadinya proses belajar yang a) *Active*, yaitu memungkinkan siswa terlibat aktif dikarenakan proses belajar yang menarik dan bermakna; b) *Constructive*, yaitu memungkinkan siswa menggabungkan konsep/ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna yang selama ini ada dalam pikirannya; c) *Collaborative*, yaitu memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau masyarakat untuk saling bekerja sama,

berbagi ide, saran dan pengalaman; d) *Intentional*, yaitu memungkinkan siswa untuk aktif dan antusias berusaha mencapai tujuan yang diinginkannya; e) *Conversational*, yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses sosial dan dialogis di mana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah; f) *Contextualized*, yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses belajar pada situasi yang bermakna (*real-world*); dan g) *Reflective*, memungkinkan siswa untuk dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merengkannya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay Media Studio* Pada Materi Teori Masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia Kelas X SMAN 14 Bandar Lampung”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* pada materi teori masuk dan penyebaran Islam di Indonesia untuk kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* pada materi teori masuk dan penyebaran Islam di Indonesia untuk kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan sumbangan teori mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio*.
  - b. Memperkaya ilmu pendidikan bagi peneliti khususnya dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi terutama mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio*.

- c. Sebagai salah satu referensi bagi para peneliti-peneliti yang lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran di dunia Pendidikan.
2. Manfaat Praktis
    - a. Bagi Guru

Diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi siswa untuk menciptakan pembelajaran di kelas yang menarik dan efektif.
    - b. Bagi Siswa

Diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif.
    - c. Bagi Peneliti

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

### **1.5 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung belum menggunakan media berbasis teknologi secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran sejarah yang tepat dapat menjelaskan peristiwa sejarah yang dikemas dengan lebih baik agar siswa dapat memahami secara mendalam pada suatu peristiwa sejarah. Untuk itu, dibutuhkan usaha pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa.

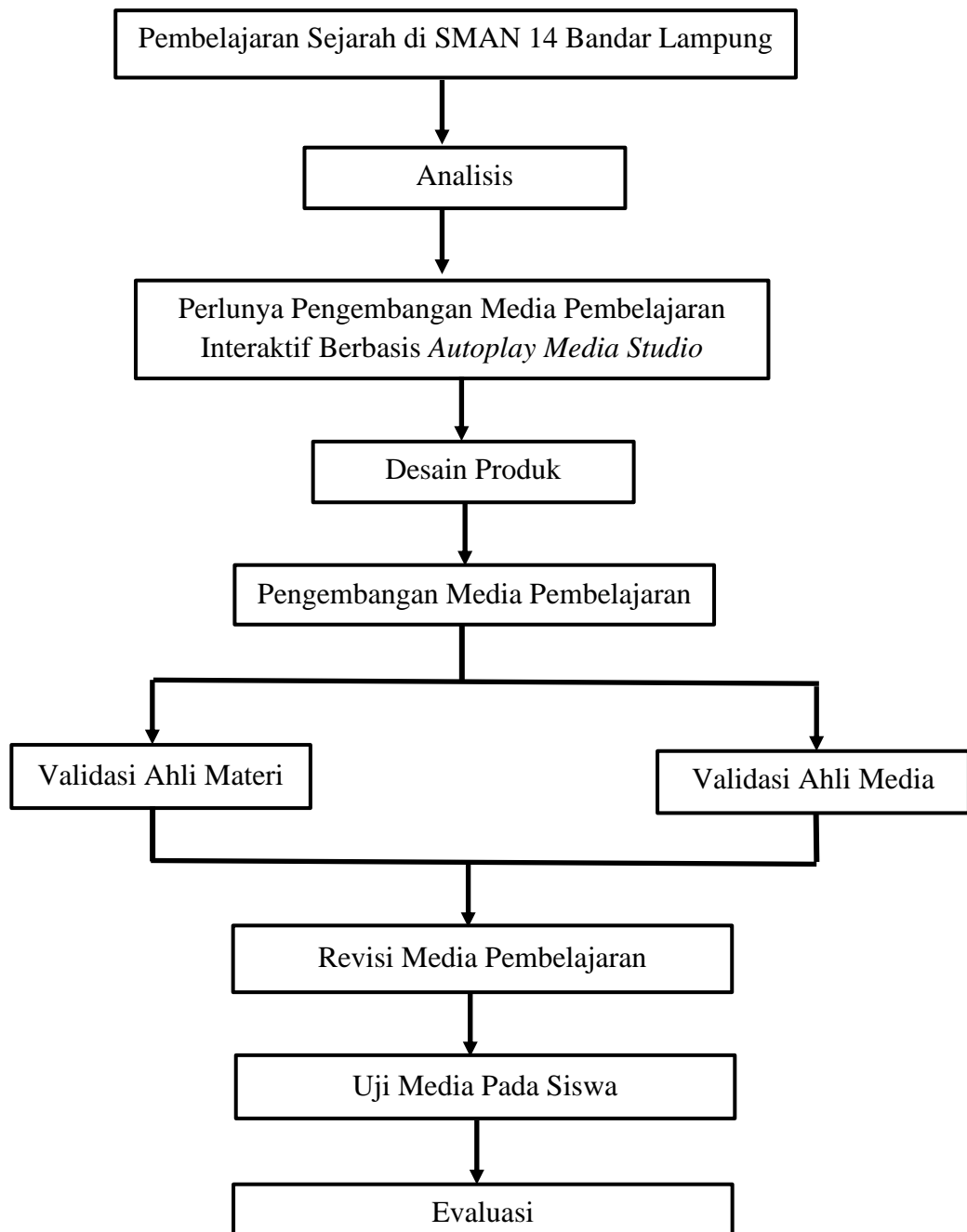
Media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio* merupakan salah satu media yang diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran dirancang untuk memperjelas penyajian pesan atau informasi, serta dapat digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung dengan unsur audio.

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 serta validasi materi untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran. Setelah melakukan validasi, peneliti melakukan perbaikan atau revisi media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba media pembelajaran, dan diakhiri dengan evaluasi serta dapat menghasilkan produk akhir media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* yang nantinya dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran sejarah.



## 1.6 Paradigma Penelitian



**Gambar 1. Paradigma Penelitian**

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Pustaka

#### 2.1.1 Media Pembelajaran

##### 2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” (Arsyad, 2011). AECT (*Association of Education and Communication Technology*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Jalinus dan Ambiyar, 2016). Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar dan sekaligus bagian integral teknologi pendidikan yang perlu dimanfaatkan dan didayagunakan untuk menunjang keefektifitas proses pembelajaran (Jatmiko dkk, 2016).

Sementara itu Gagne dan Briggs (1970) dalam Hasan (2021) menyatakan bahwa :

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar dan media dengan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media dalam perspektif belajar mengajar adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2012). Rossi dan Breidle dalam

(Purwanti, 2015) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya”. 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).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan atau menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada siswa guna merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar siswa dengan tujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

### **2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai penyalur sebuah informasi kepada siswa. Menurut Arsyad (2011) “Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain”. Sudrajat dalam (Marpaung, 2016: 31) mengemukakan bahwa fungsi media diantaranya sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa,
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas,
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan,
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan,
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis,
- 6) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar,
- 7) Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai yang abstrak.

Secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi atau kegunaan sebagai berikut, 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan

bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik (Sadiman dkk., 2012). Kemp dan Dayton dalam Cecep dan Bambang (2011) mengemukakan bahwa :

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok kecil, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi”. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, atau drama.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk menarik dan membuat pemusatan terhadap siswa untuk memahami materi pembelajaran dan membangkitkan motivasi belajar siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Hadirnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik maupun guru. Ada beberapa pendapat tentang manfaat media pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam Indriana (2011) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standard,
- 2) Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik,
- 3) Pembelajaran menjadi lebih menarik,
- 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan,
- 5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun,
- 6) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Sudjana & Rivai (1990) dalam Cahyadi (2019) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan 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,
- 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.

*Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1994) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme,
- 2) Memperbesar perhatian siswa,
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap,
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa,
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup,
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa,
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut : 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

#### **2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Dengan perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK), terjadi perkembangan pada jenis-jenis media pembelajaran dimana terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Fikri dan Madona (2018) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran yaitu :

- 1) Media audio, ialah media yang mengandalkan indra penglihatan seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
- 2) Media visual, ialah media yang mengandalkan indra penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
- 3) Media audio-visual, ialah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti video, film, televisi, dan youtube.
- 4) Media animasi, ialah gambar atau 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 seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan spesial efek.
- 5) Multimedia, ialah 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.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran jenis multimedia. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media yang menggabungkan beberapa unsur seperti audio, visual, dan animasi.

#### **2.1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Pertimbangan tersebut didasarkan dengan kriteria-kriteria tertentu. Beberapa kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media menurut Asyhar (2012) dalam Cahyadi (2019) 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 disini berarti tidak gangguan yang tidak 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, procedural, 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 untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, dan 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.

Pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system pembelajaran secara keseluruhan. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media menurut Rahma (2019) antara lain:

- 1) Tujuan penggunaan  
Tujuan penggunaan ini adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi. Media pembelajaran yang digunakan apakah dapat mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran pada domain kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.
- 2) Sasaran Penggunaan Media  
Sasaran pengguna media adalah siapakah yang akan menggunakan media. Bagaimanakah karakteristik pengguna media, berapa jumlahnya, bagaimana motivasi dan minat belajar mereka. Mengetahui sasaran pengguna media ini sangat penting dilakukan karena akan berdampak pada manfaat penggunaan media sebagai media dalam menyampaikan informasi. Serta pengguna media dapat mengambil manfaat dari penggunaan media.
- 3) Karakteristik Media  
Karakteristik media yang digunakan harus sesuai dengan sasaran pengguna media dan tujuan penggunaan media. Kelebihan dan kelemahan media yang digunakan juga harus diperhatikan. Maka diperlukan perbandingan berbagai media pembelajaran sebelum memilih media pembelajaran yang tepat.

- 4) Waktu  
Dalam pemilihan media, waktu juga perlu diperhatikan. Waktu yang dimaksudkan adalah mulai dari persiapan, pengadaan media serta waktu penyajian media pembelajaran.
- 5) Biaya  
Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Maka dari itu faktor biaya juga harus diperhatikan, jangan sampai media yang kita pilih memakan banyak biaya.
- 6) Ketersediaan  
Media yang akan digunakan apakah tersedia di lingkungan sekitar kita baik itu tersedia di sekolah atau di pasaran. Jika belum tersedia apakah guru bisa membuatnya sendiri dengan kemampuan, waktu, tenaga dan sarana yang tersedia untuk membuatnya.

Dengan memperhatikan kriteria pemilihan media tersebut maka pendidik atau guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan menunjang keefektifan pada proses pembelajaran.

#### **2.1.1.6 Pengembangan Media Pembelajaran**

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

Pengembangan media harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut Kentut dalam Miftah (2013), beberapa prinsip tersebut perlu dipertimbangkan ketika akan mengembangkan media pembelajaran yaitu :

- 1) Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi yang kita bahas untuk keperluan pembelajaran. Jika kita tidak dapat menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang kita hasilkan akan menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran atau malah mirip seperti bahan presentasi untuk informasi pada umumnya.
- 2) Harus diingat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran. Media pembelajaran kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Ini



berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail, sebab penjelasan secara detail akan disajikan oleh penyajinya atau guru.

- 3) Pengembangan media pembelajaran seharusnya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensinya dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media pembelajaran ini. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan media pembelajaran ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan media pembelajaran yang akan dibuat.
- 4) Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.

### 2.1.1.7 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat memilih konten selanjutnya (Daryanto, 2013). Dengan demikian multimedia interaktif ini dapat dikatakan membuat siswa dapat belajar secara mandiri. Multimedia interaktif adalah suatu media pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan media tersebut. Sujono (2017) menyatakan bahwa :

Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk diulang-ulang, namun demikian beberapa media sering kali dimainkan satu kali saja oleh audience atau peserta didik karena merasa sudah cukup. Agar media memiliki nilai pengulangan yang tinggi (dalam artian *audience* tidak cepat bosan), maka perlu ditambahkan kreatifitas dalam menyampaikan materi dan visualisasi yang beragam.

Multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang lebih oleh karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menampilkan teks, gambar, animasi, video, dan suara. Indriana (2011) mengatakan bahwa “suatu media dikatakan sebagai multimedia apabila terdiri atas teks, gambar, animasi, video dan suara dalam suatu kesatuan. Multimedia dikatakan interaktif apabila adanya interaksi antara peserta didik dengan

multimedia tersebut. Dengan kata lain multimedia ini dapat memberikan respon dari peserta didik”.

Multimedia interaktif adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif. Berikut ini penjelasan elemen atau komponen multimedia interaktif menurut Munir (2012) sebagai berikut :

- a) Teks  
Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya.
- b) Grafik  
Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).
- c) Gambar  
Gambar adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif.
- d) Video (visual gerak)  
Video pada dasarnya merupakan media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi langsung, menarik dan efektif.
- e) Animasi  
Animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, gambar, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerakan pada layer.
- f) Audio (suara)  
Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat, dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi.
- g) Interaktivitas  
Aspek interaktif dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol sebagai penghubung dengan program dan menggabungkan beberapa konten seperti teks, gambar, animasi, audio, video dan game sehingga pengguna dapat belajar secara interaktif. Media interaktif dalam penelitian ini

didapat dari adanya pemilihan menu materi sehingga dapat dipelajari sesuai keinginan peserta didik, serta adanya respon setelah peserta didik selesai mengerjakan latihan soal atau *quiz*.

#### **2.1.1.8 Aplikasi *Autoplay Media Studio***

*Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat (Sutarman dan Endro, 2005). Hampir semua orang dalam melakukan presentasi menggunakan program aplikasi *Microsoft Powerpoint*, tentu saja program aplikasi tersebut sangat familiar. *Autoplay Media Studio* merupakan salah satu program aplikasi presentasi yang dapat digunakan dengan mudah. *Software Autoplay Media Studio* ini biasa digunakan untuk pengembangan aplikasi bisnis, pemrograman *database*, aplikasi pelatihan, dan sebagainya. Dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan *Autoplay Media Studio* menjadi media pembelajaran interaktif.

*Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan *flash* ke dalam presentasi yang dibuat. Dengan aplikasi ini kita dapat membuat tampilan *autorun presentation* yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, *Ms. Word*, *flash* dan berbagai macam file lainnya. Firmansyah (2018) menyatakan bahwa :

*Autoplay Media Studio* memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Dengan kreativitas pengguna dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini. *Software* ini telah dipakai oleh banyak *developer software* profesional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan masih banyak *software* lainnya. Dengan penggabungan gambar, musik, video, *flash* dan lain-lain dapat dilakukan dengan mudah.

Adapun keterangan mengenai tool-tool yang ada dalam program *Autoplay Media Studio* yang dikemukakan oleh Murni (2019) sebagai berikut :

- a) Objek *Preview*  
Object *preview* digunakan untuk menayangkan project ketika sedang dibuat. Fungsinya adalah untuk mengoreksi kinerja produk yang sedang dibuat memiliki kekurangan atau tidak.
- b) Objek *Build*  
Objek *build* digunakan memublish project dari format \*.autoplay menjadi \*.exe. Jadi dengan adanya objek build ini peneliti dapat menggunakan produk pengembangan *Autoplay* di komputer manapun.
- c) Objek *Button*  
Objek *button* digunakan untuk memasukkan tombol atau file berformat \*.btn. Objek *button*/tombol berfungsi sebagai tombol panggil menuju halaman yang diinginkan. Misalkan dengan mengklik tombol bertulisan materi Teori Arab, maka akan menunjukkan halaman yang membahas tentang materi Teori Arab.
- d) Objek Gambar  
Objek gambar berfungsi untuk memasukkan gambar atau file berformat \*.jpg, \*.jpeg, \*.png. Objek gambar akan peneliti gunakan untuk memberikan gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- e) Objek Label  
Objek label digunakan untuk memasukkan teks pendek/judul/label.
- f) Objek *Paragraph*  
Objek *paragraph* berfungsi untuk memasukkan *paragraph*/teks panjang.
- g) Objek *Slideshow*  
Objek *slideshow* digunakan untuk menampilkan foto atau gambar *slideshow*. Dengan adanya objek ini peneliti dapat menggunakan gambar-gambar yang berkaitan dengan produk pengembangan berbasis *Autoplay*.
- h) Objek Video  
Objek ini dapat digunakan untuk mengisi video pembelajaran. Pada hal ini peneliti akan memberikan video tentang Cara-Cara Penyebaran Islam di Indonesia.
- i) Objek *Flash*  
Objek *flash* dapat digunakan untuk memasukkan file *flash* yang telah kita buat terlebih dahulu kemudian dimasukkan kedalam proyek pembuatan produk yang dikembangkan.

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dan mudah. Sesuai dengan fungsi dari aplikasi *Autoplay Media Studio* yang salah satunya adalah pengembangan aplikasi multimedia, maka aplikasi *Autoplay Media Studio* ini sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran.

### 2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik dengan memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran (Hamalik, 2013). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2012), yang mengemukakan bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antar guru, peserta didik, dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut pendapat Isjoni (2007) “pembelajaran merupakan interaksi terus-menerus yang dilakukan individu dengan lingkungannya, dimana lingkungan tersebut mengalami perubahan, dengan adanya interaksi dengan lingkungan, maka fungsi intelektual semakin berkembang”. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta didik dengan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu dengan cara guru membimbing peserta didik untuk menciptakan suasana belajar secara aktif di kelas dan mendorong siswa belajar terus-menerus sehingga intelektual siswa semakin berkembang.

I Gede Widja (1989) menyatakan bahwa “pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini”. Hal tersebut sependapat dengan Sapriya (2009) yang menyatakan “pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan, dan intelektual”.

Pembelajaran sejarah juga merupakan cara membentuk sikap sosial. Adapun sikap sosial tersebut antara lain: saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi, dan kesediaan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme (Susanto, 2014). Widja 1989 dalam Zahro (2013) menyatakan bahwa :

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.

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa keunggulan, diantaranya pembelajaran sejarah dapat bersifat edukatif, inspiratif, interaktif, dan reaktif. Belajar sejarah bisa membuat seseorang lebih bijak untuk menyikapi romansa kehidupan tidak sedikit orang memanfaatkan sejarah untuk alat politik demi melegitimasi kekuasaannya dan melenyapkan lawan politiknya. Hal ini berarti sejarah penting untuk dipelajari dan sekaligus sejarah adalah guru dalam kehidupan. Tanpa mempelajari sejarah, seseorang tidak akan dapat memahami keadaan saat ini karena terjadi sekarang adalah bentuk atau proses yang terjadi di masa lalu (Hamid dan Madjid, 2011).

Hasil pembelajaran sejarah antara lain (1) kesadaran sejarah, kebangkitan sosial budaya kesadaran sejarah, sehingga membentuk kesadaran kebangsaan, rela berkorban, (2) etnisitas demokrasi, yaitu sentimen kebangsaan dan nasionalis, keteladanan, kepeloporan dan patriotik, (3) mempunyai kemampuan akademik, memberi nasihat dan mempunyai wawasan yang mendalam (Aman, 2011).

Menurut Aman (2011) fungsi pembelajaran sejarah, yaitu :

- 1) Untuk membangkitkan minat kepada sejarah tanah airnya
- 2) Untuk mendapatkan inspirasi dari sejarah, baik dari kisah-kisah kepahlawanan baik peristiwa-peristiwa yang merupakan tragedi nasional
- 3) Memberi pola berpikir ke arah berpikir secara nasional, kritis, dan empiris
- 4) Mengembangkan sikap ingin menghargai nilai-nilai kemanusiaan.

Susanto (2014) juga 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 mematkan kreatifitas dan memaksa peserta didik untuk menghafal fakta dalam buku sejarah.

Setiap disiplin memiliki karakteristiknya sendiri, seperti halnya studi sejarah. Beberapa karakteristik pembelajaran sejarah menurut Susanto (2014) antara lain :

- 1) Pembelajaran sejarah telah mengajarkan kesinambungan serta perubahan. Pertama-tama harus dipahami bahwa ada kelanjutan masa lalu yang membentuk masa kini, dan juga ada perubahan faktor sosial, nilai, dan tatanan sebagai bentuk reinterpretasi perubahan masyarakat. Semua perubahan terjadi seiring waktu kehidupan manusia selalu dipengaruhi oleh waktu. Keberadaan manusia di dunia ini selalu memiliki awal dan akhir.

- 2) Pembelajaran sejarah mengajarkan jiwa zaman. Mempelajari sejarah secara tidak langsung berarti mencoba memahami bagaimana tindakan manusia cocok dengan sikap dan nilai sosial masa lalu. Dengan demikian, belajar sejarah berarti mempelajari pikiran dan jiwa manusia pada saat itu.

- 3) Pembelajaran sejarah memiliki karakter kronologis. Materi sejarah tidak lepas dari periodisasi dan kronologi, periodisasi dibuat sesuai dengan kronologi suatu peristiwa. Pembelajaran kronologis mengajarkan siswa untuk berpikir sistematis dan kronologis serta memahami hukum kausalitas. Sejarah sebagai mata pelajaran sekolah dapat membantu siswa mengembangkan konsep yang matang tentang waktu dan kronologi.

- 4) Belajar sejarah pada dasarnya mengajarkan orang bagaimana berperilaku. Sejarah tentang manusia, tentang masyarakat suatu negara dinamika sejarah ditentukan oleh bagaimana manusia menyikapi tantangan hidup dari segi perilaku memahami dan mengalami perilaku manusia ini akan memungkinkan seseorang untuk mengadopsi nilai-nilai positif dan menerapkannya dalam kehidupan.

- 5) Puncak dari pembelajaran sejarah adalah memberikan pemahaman tentang hukum-hukum sejarah. Menurut Renier (1997) hukum sejarah adalah; (a) hukum keadaan berulang, (b) proses kehidupan adalah proses alamiah (apapun

bentuknya), (c) hukum perubahan, (d) waktunya sudah ditentukan sebelumnya atau tidak, (e) kelas/kelas sosial dan revolusi, (f) keberadaan manusia luar biasa.

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. Pembelajaran sejarah di sekolah sendiri dibagi menjadi dua mata pelajaran yaitu Sejarah Indonesia Wajib dan Sejarah Peminatan. Pada penelitian ini, peneliti mengambil pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Wajib kelas X.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian yang telah dilakukan peneliti lainnya, yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Tri Dewi Nugraheni (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Story Line* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Articulate Story Line* dengan materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Produk media yang dikembangkan dikategorikan layak dengan penilaian dari ahli materi memperoleh nilai 72,3% dan dari ahli media memperoleh nilai 78,54%. Persamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu berfokus pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara, lalu penelitian sekarang fokus materi Teori Masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia kelas X. Perbedaan selanjutnya yaitu penelitian terdahulu menggunakan *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ialah *software Articulate Story Line*, sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan *software Autoplay Media Studio*.
2. Temu Kurnia Ambar Sari (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash* Di SD Negeri 4 Metro Barat”. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran



berbasis *Adobe Flash*. Produk media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan penilaian dari ahli materi memperoleh nilai 95,7%, dan dari ahli media memperoleh nilai 94,06%. Persamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menghasilkan sebuah media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada model pengembangan yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan Borg and Gall sedangkan penelitian sekarang menggunakan model pengembangan ADDIE.

3. Thofan Aradika Putra (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Trigonometri”. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Produk media yang dikembangkan dikategorikan sangat valid dengan penilaian dari ahli materi memperoleh nilai 89%, dari ahli media memperoleh nilai 78%, uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 84%, dan uji coba lapangan memperoleh nilai 82%. Persamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan materi yang digunakan pada media pembelajaran.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu :

##### 3.1.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bandar Lampung.

##### 3.1.2 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio*.

##### 3.1.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 14 Bandar Lampung yang terletak di Jalan Perum Bukit Kemiling Permai No. 109, Kec. Kemiling, Kota Bandar Lampung.

##### 3.1.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024.

#### 3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk menentukan data penelitian, menemukan, menguji, dan mengkaji suatu kebenaran untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Purnama (2013) menyatakan bahwa “metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya”. Pada penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2011) “penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga produk yang telah dirancang dan dibuat tersebut dapat digunakan sebagaimana mestinya”. Dari pengertian

diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dengan mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Jenis penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis, dan efisien. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang terdiri dari sejumlah tahapan yang sistematis yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Produk yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran sejarah pada pokok bahasan Teori Masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

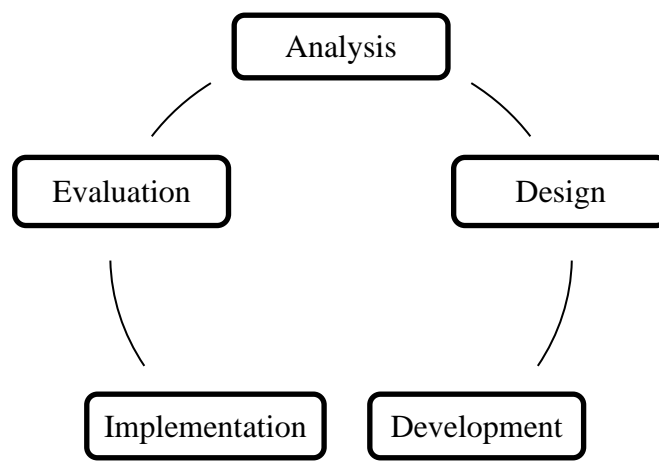
Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Sedangkan menurut Arikunto (2006), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil dengan cara tertentu untuk diamati. Sampel adalah sebagian dari populasi tersebut (Sugiyono, 2014). Teknik pengambilan sampel yang digunakan teknik *sampling purposive*. Teknik *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017). Sampel yang terpilih pada penelitian ini adalah kelas X.1 dengan pertimbangan dari guru sejarah kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung dan menyatakan bahwa kelas X.1 memiliki sifat *representative* (mewakili) dari populasi. Dengan demikian peneliti mengambil sampel kelas X.1 SMAN 14 Bandar Lampung, dengan jumlah 35 peserta didik.

### 3.4 Desain Penelitian

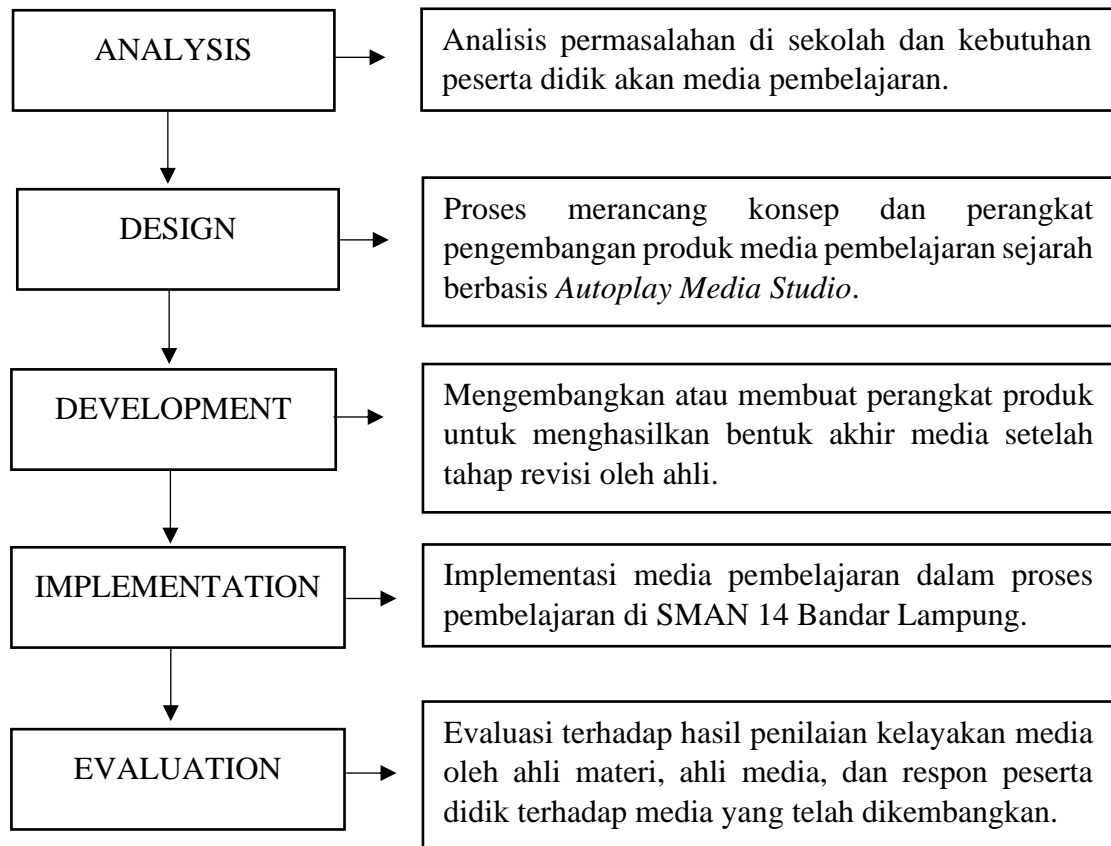
Desain penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang system pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016). Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Menurut Rusdi (2018) “ADDIE merupakan kerangka kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasi rangkaian kegiatan penelitian pengembangan. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*”.



**Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE**

Tahapan dalam model ADDIE memiliki keterkaitan satu sama lain. Oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjami terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Adapun langkah-langkah model ADDIE adalah sebagai berikut :



**Gambar 3. Tahapan Model Pengembangan ADDIE**

### 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, antara lain :

#### 3.5.1 Observasi

Menurut Syamsudin (2014) “observasi adalah aktivitas mencatat suatu peristiwa dengan bantuan alat atau instrumen untuk merekam atau mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya”. Dengan demikian observer menggunakan seluruh pancaindera untuk mengumpulkan data melalui interaksi langsung dengan orang yang diamati. Pengamat harus menyaksikan secara langsung semua peristiwa yang sedang diamati. Dalam konteks penelitian Firman (2017) mengartikan “observasi sebagai cara-cara mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau

mengamati tingkah laku individu tau kelompok yang diteliti secara langsung”. Pengertian yang lebih umum dinyatakan oleh Margono (2014) yaitu “observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian”. Observasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap proses pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran pada kelas X materi Teori Masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia.

### **3.5.2 Wawancara**

Rozalita (2015) menyatakan bahwa “wawancara merupakan metode ketika subjek dan peneliti bertemu dalam satu situasi tertentu dalam proses mendapatkan informasi. Informasi penelitian yang berupa data diperoleh secara langsung oleh peneliti dari subjek penelitian”. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan oleh peneliti. 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.

### **3.5.3 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, serta para 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*.

## **3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Menurut Purwanto dalam Sukendra dan Atmaja (2020) “instrument penelitian pada dasarnya adalah alat yang

digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian”. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli dan respon siswa, *pre-test*, dan *post-test* siswa yang menggunakan analisis uji *gain*.

### 3.6.1 Angket Validasi Ahli

Angket dalam penelitian ini menggunakan *skala likert* dengan lima alternatif jawaban menurut Sugiyono (2010) yaitu “sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik=5, baik=4, cukup=3, kurang=2, dan sangat kurang=1”. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media**

No	Aspek Penilaian		Kategori				
			SB	B	C	K	SK
1	Kualitas Tampilan	Kualitas gambar					
		Ukuran huruf					
		Warna dan jenis Huruf					
		Tampilan gambar					
2	Aspek Kebahasaan	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda					
3	Aspek Suara	Volume Suara					
		Instrumen Pengiring/ <i>background</i>					
4	Aspek Kemudahan Penggunaan	Kemudahan penggunaan media					
		Kepraktisan dalam menggunakan media					
		Penyajian materi memungkinkan siswa belajar mandiri					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Walker dan Hess dalam Arsyad (2013) dengan modifikasi

Ahli media dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd. yang merupakan dosen sekaligus Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung. Pemilihan validator tersebut dipertimbangkan berdasarkan kemampuan dosen serta saran dari dosen pembimbing. Tabel berikut merupakan kualifikasi dari validator ahli media:

**Tabel 2. Kualifikasi Validator Ahli Media**

<b>Nama</b>	<b>Instansi</b>	<b>Ahli Bidang</b>	<b>Kualifikasi</b>
Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.	Dosen dan Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.	Media	1. Berkompeten dalam bidang media 2. Lulusan S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dan S3 Teknologi Pendidikan

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian		Kategori				
			SB	B	C	K	SK
1	Aspek Materi	Kesesuaian KI dan KD					
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
		Mudah di pahami					
		Kelengkapan materi					
2	Aspek Kelayakan Isi	Memberi informasi baru					
		Materi disajikan secara mendalam					
		Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari					
		Menumbuhkan rasa ingin tahu					
		Memotivasi siswa belajar					



3	Aspek Kebahasaan	Penggunaan bahasa mudah di pahami					
		Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
		Tidak menimbulkan penafsiran ganda					

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

Ahli materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah ibu Herni, S.Pd., yang merupakan guru sejarah SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Pemilihan validator tersebut dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi serta saran dari dosen pembimbing. Tabel berikut merupakan kualifikasi dari validator ahli materi:

**Tabel 4. Kualifikasi Validator Ahli Materi**

<b>Nama</b>	<b>Instansi</b>	<b>Ahli Bidang</b>	<b>Kualifikasi</b>
Herni, S.Pd.	Waka Kesiswaan dan Guru Mata Pelajaran Sejarah Indonesia	Materi Sejarah Indonesia	1. Berkompeten dalam materi Sejarah Indonesia 2. Lulusan S1 Pendidikan Sejarah 3. Berpengalaman mengajar Sejarah Indonesia selama 10 Tahun.

Hasil validasi dari ahli akan digunakan sebagai skor untuk menguji kelayakan media dan materi yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P : Presentase

$\Sigma S$  : Jumlah skor dari responden

$\Sigma max$  : Skor maksimal

Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 5. Kriteria Interpretasi Kelayakan (Fitri dan Haryanti, 2020)**

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	81% – 100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	61% - 80%	Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	41% - 60%	Kurang Valid (disarankan tidak digunakan perlu revisi)
4	21% - 40%	Tidak Valid (tidak boleh digunakan)
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

### 3.6.2 Angket Respon Siswa

Angket dalam penelitian ini menggunakan skala dikotomi yang terdapat dua alternatif jawaban “ya” atau “tidak” untuk angket respon siswa. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

**Tabel 6. 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		
		Meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar		
		Media pembelajaran dapat mempermudah memahami materi		
		Gambar-gambar yang disajikan dapat menambah pemahaman dan memberikan kemudahan		
		Kalimat yang digunakan mudah mengerti		
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

Persentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus menurut Kiswanti (2012) 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

### 3.6.3 Analisis Uji Gain

Kriteria yang dapat digunakan untuk memutuskan bahwa media dapat dikatakan efektif digunakan dengan melihat hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan rumus gain.

$$\text{Gain (G)} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Selanjutnya nilai Gain tersebut dikategorikan sebagai berikut :

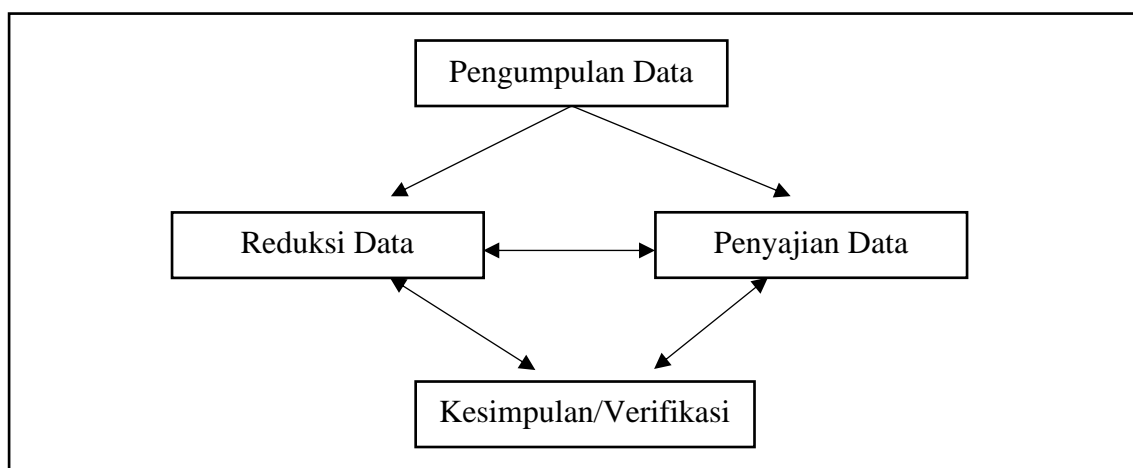
Nilai Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Sumber: Hake (1999) dalam Sundayana (2016).

### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang permasalahan yang diteliti. Analisis data menurut Sugiyono (2015) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil

wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting, dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan juga orang lain. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif yang digunakan peneliti sebagaimana yang dikemukakan oleh Miles, Huberman dan Saldana (2014) tentang tahapan-tahapan dalam analisis data kualitatif sebagai berikut :



**Gambar 4. Teknik Analisis Data**

### 3.7.1 Pengumpulan Data

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan mulai pada saat pengumpulan data. Pengumpulan data ini dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial/obyek yang diteliti baik dari kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi, sampai semua informasinya dirasa sudah cukup dan lengkap.

### 3.7.2 Kondensasi Data

Kondensasi Data (*Data Condensation*) Miles dan Huberman (2014) Dalam kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

#### **a. Pemilihan (*Selecting*)**

Menurut Miles dan Huberman (2014) peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dan dianalisis.

#### **b. Pengerucutan (*Focusing*)**

Miles dan Huberman (2014) menyatakan bahwa memfokuskan data merupakan bentuk pra-analisis. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data.

#### **c. Peringkasan (*Abstracting*)**

Tahap membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada didalamnya. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul dievaluasi khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan cukupan data.

#### **d. Penyederhanaan dan Transformasi (*Data Simplifying dan Transforming*)**

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara yakni melalui seleksi yang ketat melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

### **3.7.3 Penyajian Data**

Penyajian data yang dimaksud adalah kumpulan informasi yang telah tersusun sehingga diperbolehkan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Pada penelitian kualitatif, bentuk penyajian data dapat berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowcard dan sejenisnya. Dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan data berupa teks naratif agar lebih terorganisir sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami.

### **3.7.4 Verifikasi/Penarikan Kesimpulan**

Verifikasi atau penarikan kesimpulan merupakan kegiatan terakhir pada analisis data. Pada hakikatnya penarikan kesimpulan dapat dilakukan pada saat awal pengumpulan data tetapi kesimpulan tersebut hanya bersifat sementara, dan akan berubah jika ditemukan bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data

berikutnya. Tetapi jika kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti yang valid dan konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan tersebut adalah kesimpulan yang kredibel.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio* pada materi teori masuk dan penyebaran Islam di Indonesia 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 permasalahan dan kebutuhan bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Autoplay Media Studio*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran berupa flowchart, storyboard, menyusun materi, serta menyusun instrument penilaian media dan respon peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media mulai dari mengumpulkan bahan pendukung, penetapan materi, dubbing atau rekaman suara, membuat design dan animasi pendukung, memasukan materi ke dalam media, dan pengeditan video pembelajaran. Lalu dilakukannya validasi media oleh ahli materi dan ahli media dengan beberapa tahap revisi hingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini hasil yang diperoleh dari data angket siswa menunjukkan respon positif dari siswa kelas X.1 dengan persentase >85%. Kemudian pada data hasil belajar siswa menggunakan rumus *Gain (G)* didapatkan nilai siswa yang mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan sebanyak 19

siswa memperoleh nilai dengan kategori tinggi dan 16 siswa memperoleh nilai dengan kategori sedang. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi dan pembahasan jelas, tampilan media menarik, dan penggunaan media efektif dalam kegiatan pembelajaran.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi atau penilaian dari hasil kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, serta dievaluasi kelebihan dan kekurangan dari media yang telah dikembangkan.

### 5.2 Saran

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

1. Media pembelajaran sejarah perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas 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 aplikasi atau software terbaru, pokok bahasan yang berbeda, tampilan yang lebih bervariasi dan kreatif.
3. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya ujicoba dilakukan lebih luas. Ujicoba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun ujicoba sebaiknya dilakukan lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Furchan. (2007). *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Borg, W.R. & Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Wodyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fatimatuzzahroh, Fitri. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35-50.

Gagne, R.M. dan Leslie J Briggs. (1970). *Principles of Instructional Design*. Holt, Rinehart & Winston.

Hamalik. (1994). *Encyclopedia of Education Research*.

Hapnita, dkk. (2018). Faktor Internal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang Tahun 2016/2017. *Cived*, 5(1), 2175-2182.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-based Learning Media in Tarogong Kidul District. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 755-763.

Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.

Isjoni. (2007). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Jalinus dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kiswanto, H. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga. *Mathedunesa*, 1(1), 38-45.

Madeamin, Ishaq. (2010). *Desain Pengembangan Pembelajaran Berbasis TIK Pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer*. Universitas Muhammadiyah Makassar. *Tesis*.

Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.

- Marpaung, I. Y. O., & Siagian S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Kelas V SD Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(1), 28-40.
- Miles & Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative data analysis. *Translation by Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press, A Methods Sourcebook*.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabate.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Purwanti, Budi. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47.
- Rivai, Ahmad, dan Nana Sudjana. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief. S. Rahardjo. dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sariyatun. (2012). Disertasi: Model Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Budaya Lokal Batik Klasik Untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa (Studi Pada Siswa SMP di Surakarta).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suhardi. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Stad Pada Siswa Kelas VI.A SDN 019 Galang Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(3), 443-453.
- Sujarwo. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Field Trip. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 2(1), 79-87.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumargono, S., Sariyatun, S., & Suryani, N. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Nasionalisme Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Surakarta. *Jurnal Magister Pendidikan Sejarah*, 1(1).

- Susanto, Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Banjarmasin: Aswaja.
- Tarigan, Astuty Sriwahyuni, dkk. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Komputer Keterampilan dan Pengelolaan Informasi (KKPI). *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 6(1): 13-25.
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S Semmel, Ml. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.
- Utama, Noris Putra. (2012). Penggunaan Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Geometri Dimensi Tiga. *Prosiding SEMIRATA 2013*, 1(1), 375-381.
- Widja, I Gede. (1989). *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.
- Zahro, M. dkk. (2017). The Implementation of the Character Education in History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1).