

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEOSCRIBE
PADA MATERI SEJARAH KERAJAAN ISLAM DI SUMATRA DAN AKULTURASINYA
KELAS X SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO**

Nurul Afifah

Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Metro
E-mail: afifahnurul22@yahoo.com

Bobi Hidayat

Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Metro
E-mail: bobihidayat@ummetro.ac.id

Abstract

The purpose of this study is (1) to analyze the learning conditions in class; (2) determine the design of videoscribe-based learning media in the material history of the Islamic kingdom in Sumatra and its acculturation; and (3) analyze the feasibility of learning media using videoscribe based videos on the material history of the Islamic empire in Sumatra and its acculturation. Research and development was carried out using the design model of research and development (R&D) development adapted by Sugiono Level 1 (producing a design but not testing). The results of the study show that (1) learning media as an intermediary for the learning process has not been utilized efficiently; (2) the media developed in the form of videoscribe based learning media in the material history of the Islamic empire in Sumatra and its acculturation are associated with character values; (3) the results of the feasibility of developing videoscribe based learning media in the material history of the Islamic empire in Sumatra and its acculturation validated by media experts stage 1 (62%), after revising the product and conducting stage 2 validation of (76%) so that it increased 14% by category "Decent". Validation results by material experts stage 1 (79%), after revising the product and doing stage 2 validation (95%) so that it increased 16% in the category of "very feasible". Videoscribe based learning media were tested with the results of student response questionnaires (85.2%) with the category "very feasible".

Keywords: Learning Media, History, Audio-Visual, Sparkol Videoscribe, Character Value.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah transformasi ilmu pengetahuan, budaya, sekaligus nilai-nilai yang berkembang pada suatu generasi agar dapat ditransformasi kepada generasi berikutnya. Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar atau suatu timbal balik antara guru dengan siswa, kegiatan tersebut berlangsung dalam proses pembelajaran. Menurut Dwi Siswoyo (dalam Devi dan Sudrajat 2016:2) Undang-undang Pendidikan Pasal 3 No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa "tujuan pendidikan yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa proses pembelajaran seharusnya mengandung nilai-nilai edukatif yang berorientasi pada tujuan pendidikan yang tercantum dalam undang-undang tersebut. Dalam hal ini perubahan otonomi terhadap kurikulum akan memberikan keluasaan kepada sekolah untuk berkreasi dan mencapai suasana pembelajaran yang inovatif agar tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Hal ini menuntut kecermatan dan ketelitian dari

guru dalam memilih komponen-komponen pembelajaran, salah satunya ketersediaan media ajar. Media ajar merupakan salah satu komponen yang memiliki pengaruh sangat besar terhadap proses pembelajaran. Para ahli pendidikan berkesimpulan bahwa, lewat media ajar dapat mempengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi, dan penalarannya. Hal ini dibarengi dengan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Sehingga diperlukannya penggunaan strategi dalam kegiatan belajar guru, untuk mempermudah proses pembelajaran yakni dengan media pembelajaran.

Pemerintah Indonesia melalui kementerian pendidikan menerapkan pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran penting dalam kurikulum 2013, khususnya bagi pendidikan tingkat menengah atas (SMA). Dalam hal ini ternyata materi sejarah ada tumpang tindih antara sejarah wajib dan sejarah peminatan, sehingga berdampak pada tingkat kejenuhan siswa dalam menerima materi. Selain itu juga intensitas waktu yang berbeda antara keduanya menyebabkan pembelajaran tidak tersampaikan secara optimal. Materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra, sangatlah luas untuk itu diperlukannya penggunaan media pembelajaran agar dapat mengatasi keterbatasan waktu tersebut. Apalagi materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasi merupakan materi yang sangat penting, karena sejak awal kedatangan Islam pada dasarnya di pulau Sumatra. Sumatera termasuk daerah pertama dan terpenting dalam perkembangan agama Islam sehingga pembelajaran harus tersampaikan secara optimal.

Agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan keinginan guru, seperti menekankan siswa lebih aktif, menimbulkan minat dan motivasi belajar, serta pemahaman dalam penyajian materi maka perlunya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, sehingga dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang dapat dipergunakan oleh guru. Sebenarnya keterbatasan waktu belajar dapat disiasati dengan siswa belajar di mana saja jika siswa memiliki motivasi dan alternatif media belajar sendiri baik didalam kelas maupun diluar kelas tanpa harus bergantung kepada pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Apalagi kondisi saat ini telah masuk pada revolusi industri 4.0 atau yang lebih dikenal dengan revolusi digital yang mendorong inovasi dan kreasi yang merupakan suatu tantangan dalam suatu pendidikan. Seiring dengan makin berkembangnya teknologi serta adanya kemajuan global maka makin berkembang pula media pembelajaran. Salah satunya media *videoscribe* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada pada saat ini seperti komputer, laptop maupun handphone yang memiliki fungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Media *videoscribe* adalah bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis.

Videoscribe memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran), serta desain yang menarik sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan. Kelebihan yang dimiliki pada media *videoscribe* di antaranya, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *videoscribe*. Hasil Penelitian Musyadat (dalam Listiani 2017:4) menyatakan bahwa “media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa dalam memahami materi, dan menarik perhatian siswa”.

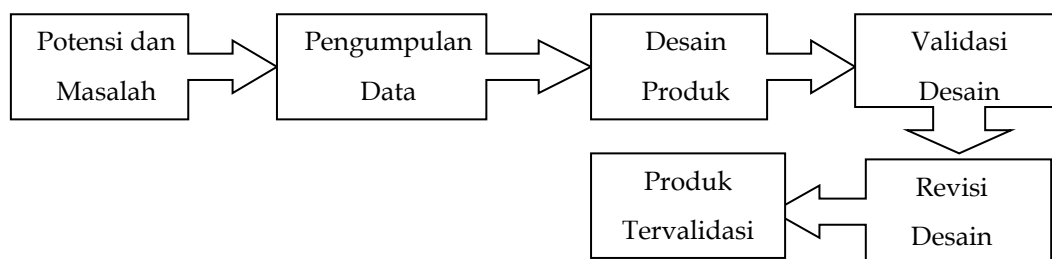
Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah, penggunaan media berperan sangat penting terhadap transformasi materi yang diberikan oleh guru kepada siswa karena pelajaran sejarah mempunyai materi yang sangat luas dan kompleks sehingga perlu adanya media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa menjadi baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Metro pada tanggal 20 November 2017, diperoleh data bahwa sudah tersedianya bahan ajar dan telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai seperti ketersediaannya LCD proyektor. Namun belum dimanfaatkan dengan pemanfaatan yang sesuai sehingga hal tersebut sangatlah disayangkan. Padahal penggunaan media berperan sangat penting terhadap transformasi materi yang diberikan oleh guru kepada siswa karena pelajaran sejarah mempunyai materi yang sangat luas dan kompleks. Hal tersebut tentunya dapat membantu siswa SMA Muhammadiyah 1 Metro agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa menjadi baik dengan bantuan penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian materi.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka diperlukannya media pembelajaran sejarah melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasi kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro”.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan riset Sugiono, dalam penelitian ini pengembangan yang dilakukan sampai uji tingkat level 1 membuat produk tetapi tidak menguji coba produk. Adapun beberapa langkah-langkah penelitian dalam melakukan pengembangan sebagai berikut:



Dari kerangka langkah-langkah penelitian tersebut, diketahui permasalahan setelah melakukan observasi, dan wawancara dengan guru dan murid di SMA Muhammadiyah 1 Metro didapatkan masalah yang terdapat dalam pembelajaran yaitu perlunya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari. Karena pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, kurang adanya pemanfaatan sarana dan prasarana seperti LCD proyektor untuk membantu proses kegiatan guru. Selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Pada tahap ini selanjutnya peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Media yang dibuat disesuaikan dengan peta kompetensi, peta materi, dan naskah media yang telah dirancang sebelumnya. Media dikemas dengan menarik dengan adanya unsur grafis, animasi, teks, suara. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa audio-visual teknologi yang berupa media pembelajaran mata pelajaran kelas X tentang sejarah kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasinya yang menggunakan media pembelajaran yang di desain dengan *software* melalui *videoscribe*.

Setelah melakukan desain pembuatan media pembelajaran kemudian media pembelajaran berbasis *videoscribe* dilakukannya validasi untuk menilai layak atau tidak rancangan produk tersebut. Adapun validator atau pakar untuk memvalidasi media ini yakni dua dosen dari Universitas Muhammadiyah Metro yakni sebagai ahli media, satu dosen Universitas Muhammadiyah Metro serta satu guru SMA Muhammadiyah 1 Metro sebagai ahli materi, dan kemudian hasil respon siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Metro terhadap media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Setelah desain produk divalidasi, maka akan diketahui kelemahan dan kelebihan. Kemudian dilakukan perbaikan desain untuk melengkapi kekurangannya dan meminta koreksi kembali hal-hal yang berkaitan dengan tampilan serta kelayakan media pembelajaran yang disajikan. Hasil dari revisi ini diharapkan tersusunnya suatu media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* pada materi sejarah kerajaan Islam di Sumatera dan akulturasinya kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Metro.

Pada tahap teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, dokumentasi, wawancara dan angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data penelitian berupa analisis pendahuluan meliputi perangkat pembelajaran, sarana dan

prasarana dalam kondisi pemanfaatan media pembelajaran yang selama ini digunakan dan gambaran tingkat pemahaman dengan menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Metro terhadap pembelajaran sejarah. Dokumentasi digunakan saat proses pembelajaran di kelas dan saat wawancara dengan guru dan siswa. Data tersebut kemudian dijadikan sebagai bahan analisis potensi dan permasalahan dan dilanjutkan dengan studi literatur dan penelitian relevan untuk mengembangkan desain media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan.

Pada tahap selanjutnya, menggunakan metode penelitian dan pengembangan, setelah desain produk media pembelajaran sejarah tersusun, dilanjutkan dengan validasi desain produk oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa. Indikator atau butir penilaian yang telah dibuat dikonsultasikan ke dosen pembimbing, dan kemudian digunakan untuk pengumpulan data mengenai kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa. Media pembelajaran dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi yang kemudian mengalami beberapa perbaikan sehingga dilakukan direvisi hingga didapat desain produk media pembelajaran yang layak untuk di uji coba. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa pedoman pengamatan atau observasi, wawancara terstruktur dan angket. Wawancara terstruktur digunakan untuk mengetahui informasi awal penelitian. Angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli media dan ahli materi dan respon siswa. Adapun format responden pada validasi ahli dan respon siswa sebagai berikut:

No.	Keterangan Untuk Responden Ahli dan Siswa	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Ragu-ragu	3
3.	Setuju	4
4.	Sangat Setuju	5

Dalam Riduwan dan Akhon (2014:248) cara menentukan nilai tertinggi validator/responden siswa adalah dengan banyaknya validator/responden siswa dengan skor tertinggi pada penilaian kuantitatif. Selanjutnya mengenai penilaian interpretasi skor kelayakan media oleh uji ahli dan respon siswa sebagai berikut:

Kategori	Penilaian (%)
Sangat Tidak Layak	0 - 20
Tidak Layak	21 - 40
Cukup Layak	41 - 60
Layak	61 - 80
Sangat Layak	81 - 100

Menurut Herdianawati (dalam Singgih, 2014) dapat dihitung dengan dengan rumus nilai = $\frac{\text{Rata-rata skor validasi}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$, selanjutnya nilai disesuaikan dengan kriteria tersebut untuk mengetahui valid (layak) atau tidak valid (tidak layak). Berdasarkan kriteria tersebut, media dalam penelitian ini dikatakan layak apabila persentase $\geq 61\%$.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kondisi kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi yang tentunya sangat disayangkan melihat kondisi sekolah yang telah menyediakan sarana dan prasarana seperti ketersediaan LCD proyektor disetiap kelasnya. Dalam hal ini maka perlunya pengembangan media pembelajaran *videoscribe* sebagai alat yang dapat dipergunakan guru dalam membantu penyampaian materi yang ternyata sangat penting untuk menyasati keterbatasan waktu apabila banyaknya materi yang akan disampaikan namun dengan keterbatasan waktu tentunya tidak tersampaikan secara maksimal, serta apabila tidak memungkinkan untuk belajar maka pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar sendiri jika sewaktu-waktu diperlukan sehingga materi tetap dapat tersampaikan.

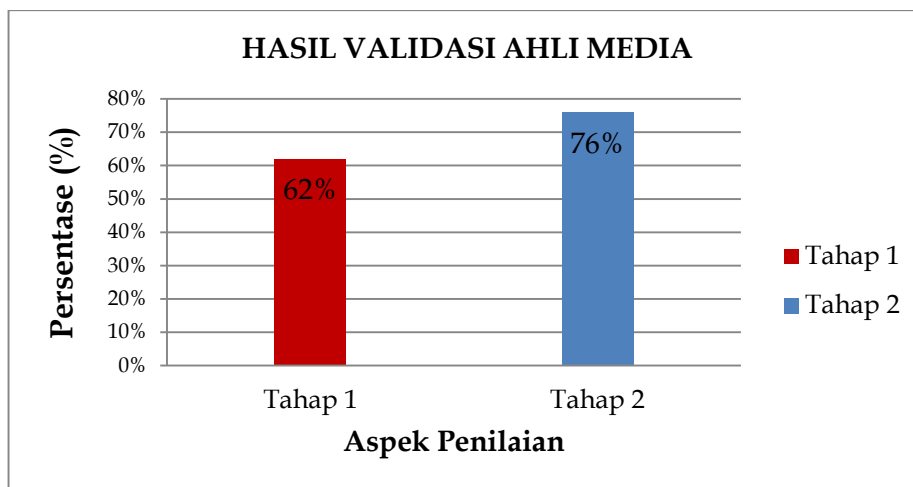
Media pembelajaran berbasis *videoscribe* berbentuk video pembelajaran singkat yang nantinya hanya memuat rangkuman materi. Media pembelajaran yang akan dikembangkan nantinya memuat pembelajaran sejarah tentang kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasinya yang dimana materi ini sangatlah banyak namun dengan media pembelajaran *videoscribe* lebih menyasati waktu yang digunakan untuk itu tentunya media ini nantinya akan dibutuhkan oleh guru dan siswa. Selain itu juga terdapat penambahan nilai-nilai karakter didalam media pembelajaran tersebut. Tentunya dalam hal ini sangatlah membantu selain siswa dapat belajar mengenai materi sejarah itu sendiri siswa juga mengetahui nilai-nilai karakter apa saja yang dapat diperoleh dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa ternyata terdapat permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, selain itu kurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran sejarah kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasinya. Jadi perlunya pengembangan produk mengenai pemanfaatan media pembelajaran seperti media pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* pada materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasinya.

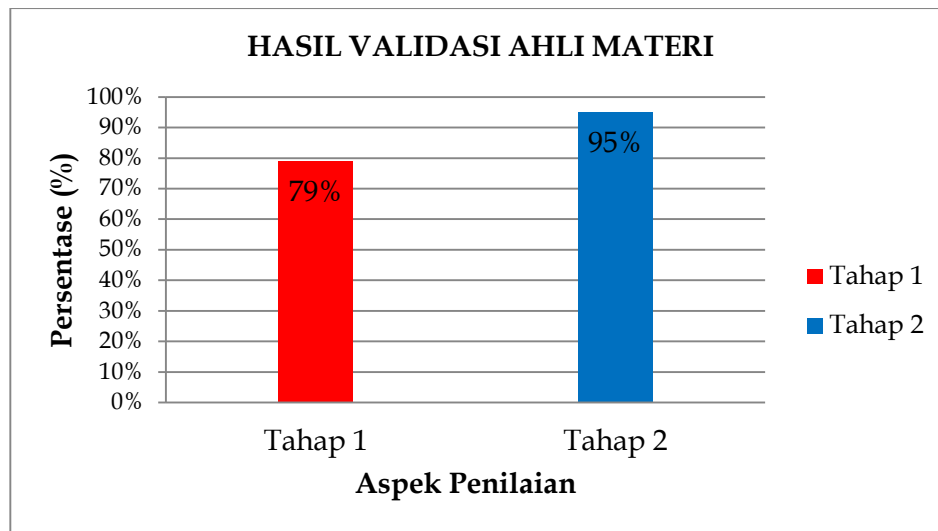
Media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang telah dikembangkan, selanjutnya akan dilakukan validasi oleh tim ahli, yang terdiri dari 2 ahli media yaitu 2 dosen Universitas Muhammadiyah Metro (Bapak Kian Amboro, M.Pd. dan Bapak Nurain Suryadinata, M.Pd.) sedangkan 2 ahli materi yaitu 1 dosen Universitas Muhammadiyah Metro (Ibu Dra. Hj.

Sumiyatun, M.Pd.) dan 1 guru sejarah kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro (Ibu Dra. Sri Haridayati) serta 26 siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro.

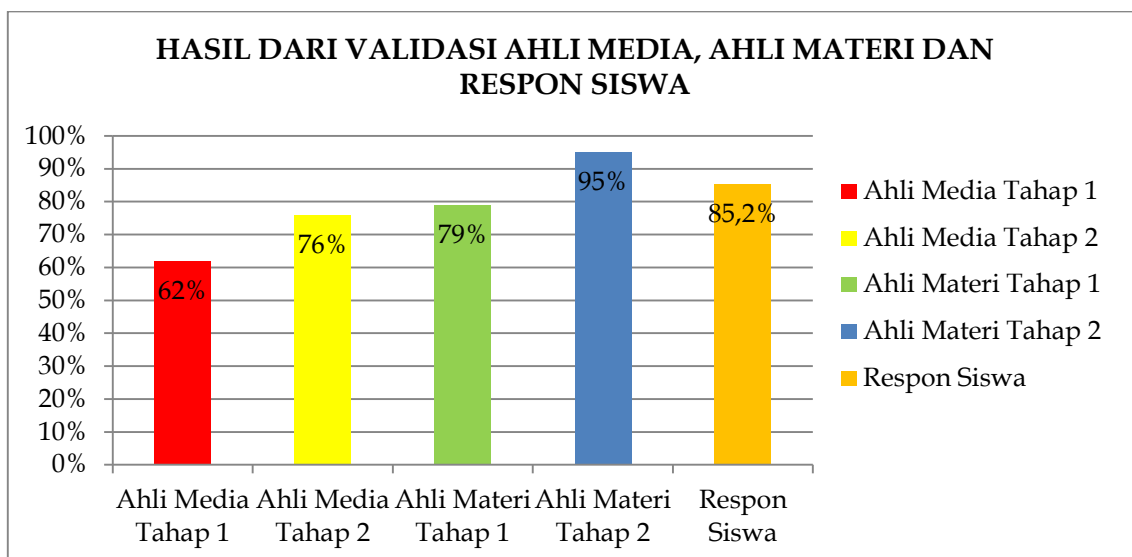
Penilaian terhadap media pembelajaran *videoscribe* oleh ahli media dilakukan secara 2 tahap validasi dengan menilai beberapa hal yang perlu perbaikan. Validasi oleh tim ahli media pada tahap 1 yang dilakukan memperoleh nilai rata-rata 3,1 dan persentase 62% dengan kriteria layak. Validasi oleh tim ahli media pada tahap 2 yang dilakukan memperoleh nilai rata-rata 3,8 dan persentase 76% dengan kriteria layak. Dari hasil validasi oleh ahli media yang dilakukan di tahap 1 dan tahap 2 mengalami peningkatan sebesar 14%. Dalam hal ini untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait perbandingan hasil validasi oleh ahli media pada tahap 1 dan tahap 2 sebagai berikut:



Selanjutnya penilaian terhadap media pembelajaran *videoscribe* oleh ahli materi dilakukan secara 2 tahap validasi dengan menilai beberapa hal yang perlu perbaikan. Validasi oleh tim ahli materi pada tahap 1 yang dilakukan memperoleh nilai rata-rata 3,95 dan persentase 79% dengan kriteria layak. Validasi oleh tim ahli materi pada tahap 2 yang dilakukan memperoleh nilai rata-rata 4,75 dan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil validasi oleh ahli materi yang dilakukan di tahap 1 dan tahap 2 mengalami peningkatan sebesar 14%. Dalam hal ini untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait perbandingan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap 1 dan tahap 2 sebagai berikut:



Media pembelajaran *videoscribe* melalui tahap validasi oleh para ahli diantaranya ahli media, dan ahli materi. Setelah sudah dinyatakan layak tanpa revisi oleh tim ahli media dan ahli materi, media pembelajaran kemudian diuji cobakan untuk melihat respon siswa. Penilaian validasi respon siswa oleh 26 siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro memperoleh rata-rata 4,3 dengan persentase 85,2% dan kriteria sangat layak. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa dapat dilihat sebagai berikut:



Dalam validasi tahap 1 oleh tim ahli media mengalami revisi mengenai waktu durasi media pembelajaran *videoscribe* yaitu sekitar 17:56 menit, sehingga terjadi pembagian waktu durasi agar video tidak membosankan karena terkesan sangat banyak. Materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasi yang terdiri dari 6 kerajaan yaitu Kerajaan Samudra Pasai, Kesultanan Aceh Darussalam, Kerajaan-kerajaan Islam di Riau, Kerajaan Islam di Jambi, Kerajaan Islam di Sumatra Selatan dan Kerajaan Islam di Sumatra Barat, materi yang sangat kompleks ini akhirnya di tahap 2 terjadinya pembagian media pembelajaran *videoscribe*.

Pada media pembelajaran *videoscribe* pertama durasinya sekitar 12:29 menit yang terdiri dari 3 kerajaan yaitu Kerajaan Samudra Pasai, Kesultanan Aceh Darussalam, dan Kerajaan-kerajaan Islam di Riau (Kerajaan Siak, Kerajaan Kampar, dan Kerajaan Indragiri). Pada media pembelajaran *videoscribe* kedua durasinya sekitar 09:12 menit yang terdiri dari 3 kerajaan yaitu Kerajaan Islam di Jambi, Kerajaan Islam di Sumatra Selatan, dan Kerajaan Islam di Sumatra Barat. Setiap media pembelajaran *videoscribe* didalamnya menampilkan pembukaan, isi materi, penggaitan materi yang dibahas dengan nilai karakter, serta penutupan. Selain itu keterkaitan nilai karakter hendaknya disesuaikan dengan kerajaan-kerajaan yang berkaitan serta pemberian contoh nilai karakter apa yang dapat diambil dari setelah mempelajari kerajaan-kerajaan di Sumatra.

PEMBAHASAN

Dalam S. A. Hakim (2017:21) "*videoscribe* adalah sebuah *software* (perangkat lunak) untuk membuat *whiteboard animation* (animasi papan tulis) secara otomatis yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah". *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh perusahaan *sparkol united kingdom* di Inggris. *Videoscribe* ini dikembangkan oleh *adobe flash* dan *flash video*. *Videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis.

Untuk melihat contoh *whiteboard animation* tidaklah begitu sulit, karena *videoscribe* merupakan *software* multifungsi, yakni kegunaannya bisa dipakai untuk bermacam-macam. *Sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan didalam *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan taksonomi media pembelajaran yang dibuat oleh Gagne, (dalam A. Khoirudin 2017) menyebutkan bahwa, "*videoscribe* dapat dimasukkan ke dalam jenis media pembelajaran *mechine of learning* (mesin pembelajaran)". Hal tersebut cukup beralasan karena *videoscribe* merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui komputer dan internet serta dapat pula menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* merupakan media animasi yang berupa video dengan latar belakang putih yang didalamnya dapat dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran. Di dalamnya dilengkapi oleh fitur gambar, teks, musik atau audio yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat merangsang

stimulus siswa agar memiliki minat belajar dengan baik. Adapun kelebihan dan kelemahan dalam sparkol *videoscribe* yaitu:

Kelebihan *Videoscribe*

Videoscribe dapat digunakan untuk keperluan bisnis *online*, ide *marketing*, dapat digunakan untuk keperluan presentasi menunjukkan kemampuan berfikir yang dikombinasikan melalui *videoscribe*, serta dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik. Media *videoscribe* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, hal ini dikarenakan aplikasi dalam *videoscribe* memiliki animasi yang unik dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Selain itu dilihat dari karakterinsiknya media *videoscribe* dalam pembelajaran termasuk media audio-visual yang memiliki kelebihan seperti mampu memusatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran berlangsung sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu memberikan stimulus yang baik bagi siswa untuk lebih giat dan memotivasi siswa untuk belajar, media pembelajaran dapat dilakukan pengulangan (*rainforcement*) sehingga pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik dalam satu-kesatuan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Kelemahan *Videoscribe*

Dalam pembelajaran media *videoscribe* memiliki kelemahan diantaranya, dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik, dan memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan *videoscribe* tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari validasi dengan ahli media dan ahli materi serta respon siswa mengenai media pembelajaran berbasis *videoscribe* diperoleh data bahwa media pembelajaran yang telah dinilai setelah melakukan validasi tahap 1 dan validasi tahap 2. Media pembelajaran ini terdapat beberapa masukan berupa saran dan komentar dari validator untuk memperbaiki media pembelajaran *videoscribe* yang dikembangkan, dan peneliti telah melakukan perbaikan sesuai dengan apa yang disarankan oleh ahli media, ahli materi setelah melakukan tahap validasi 1 dan tahap validasi 2. Beberapa hal tersebut diantaranya:

1. Memperbaiki durasi media pembelajaran *videoscribe*. Pada sebelum adanya perbaikan media pembelajaran hanya satu media pembelajaran saja, namun setelah dilakukan revisi media pembelajaran *videoscribe* menjadi dua video media pembelajaran yang didalamnya membahas setiap videonya membahas tiga kerajaan.

2. Memperbaiki gambar yang tidak sesuai dengan materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasi seperti gambar/ikon tokoh.
3. Memperbaiki tampilan warna tulisan materi dalam media pembelajaran *videoscribe*
4. Memperbaiki penulisan kalimat yang tidak sesuai didalam media pembelajaran *videoscribe*
5. Memperbaiki beberapa materi yang ada di media pembelajaran *videoscribe* karena sebelum perbaikan atau revisi terdapat materi yang perlu dilakukan pengecekan kembali terkait materi yang dicantumkan masih terdapat beberapa yang kurang tepat.
6. Memperbaiki keterkaitan nilai karakter dengan materi didalam media pembelajaran *videoscribe*.

Berdasarkan hasil yang diterima dari hasil validasi pengembangan media pembelajaran *videoscribe* sudah layak untuk diujicobakan. Hal ini didasari dari hasil validasi oleh ahli media tahap 1 yaitu persentase 62% dan tahap 2 yaitu persentase 76% dengan kriteria layak. Hasil validasi oleh ahli materi tahap 1 yaitu persentase 79% dengan kriteria layak dan tahap 2 yaitu persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil respon siswa kelas X terhadap media pembelajaran yaitu persentase 85,2% dengan kriteria sangat layak.

Pengembangan media pembelajaran *videoscribe* memiliki kelebihan yaitu selain dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang bertujuan untuk menyiasati keterbatasan waktu namun materi yang disampaikan sangatlah banyak maka menggunakan media pembelajaran *videoscribe* ini sangatlah membantu, selain itu guru juga dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah disediakan dan juga dengan bantuan media pembelajaran *videoscribe* ini selain dapat membantu guru, media ini juga dapat membantu siswa apabila nantinya dituntut untuk belajar mandiri dan juga didalam media pembelajaran *videoscribe* ini telah dikaitkan dengan nilai karakter.

Kelemahan media pembelajaran *videoscribe* ini yaitu apabila dalam pembuatan media pembelajaran tersebut materinya sangat banyak maka akan dibutuhkan waktu yang cukup lama didalam proses pembuatannya.

Saran

Media pembelajaran *videoscribe* tentang sejarah kerajaan Islam di Sumatera dan akulturasi, semoga nantinya dapat dipergunakan dan bermanfaat dalam proses pelaksanaan pembelajaran sejarah. Dalam penggunaannya, media pembelajaran *videoscribe* dapat dilakukan uji coba produk melalui kelompok kecil maupun kelompok besar, dan selanjutnya dapat memperbaiki produk agar lebih baik lagi dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Gunawan, Restu (dkk). (2017). *Sejarah Indonesia Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Hidayat, Bobi. (2018). *Mengembangkan Pendidikan Karakter Calon Guru Sejarah Melalui Lesson Study*. Historia: Jurnal Pembelajaran Sejarah dan Sejarah UM Metro. Volume 6. Nomor 1.
- Kuswono dan Cahaya, K. (2017). *Pengembangan Modul Sejarah Pergerakan Indonesia Terintegrasi Nilai Karakter Religius*. Historia: Jurnal Pembelajaran Sejarah dan Sejarah UM Metro. Volume 5. Nomor 1.
- Musyadat, Ilham. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*. (Skripsi). UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Putra, Nusa. (2012). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Nur Devi dan Sudrajat. (2016). *Strategi Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Bantul*. Jurnal Pendidikan Sejarah. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan dan Akhon. (2013). *Rumus dan Data dalam Administrasi Pendidikan Bisnis Pemerintahan Sosial Perpajakan Ekonomi Hukum Manajemen Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. (dkk). (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.