

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROLLING BALL* PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 14 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pada
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Sejarah
Universitas Batanghari Jambi



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI**

TAHUN 2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah menyatakan bahwa skripsi disusun oleh:

Nama : Henni Sihaloho

NIM : 1900887201026

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Rolling Ball* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi

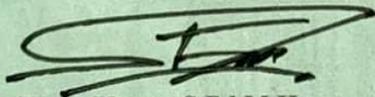
Telah disetujui dengan prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku untuk diujikan

Jambi, 13 September 2023

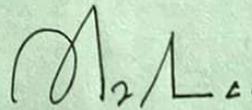
Mengetahui,

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II

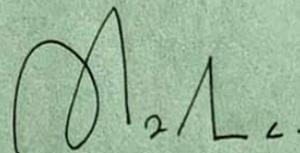


Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum.



Siti Heidi Karmela, S.S., MA.

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Heidi Karmela, S.S., MA.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Henni Sihaloho

NPM : 1900887201026

Tempat, tanggal lahir : Jambi, 28 Agustus 1999

Jenis Kelamin : Perempuan

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, September 2023

Yang Menyatakan



Henni Sihaloho

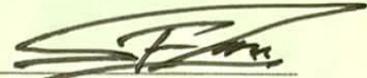
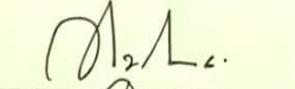
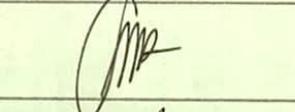
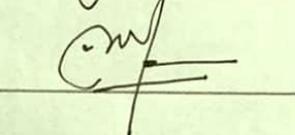
NPM: 1900887201026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Senin
Tanggal : 04 September 2023
Pukul : 12.00 WIB s.d selesai.
Tempat : Ruang FKIP 1 Universitas Batanghari

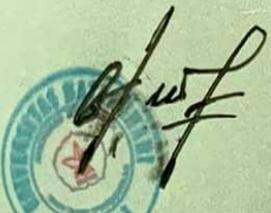
PENGUJI SKRIPSI

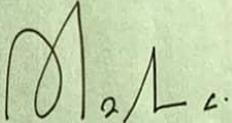
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum	
Sekretaris	Siti Heidi Karmela ,S.S., MA.	
Penguji Utama	Nur Agustiningsih, M.Pd	
Penguji	Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum	

Disahkan Oleh,

Dekan

Ketua Program Studi


Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd


Siti Heidi Karmela ,S.S., MA.

MOTTO

“Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman Tuhan, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan”

(Yeremia 29:11)



KATA PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Puji Tuhan, dengan mengucap syukur atas karunianya dan sebagai ucapan terimakasih skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Binus Agustinus Sihaloho, dan Ibunda Herlina Manihuruk. Apa yang saya dapatkan pada hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan pengorbanan. Serta yang telah dengan sabar dan bangga membesarkan putri keduanya dan melangitkan doa-doa baik demi studi penulis. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk ayahnda dan ibunda tercinta.
2. Abang, kakak dan adik saya tercinta yang selalu memberi doa dan semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi. Tiada waktu yang paling berharga dalam hidup selain menghabiskan waktu bersama kalian.
3. Keponakan tercinta terimakasih sudah menjadi penyemangat penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Kepada partner spesial saya, terimakasih menjadi sosok pendamping dalam segala hal, yang menemani meluangkan waktunya, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk terus maju dan maju tanpa kenal kata menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang menjadi impian saya.
5. Terimakasih juga kepada keluarga besar saya tercinta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas doa dan dukungannya.
6. Untuk sahabat saya sekaligus sudah menjadi saudara saya Hasni Quratul Ain, Herty Aprianda Br. Manurung, Angelia Harianja, yang selalu ada disamping saya, yang selalu memberi saya pengarahan, atau saran kepada saya.

7. Dan terimakasih kepada teman seperjuangan saya Prodi Sejarah angkatan 2019 atas doa dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan masukan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang.

Jambi,

September 2023

Hormat Penulis



Henni Sihaloho

ABSTRAK

Sihaloho, Henni, 2023. Skripsi, "Pengaruh Media Rolling Ball Terhadap Hasil Belajar Sejarah di Kelas XI SMAN 14 Kota Jambi". Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Batanghari. Pembimbing I: Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum. Pembimbing II: Siti Heidi Karmela, S.S.,M.A

Kata Kunci: Media Rolling Ball, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 14 Kota Jambi. Jenis penelitian ini pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Development, Desain, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan data hasil angket respon siswa sebanyak 34 orang yang terdiri dari 6 indikator yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 73,00 % yang termasuk ke dalam kategori "Suka". Pada indikator "Ketertarikan siswa" diperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08 % yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Suka". Lalu pada indikator "Manfaat" diperoleh hasil rata-rata sebesar 87,06 % yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Suka". Kemudian, pada indikator "Bahasa" diperoleh hasil rata-rata sebesar 58,43 % yang termasuk ke dalam kategori "Suka". Selanjutnya pada indikator "Tampilan" diperoleh hasil rata-rata sebesar 60,39% yang termasuk ke dalam kategori "Suka". Pada indikator selanjutnya yaitu indikator "Warna" yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 86,86 % yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Suka". Llu indikator yang terakhir yaitu indikator "Penggunaan" yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 59,41 % yang termasuk ke dalam kategori "Suka". Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa Sejarah di kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi menyatukan bahwa persentase rata-rata indikator sebesar 73,00 % yang termasuk ke dalam kategori "Efektif".

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena dengan dengan kasih karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Media Rolling Ball* Pada Mata Pelajaran Sejarah” dengan baik. Skripsi ini bertujuan untuk mendapatkan gelar stara satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikann (FKIP) Universitas Batanghari Jambi.

Skripsi ini dapat di selesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

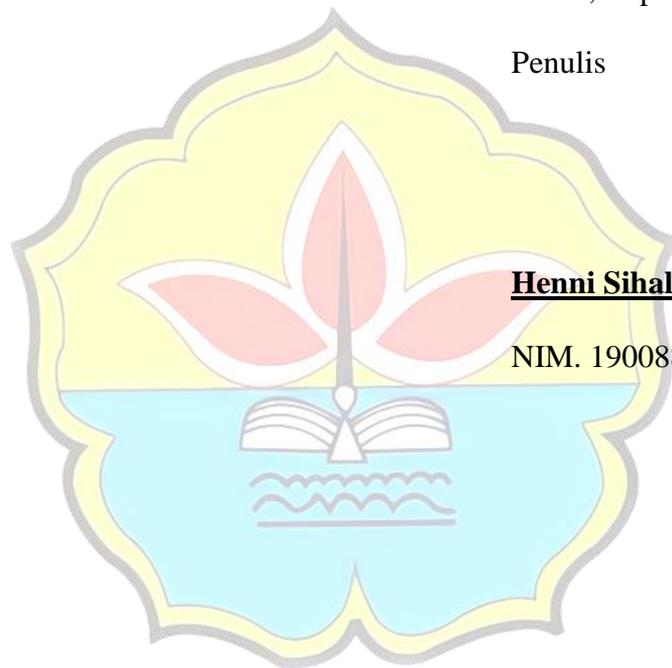
1. Bapak Prof.Dr.Herri,SE,MBA. Selaku Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruam dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Siti Heidi Karmela, S.S.,M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
4. Bapak Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum selaku pembimbing Skripsi I dan Ibu Siti Heidi Karmela S.S.,M.A selaku pembimbing Skripsi II
5. Semua dosen program studi pendidikan sejarah Universitas Batanghari yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala sekolah dan guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 14 Kota Jambi.
7. Keluarga tercinta terutama Ayahanda saya Binus Agustinus Sihaloho dan ibunda Herlina Manihuruk, serta abang, kakak, dan adik-adik tercinta yang telah memberikan motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Rekan-rekan mahasiswa program studi pendidikan sejarah angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan motivasi, baik di masa perkuliahan serta dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman dan sahabatku yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kritik dan saran untuk perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima sebagai perbaikan untuk lebih baik. Akhirnya penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jambi, September 2023

Penulis



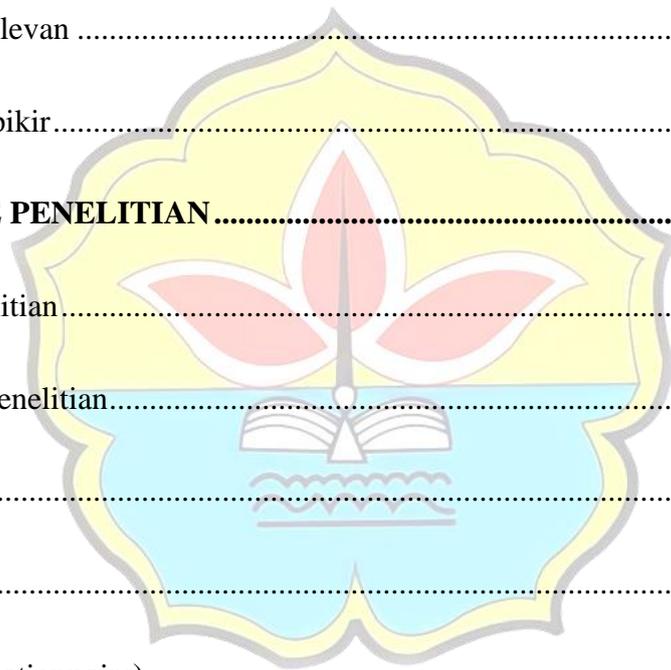
Henni Sihaloho

NIM. 1900887201026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	ii
KATA PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB IPENDAHULUAN.....	17
A. Latar Belakang	17
B. Rumusan Masalah	19
C. Tujuan Penelitian.....	20
D. Manfaat Penelitian	20
E. Kelebihan dan Kekurangan Media	22
BAB II LANDASAN TEORI	24
A. Pengembangan Media	24

1. Jenis jenis media	26
B. Pengertian Media Rolling Ball	27
D. Materi Kekuasaan Kongsi Dagang VOC	32
1. Lahirnya VOC.....	32
2. Keserakahan dan Kekejaman VOC	34
3. VOC Gulung Tikar	38
F. Penelitian Relevan	39
G. Kerangka Berpikir.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Prosedur Penelitian.....	43
1. Observasi.....	46
2. Wawancara.....	46
3. Angket (<i>Questionnaire</i>)	46
G. Instrumen Penelitian	47
H. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan.....	59



BAB V PENUTUP.....63

A. Kesimpulan.....63

B.Saran.....64

DAFTAR PUSTAKA.....65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Peta Konsep Berfikir **Error! Bookmark not defined.**1



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alternatif Jawaban dan Skor Angket	Error! Bookmark not defined.	9
Tabel 2. Kisi-kisi Angket		42
Tabel 3. Kriteria Kualitas dari Penggunaan Media Rolling Ball Terhadap Hasil Belajar Siswa Sejarah.....		43
Tabel 1. Data Hasil Angket Indikator Ketertarikan Siswa		44
Tabel 2. Data Hasil Angket Indikator Manfaat.....		45
Tabel 3. Hasil Angket Indikator Bahasa		46
Tabel 4. Hasil Angket Indikator Tampilan		47
Tabel 5. Hasil Angket Indikator Warna		47
Tabel 6. Hasil Angket Indikator Penggunaan		48
Tabel 7. Rata-rata Setiap Indikator Persentase		49





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki dasar utama membangun manusia sebagai suatu proses yang melibatkan penyebaran pengetahuan, keterampilan dan nilai. Pendidikan. Peran penting pendidikan yaitu melatih individu-individu yang terampil dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia yang selalu berubah seiring perkembangan teknologi. Pendidikan tidak hanya tentang peningkatan akademik, tetapi juga pembentukan karakter, keterampilan berpikir kritis, dan kepekaan sosial.

Pembelajaran sejarah merupakan proses yang bertujuan untuk mempelajari peristiwa-peristiwa masa lalu, tokoh-tokoh penting, dan perkembangan masyarakat dalam rangka memahami hubungan sebab-akibat dan pengaruhnya terhadap zaman sekarang. Tujuan utama pembelajaran sejarah adalah untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang warisan budaya, meningkatkan keterampilan analisis dan sintesis, serta membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis. Pembelajaran sejarah juga memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang masa lalu dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dengan memahami peristiwa-peristiwa masa lalu, siswa dapat menghargai warisan budaya, memahami dinamika masyarakat, dan mengambil pelajaran berharga untuk masa depan.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah untuk memperkenalkan dan memahami perkembangan peradaban manusia, kejadian-kejadian penting, dan dampaknya terhadap masa kini. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang seringkali berisi data, tanggal, dan peristiwa yang kompleks. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media interaktif, termasuk media *rolling ball*, telah menjadi perhatian dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

Media *Rolling Ball* merupakan media yang berbentuk suatu game yang dimainkan selayaknya permainan menggelindingkan bola dari atas ke bawah guna mendapatkan soal untuk di diskusikan oleh siswa. Media *Rolling Ball* dapat menjadikan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini lebih menyenangkan, menarik, aktif, serta tidak membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Dalam penggunaan media *Rolling Ball* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). (Wahyuni, 2002 : 4)

Media *rolling ball* adalah media interaktif yang menggunakan perangkat lunak komputer atau perangkat mobile untuk menyajikan informasi sejarah melalui permainan bola yang dapat dikendalikan oleh pengguna. Dalam konteks pembelajaran sejarah, media *rolling ball* dapat digunakan untuk menghadirkan berbagai periode sejarah, peristiwa penting, dan karakter sejarah melalui grafis, animasi, dan narasi yang menarik.

Dalam era teknologi informasi saat ini, media pembelajaran menjadi salah satu alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media

yang menarik perhatian adalah media *rolling ball*. Media ini berupa bola yang dapat bergerak dan menampilkan informasi sejarah secara interaktif. Dengan menggunakan media *rolling ball*, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sejarah.

Di tingkat kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi, belum ada penelitian yang memfokuskan pada penggunaan media *rolling ball* sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa sejarah di kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melibatkan siswa kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi sebagai subjek penelitian dengan menggunakan media *rolling ball*. Dengan penelitian ini media siswa diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan media *rolling ball* dalam meningkatkan hasil belajar sejarah di tingkat SMA.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Rolling Ball* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah yaiitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan media *Rolling Ball* sebagai media pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI di SMA Negeri 14 Kota Jambi?
- 2 .Bagaimana kelayakan produk media *Rolling Ball* sebagai media pembelajaran pada siswa kelas XI SMA Negeri 14 Koa Jambi

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan Langkah langkah permainan media *Rolling Ball* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 14 Kota Jambi.
2. Agar mengetahui kelayakan permainan Media *Rolling Ball* pada mata pelajaran sejarah *Rolling ball* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 14 Kota Jambi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a) Memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam memperbaiki pelajaran.
- b) Dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengolah pembelajaran
- c) Menambah wawasan guru untuk menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

2. Bagi Peneliti

- a) Dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menerapkan media *Rolling Ball* pada kelas kelas lainnya.
- b) Meningkatkan intensitas belajar guru guna menerapkan media *Rolling Ball* dalam peningkatan hasil belajar.
- c) Menambah wawasan peneliti.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan yaitu media Rolling Ball yang akan di spesifikasikan dengan beberapa bagian yang terdiri dari: (1) Judul, (2) papan permainan (3) Pertanyaan

1. Judul

Judul dalam produk Rolling Ball ini adalah “Kekuasaan Kongsi Dagang VOC”

2. Papan Permainan

Papan permainan terdiri dari beberapa bagian yaitu papan untuk menjadi alasnya, lalu di dalam papan di beri pin agar bola dapat bergulir acak dari arah atas. Di bawah di berikan gelas yang berisikan soal-soal tentang kolonialisme.

3. Pertanyaan

dalam produk ini merupakan soal-soal yang akan diberikan setelah peserta didik menggulirkan bolanya dari atas lalu masuk ke dalam gelas secara acak. Peserta didik mendapat pertanyaan terkait materi yang telah diberikan. pertanyaan Pengembangan media Rolling Ball dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah - langkah pembuatan Produk media Rolling Ball yang di hasilkan :

1. mengumpulkan sumber-sumber materi soal Kolonialisme
2. membuat rancangan papan RollingBall
3. mendesain papan Rolling Ball,
4. melakukan uji validasi yaitu validasi materi, validasi media dan validasi desain

Media Rolling Ball merupakan media Media Rolling Ball adalah salah satu media pembelajaran berupa permainan yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami materi.

E. Kelebihan dan Kekurangan Media

a. Kelebihan

Ada beberapa kelebihan dari media Rolling Ball Game ini ialah untuk meningkatkan minat siswa untuk menulis teks deskripsi. Selain itu, media ini untuk mengurangi ketegangan dan rendahnya sikap percaya diri siswa karena menciptakan kelas yang menyenangkan. Media Rolling Ball Game ini juga menyajikan beberapa objek untuk di jadikan sebuah teks deskripsi dengan menggunakan struktur dan kaidah yang benar. Media Rolling Ball Game cocok untuk pembelajaran teks deskripsi kelas XI

b. Kekurangan

Adapun kekurangannya yaitu :

- Dengan menggunakan media permainan , dikhawatirkan siswa akan lebih senang dengan bermain nya sehingga siswa tidak dapat menangkap pelajaran yang ingin disampaikan oleh guru.
- Dalam media permainan ini , ditakutkan akan terdapat kecemburuan sosial antarsiswa karena tidak mungkin semua siswa diikutsertakan satu per satu dalam permainan karena mengingat waktu yang tidak memungkinkan.

F. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan konteks dan tujuan penelitian, pentingnya pengembangan untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan dalam konteks masalah. Masalah

berdasarkan konteks dan tujuan penelitian, pentingnya pengembangan untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan dalam konteks masalah yang menyangkut cara media *Rolling Ball* dikembangkan. Untuk menjelaskan perlunya dilakukan penelitian di SMA N 14 Kota Jambi pada Kelas XI. Dengan adanya media ini siswa akan lebih mudah memahami dan efisien.

G. Definisi Istilah

- a. Adapun definisi istilah yang terdapat dalam pengembangan media *Rolling Ball* Pengembangan media pembelajaran Papan *Rolling Ball* pada kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi dengan menggunakan materi Bab Kolonialisme.
- b. Sudjana (2011) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE salah satu model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu: 1) Analyze (Analisis); 2) Design (Desain); 3) Develop (Pengembangan); 4) Implement (Implementasi); dan 5) Evaluate (Evaluasi)
- c. Media *Rolling Ball* merupakan media *Rolling Ball* adalah salah satu media pembelajaran berupa permainan yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami materi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harafiah berarti “pertengahan, perantara atau pengantar”. Di media Arab, ini artinya "perantara" atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Gerlach dan Ely, (1971) media diartikan secara luas adalah manusia, materi, peristiwa yang menciptakan memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Guru, buku, fasilitas yang ada dan lingkungan menjadi media dalam proses pembelajaran.

Definisi khusus media dalam proses pendidikan didefinisikan sebagai alat elektronik grafis, fotografi atau untuk menangkap, memproses dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Batasan lainnya yang dikemukakan oleh para ahli adalah:

- a. Media adalah segala bentuk dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- b. Media adalah moderator yang berfungsi sebagai perantara antara dua pihak dan mendamaikan, yang mana media menunjukkan fungsi atau perannya dalam mengatur hubungan yang efektif antara kedua pihak dalam proses pembelajaran mahasiswa dan dalam mata kuliah.
- c. Media komunikasi adalah perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Ini termasuk televisi, bioskop, foto, media cetak, dll. Jika media komunikasi adalah perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan

penerima. dia menyampaikan pesan untuk suatu tujuan maka disebut media pendidikan.

- d. Media adalah segala bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan gagasan, gagasan atau pendapat sehingga gagasan, gagasan atau pendapat yang diungkapkan sampai kepada penerima yang dituju.

2. Fungsi media :

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memenuhi beberapa hal Wina Sanjaya menjelaskan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa hal yaitu:

1. Media pembelajaran digunakan untuk memperlancar komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.
2. Motivasi Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar Dengan demikian, pengembangan materi pembelajaran hanya mengandung unsur seni saja, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran mata kuliah oleh mahasiswa sehingga dapat meningkatkan semangat belajar.
3. Fungsi Melalui penggunaan media, pembelajaran tidak hanya dapat menambah informasi berupa data dan fakta serta pengembangan aspek kognitif tingkat rendah , tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menciptakan aspek kognitif tingkat tinggi fungsi penting Terlebih lagi, dapat meningkatkan beberapa aspek keterampilan sikap.

Media penilaian pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa fungsi media penilaian pembelajaran:

3. Manfaat Media

Terdapat beberapa manfaat penggunaan media menurut para ahli dalam bidang pendidikan. Hamalik (1986) mengatakan bahwa penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar bahkan mempunyai pengaruh psikologis.

Secara umum manfaat media dalam yaitu mempermudah proses interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Namun lebih khusus lagi media mempunyai kelebihan tertentu ditambah lagi Kemp dan Dayton misalnya mengidentifikasi beberapa kelebihan media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. .Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produkti

4. Jenis jenis media

Media belajar dibagi menjadi 3 :

- a. Media visual : Media visual adalah suatu alat atau sumber yang berisi pesan, informasi, terutama disajikan dengan cara yang menarik dan kreatif serta diterapkan dalam indra penglihatan. Oleh karena itu, media visual ini tidak dapat digunakan oleh masyarakat, dan lebih tepatnya media ini tidak dapat digunakan oleh tunanetra. Karena media ini saja yang bisa digunakan dengan indra penglihatan.
- b. Media audio : Media audio adalah atau media mendengarkan adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang pesan atau materi pembelajarannya

disajikan secara kreatif dan diterapkan hanya dengan menggunakan indera pendengaran. Karena media ini hanya berupa suara

- c. Media audio visual : Media audiovisual adalah salah satu jenis media pembelajaran sumber belajar yang berisi pesan atau dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan pendengaran dan penglihatan.

B. Pengertian Media Rolling Ball

Media Rolling Ball adalah media yang berbentuk suatu game yang dimainkan selayaknya permainan menggelindingkan bola dari atas ke bawah guna mendapatkan soal untuk di diskusikan oleh siswa, pemberian soal tersebut bertujuan untuk mengasah pemahaman siswa terkait materi yang telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya (Abdurrahim dkk 2020 : 15). *Media Rolling Ball* ini identik dengan permainan yang sangat menyenangkan sehingga media ini sangat cocok dengan bahan ajar yang akan disampaikan oleh peneliti. *Media Rolling Ball* dapat mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan menarik.

Dengan menggunakan media dalam pembelajaran siswa dapat mempelajari, memahami materi dengan sangat menyenangkan. *Media Rolling Ball* juga dapat membantu pendidik untuk mengasah kembali pemahaman dan pendalaman materi yang sudah disampaikan. Media ini juga dapat digunakan secara merata yaitu untuk semua siswa di dalam kelas (Bonita Azami dkk 2021: 71).

Langkah-langkah Menerapkan *Media Rolling Ball*:

Media Rolling Ball dapat diterapkan secara merata untuk semua siswa di dalam kelas. *Media Rolling Ball* juga dapat membantu seorang pendidik untuk mengasah kembali pemahaman materi yang telah disampaikan. Setiap media pasti ada langkah-langkah dalam menerapkannya di dalam kelas.

Berikut langkah-langkah dalam menerapkan media *Rolling Ball* di kelas, yaitu:

1) Persiapan

- a) Menyusun rumusan tujuan pembelajaran dalam RPP dengan menggunakan media.
- b) Memilih media apa yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Tahap ini siswa dikenalkan dan diarahkan oleh guru terkait media yang akan digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami dan menghayati materi ajar yang diajarkan

2) Pelaksanaan

- a) Guru menjelaskan materi terlebih dahulu.
- b) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, yang diberi nama berbeda setiap kelompoknya.
- c) Setiap kelompok mengajukan satu anggota untuk maju pertama ke depan.
- d) Anggota yang menang hompimpa berhak untuk menjalankan *Rolling Ball*.
- e) Bola yang dijatuhkan akan menentukan soal yang akan didiskusikan setiap kelompok.
- f) Anggota yang menjatuhkan bola akan membacakan soal yang dia dapat.
- g) Setiap masing-masing kelompok memiliki waktu 5 menit untuk mendiskusikan soal tersebut.
- i) Setelah diskusi masing-masing kelompok menuliskan jawabannya di lembar kertas yang telah dibagikan sebelumnya.

j) Kelompok yang sudah mendapatkan jawaban cepat-cepatan angkat tangan dan maju kedepan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

k) Jika benar akan dib eri bintang sesuai warna gelas, jika salah atau kurang tepat akan dilempar ke kelompok lainnya.

l) Permainan akan diulang sampai semua anggota maju untuk menjalankan bola.

m) Lembar jawaban yang telah dikerjakan dikumpulkan.

C. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Sejarah adalah suatu benda yang hidup di masa lalu, meninggalkan jejak di masa lalu, dan meninggalkan jejak di masa kini. Fokus utamanya adalah pada terjadinya peristiwa. perkembangan yang terstruktur secara khusus dalam narasi sejarah (Titin 2017 : 313). sejarah terdiri dari peristiwa masa lalu atau peristiwa yang diceritakan oleh sejarawan berdasarkan fakta yang ditemukan.

Turmuzi (2011: 1), mengungkapkan bahwa dari pandangan sejarah tiga dimensi, proses pendidikan , khususnya pengajaran sejarah, mengajak siswa untuk melihat ke belakang guna melihat ke depan. Oleh karena itu, kami dapat menyimpulkan bahwa dengan mempelajari nilai-nilai kehidupan masyarakat masa lalu, diharapkan siswa dapat mencari atau memilih nilai-nilai kompleks di masa kini dan masa depan. Proses pencarian atau seleksi jelas menekankan pendekatan proses dan lebih menuntut aktivitas mental fisik dan kreativitas dari siswa dalam belajar Selain itu, pengajaran sejarah memberi pengertian yang mendalam serta suatu keterampilan. Titin Ariska Sirmayatin (2011 : 314)

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dijelaskan pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan atau aktivitas dan dengan mempelajari nilai-nilai kehidupan masyarakat masa lalu, diharapkan siswa dapat mencari atau memilih nilai-nilai kompleks di masa kini dan masa depan yang bertujuan untuk mempelajari peristiwa yang terjadi dalam kehidupan masa lalu dan mempelajari masa kini.

1. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah SMA

Menurut Juliana Dalimunthe (2017:1789-1790), Indikator yang perlu dikaji tentang hakikat dan ruang lingkup memahami sejarah sebagai memahami kegunaan sejarah yaitu: a. Memahami pengertian sejarah, b. Memahami peristiwa sejarah, c. Memahami generalisasi sejarah, d. Memahami kegunaan sejarah.

- a. Pengertian sejarah sebenarnya mempunyai makna yang luas dan beragam, keluasan dan keberagaman ini merupakan gambaran betapa luasnya kompleksitas kehidupan manusia.
- b. Sejarah sebagai peristiwa menunjukkan perubahan selama periode kehidupan manusia
- c. Sejarah dalam sebagai suatu peristiwa disebabkan oleh adanya ilmu tentang peristiwa-peristiwa masa lalu yang disusun dan menggunakan metode kajian ilmiah untuk mengetahui hakikat kehidupan manusia.
- d. Kegunaan sejarah bertujuan untuk memperluas wawasan berpikir, karena sejarah memberikan pedoman dan perspektif perkembangan kehidupan manusia sehingga seseorang mampu mengambil keputusan yang tepat.

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah SMA

Menurut Leo Agung S (2012: 217) Bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, ber-akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3, UUNomor20/2003)

Tujuan pembelajaran sejarah tersebut memberikan pengetahuan sejarah, dalam sebagai kumpulan informasi sejarah, tetapi juga bertujuan untuk membangkitkan kesadaran siswa atau meningkatkan kesadaran sejarahnya. Sebab, sebagaimana tertuang dalam peraturan nomor 22 tahun 2006 Menteri Pendidikan Nasional

tentang standar isi, pelajaran sejarah atau pengetahuan nilai-nilai masa lalu hikmah yang dapat digunakan untuk kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian siswa.

3. Kompetensi Dasar dan Indikator Kelas XI

Menurut Diharjo (2013:99) Setiap jenjang pendidikan harus memiliki standar kompetensi, kompetensi inti dan indikator keberhasilan. etiga hal ini saling bergantung karena dari ketiga hal tersebut kita dapat mengetahui hal apa yang seharusnya dan tujuan apa yang harus dicapai. Dari indikator standar kompetensi , keterampilan dan kita dapat mengetahui keterampilan dan sikap siswa sehingga dapat digunakan secara khusus untuk menilai pencapaian hasil belajar juga menjadi tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai suatu mata pelajaran. Kompetensi Inti adalah pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan minimal yang harus mampu dikuasai peserta didik agar dapat menguasai standar kompetensi yang ditetapkan dalam program studi.

Tabel 1. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar			
3.1	Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa dan eropa (portugis, spanyol, belanda, inggris) ke indonesia	4.1	Menjelaskamn latar belakang kedatangan bangsa eropa ke indonesia

3.2	Menganalisis strategi perlawanan bangsa indonesia terhadap penjajahan bangsa eropa (portugis, spanyol, belanda, inggris, sampai dengan abada ke-20)	4.2	Menjelaskan kronologi kedatangan dan perebutan hegemoni kedatangn bangsa bangsa eropa di indonesia
-----	---	-----	--

D. Materi Kekuasaan Kongsi Dagang VOC

1. Lahirnya VOC

Tujuan kedatangan orang-orang Eropa ke dunia timur antara lain untuk mendapatkan keuntungan dan kekayaan. Tujuan ini dapat dicapai setelah mereka menemukan rempah-rempah di Kepulauan Nusantara. Berita tentang keuntungan yang melimpah berkat perdagangan rempah-rempah itu menyebar luas. Dengan demikian, semakin banyak orang-orang Eropa yang tertarik pergi ke Nusantara. Mereka saling berinteraksi dan bersaing meraup keuntungan dalam berdagang. Para pedagang atau perusahaan dagang Portugis bersaing dengan para pedagang Belanda, bersaing dengan para pedagang Spanyol, bersaing dengan para pedagang Inggris, dan seterusnya. Bahkan tidak hanya antarbangsa, antarkelompok atau kongsi dagang, dalam satu bangsapun mereka saling bersaing. Oleh karena itu, untuk memperkuat posisinya di dunia timur masing-masing kongsi dagang dari suatu negara membentuk persekutuan dagang bersama. Sebagai contoh seperti pada tahun 1600 Inggris membentuk sebuah kongsi dagang yang diberi nama East

India Company (EIC). Kongsi dagang EIC ini kantor pusatnya berkedudukan di Kalkuta, India. Dari Kalkuta ini kekuatan dan setiap kebijakan Inggris di dunia timur, dikendalikan. Pada tahun 1811, kedudukan Inggris begitu kuat dan meluas bahkan pernah berhasil menempatkan kekuasaannya di Nusantara.

Pada 20 Maret 1602 secara resmi dibentuklah persekutuan kongsi dagang Belanda di Nusantara sebagai hasil fusi antarkongsi yang telah ada. Kongsi dagang Belanda ini diberi nama Vereenigde Oost Indische Compagnie (VOC) atau dapat disebut dengan “Perserikatan Maskapai Perdagangan Hindia Timur/Kongsi Dagang India Timur”. VOC secara resmi didirikan di Amsterdam. Adapun tujuan dibentuknya VOC ini antara lain untuk: (1) menghindari persaingan yang tidak sehat antara sesama kelompok/kongsi pedagang Belanda yang telah ada, (2) memperkuat kedudukan para pedagang Belanda dalam menghadapi persaingan dengan para pedagang negara lain, (3) sebagai kekuatan revolusi (dalam perang 80 tahun), sehingga VOC memiliki tentara.

VOC dipimpin oleh sebuah dewan yang beranggotakan 17 orang direktur, sehingga disebut “Dewan Tujuh Belas” yang juga disebut dengan Heeren XVII. Heeren XVII ini maksudnya para tuan, misalnya Lord, Duke, Count, dari 17 provinsi yang ada di Belanda sebagai pemilik saham VOC. Mereka terdiri atas delapan perwakilan kota pelabuhan dagang di Belanda. Markas Besar Dewan ini berkedudukan di Amsterdam. Dalam menjalankan tugas, VOC ini memiliki beberapa kewenangan dan hak-hak antara lain:

1) melakukan monopoli perdagangan di wilayah antara Tanjung Harapan sampai dengan Selat Magelhaens, termasuk Kepulauan Nusantara;

- 2) membentuk angkatan perang sendiri;
- 3) melakukan peperangan; 4) mengadakan perjanjian dengan raja-raja setempat; 5) mencetak dan mengeluarkan mata uang sendiri;
- 6) mengangkat pegawai sendiri; dan
- 7) memerintah di negeri jajahan;

Kewenangan di atas sering disebut dengan hak oktroi. Sebagai sebuah kongsi dagang, dengan kewenangan dan hak-hak di atas, menunjukkan bahwa VOC memiliki hak-hak istimewa dan kewenangan yang sangat luas.

Gubernur jenderal merupakan jabatan tertinggi yang bertugas mengendalikan kekuasaan di negeri jajahan VOC. Di samping itu juga dibentuk “Dewan Hindia” (*Raad van Indie*). Tugas “Dewan Hindia” ini adalah memberi nasihat dan mengawasi kepemimpinan gubernur jenderal. Gubernur jenderal VOC yang pertama adalah Pieter Both (1602-1614). Sebagai gubernur jenderal yang pertama, Pieter Both sudah tentu harus mulai menata organisasi kongsi dagang ini sebaik-baiknya agar harapan mendapatkan monopoli perdagangan di Hindia Timur dapat diwujudkan. Pieter Both pertama kali mendirikan pos perdagangan di Banten pada tahun 1610. Pada tahun itu juga Pieter Both meninggalkan Banten dan berhasil memasuki Jayakarta. Penguasa Jayakarta waktu itu, Pangeran Wijayakrama sangat terbuka dalam hal perdagangan.

2.Keserakahan dan Kekejaman VOC

Setelah merasakan nikmatnya tinggal di Nusantara/Indonesia dan menikmati keuntungan yang melimpah dalam berdagang, Belanda semakin bernafsu ingin menguasai Indonesia. Untuk memenuhi nafsu serakahnya itu, VOC

sering melakukan tindakan pemaksaan dan kekerasan terhadap kaum pribumi. Hal ini telah menimbulkan kebencian rakyat dan para penguasa lokal. Rakyat dan para penguasa lokal tidak mau diperlakukan semena-mena oleh VOC. Oleh karena itu, tidak jarang menimbulkan perlawanan dari rakyat dan penguasa lokal. Sebagai contoh pada tahun 1618 Sultan Banten yang dibantu tentara Inggris di bawah Laksamana Thomas Dale berhasil mengusir VOC dari Jayakarta. Orang-orang VOC kemudian menyingkir ke Maluku. Setelah VOC hengkang dari Jayakarta, pasukan Banten pada awal tahun 1619 juga mengusir Inggris dari Jayakarta. Dengan demikian, Jayakarta sepenuhnya dapat dikendalikan oleh Kesultanan Banten.

Pada tahun 1619 Gubernur Jenderal VOC Laurens Reael digantikan oleh Gubernur Jenderal Jan Pieterzoon Coen (J.P. Coen). J.P. Coen dikenal gubernur jenderal yang berani dan kejam serta ambisius. Oleh karena itu, merasa bangsanya dipermalukan pasukan Banten dan Inggris di Jayakarta, maka J.P. Coen mempersiapkan pasukan untuk menyerang Jayakarta

J.P. Coen adalah gubernur jenderal yang ambisius untuk menguasai berbagai wilayah di Indonesia. Ia juga dapat dikatakan sebagai peletak dasar penjajahan VOC di Indonesia. Disertai dengan sikap congkak dan tindakan yang kejam, J.P. Coen berusaha meningkatkan eksploitasi kekayaan bumi Nusantara untuk keuntungan pribadi dan negerinya. Cara-cara VOC untuk meningkatkan eksploitasi kekayaan alam dilakukan antara lain dengan:

- 1) Merebut pasaran produksi pertanian, biasanya dengan memaksakan monopoli, seperti monopoli rempah-rempah di Maluku;

- 2). Tidak ikut aktif secara langsung dalam kegiatan produksi hasil pertanian. Cara memproduksi hasil pertanian dibiarkan berada di tangan kaum pribumi, tetapi yang penting VOC dapat memperoleh hasil-hasil pertanian itu dengan mudah, sekalipun harus dengan paksaan;
- 3). VOC selalu mengincar dan berusaha keras untuk menduduki tempat-tempat yang memiliki posisi strategis. Cara-cara yang dilakukan, di samping dengan kekerasan dan peperangan, juga melakukan politik adu domba;
- 4). VOC melakukan campur tangan (intervensi) terhadap kerajaan-kerajaan di Nusantara, terutama menyangkut usaha pengumpulan hasil bumi dan pelaksanaan monopoli, serta melakukan intervensi dalam pergantian penguasa lokal;
- 5). Lembaga-lembaga pemerintahan tradisional/kerajaan masih tetap dipertahankan dengan harapan bisa dipengaruhi/dapat diperalat, kalau tidak mau baru dipurangi.

Cara-cara seperti monopoli, intervensi dan politik adu domba itu kemudian menjadi kebiasaan VOC dan pemerintah kolonial Belanda dalam melestarikan penjajahannya di Indonesia.

Untuk memperkokoh kedudukannya di Indonesia bagian barat dan memperluas pengaruhnya di Sumatera, VOC berhasil menguasai Malaka. Hal ini terjadi setelah VOC mengalahkan saingannya, yakni Portugis pada tahun 1641. Berikutnya VOC berusaha meluaskan pengaruhnya ke Aceh. Kerajaan Makassar di bawah Sultan Hasanuddin yang tersohor di Indonesia bagian timur juga berhasil dikalahkan setelah terjadi Perjanjian Bongaya tahun 1667. Dari Makassar VOC juga berhasil memaksakan kontrak dan monopoli perdagangan dengan Raja Sulaiman

dari Kalimantan Selatan. Pelaksanaan monopoli di kawasan ini dilaksanakan melalui Pelayaran Hongi.

VOC juga memperluas pengaruhnya sampai ke Irian/Papua yang dikenal sebagai wilayah yang masih tertutup dengan hutan belantara yang begitu luas. Penduduknya juga masih bersahaja dan primitif. Orang Belanda yang pertama kali sampai ke Irian adalah Willem Janz. Bersama armadanya rombongan Willem Janz menaiki Kapal Duyke dan berhasil memasuki tanah Papua pada tahun 1606. Willem Janz ingin mencari kebun tanaman rempahrempah. Tahun 1616-1617 Le Maire dan William Schouten mengadakan survei di daerah pantai timur laut Irian dan menemukan Kepulauan Admiralty bahkan sampai ke New Ireland. Pada waktu itu orang-orang Belanda sangat memerlukan bantuan budak, maka banyak diambil dari orang-orang Irian. Pengaruh VOC di Irian semakin kuat. Bahkan pada tahun 1667, Pulaupulau yang termasuk wilayah Irian yang semula berada di bawah kekuasaan Kerajaan Tidore sudah berpindah tangan menjadi daerah kekuasaan VOC. Dengan demikian, daerah pengaruh dan kekuasaan VOC sudah meluas di seluruh Nusantara. Penguasaan atas Papua/Irian oleh VOC ini terutama terjadi setelah melihat Inggris mulai menanamkan pengaruhnya di beberapa tempat di Indonesia, seperti penguasaan atas Bengkulu.

Demikian halnya dengan VOC, tidak sekedar menjadi sebuah kongsi dagang yang berusaha untuk mencari untung saja, tetapi juga ingin menanamkan kekuasaannya di Nusantara. VOC dengan hak-hak dan kewenangan yang diberikan pemerintah dan parlemen Belanda telah melakukan penjajahan dan penguatan akar kolonialisme dan imperialisme. VOC telah melakukan praktik

penjajahan di Nusantara. Melalui cara-cara pemaksaan monopoli perdagangan, politik memecah belah serta tipu muslihat yang sering disertai tindak peperangan dan kekerasan, semakin memperluas daerah kekuasaan dan memperkokoh “kemaharajaan” VOC. Sekali lagi tindak keserakahan dan kekerasan yang dilakukan oleh VOC itu menunjukkan mereka tidak mau bersyukur atas karunia yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu, wajar kalau timbul perlawanan dari berbagai daerah di Nusantara, misalnya dari Aceh, Banten, Demak, Mataram, Banjar, Makassar, dan Maluku.

3.VOC Gulung Tikar

Pada tahun 1749 terjadi perubahan yang mendasar dalam lembaga kepengurusan VOC. Pada tanggal 27 Maret 1749, Parlemen Belanda mengeluarkan UU yang menetapkan bahwa Raja Willem IV sebagai penguasa tertinggi VOC. Dengan demikian, anggota pengurus “Dewan Tujuh Belas” yang semula dipilih oleh parlemen dan provinsi pemegang saham (kecuali Provinsi Holland), kemudian sepenuhnya menjadi tanggung jawab Raja. Raja juga menjadi panglima tertinggi tentara VOC. Dengan demikian, VOC berada di bawah kekuasaan raja. Pengurus VOC mulai akrab dengan pemerintah Belanda. Kepentingan pemegang saham menjadi terabaikan. Pengurus tidak lagi berpikir memajukan usaha perdagangannya, tetapi berpikir untuk memperkaya diri. VOC sebagai kongsi dagang swasta keuntungannya semakin merosot. Bahkan tercatat pada tahun 1673 VOC tidak mampu membayar dividen. Kas VOC juga merosot tajam karena serangkaian perang yang telah dilakukan VOC dan beban hutang pun tidak terelakkan.

Posisi jabatan dan berbagai simbol kehormatan tersebut tidaklah lengkap tanpa hadiah dan upeti. Sistem upeti ini ternyata juga terjadi di kalangan para pejabat, dari pejabat di bawahnya kepada pejabat yang lebih tinggi. Hal ini semua terkait dengan mekanisme pergantian jabatan di tubuh organisasi VOC. Semua bermuatan korupsi. Gubernur Jenderal Van Hoorn konon menumpuk harta sampai 10 juta gulden ketika kembali ke Belanda pada tahun 1709, sementara sebulan. Gubernur Maluku berhasil gaji resminya hanya sekitar 700 gulden mengumpulkan kekayaan 20-30 ribu gulden dalam waktu 4-5 tahun, dengan gaji sebesar 150 gulden per bulan. Untuk menjadi karyawan VOC juga harus “menyogok”. Pengurus VOC di Belanda memasang tarif sebesar f 3.500,- bagi yang ingin menjadi pegawai onderkoopman (pada hal gaji resmi per bulan sebagai onderkoopman hanya f.40,- perbulan), untuk menjadi kapitein harus menyogok f.2000,- dan untuk menjadi koprал harus membayar 120 gulden begitu seterusnya yang semua telah merugikan uang lembaga (baca Parakitri Simbolon, 2007) .

Demikianlah para pejabat VOC terjangkit penyakit korupsi karena ingin kehormatan dan kemewahan sesaat. Beban utang VOC menjadi semakin berat, sehingga akhirnya VOC sendiri bangkrut dan gulung tikar. Bahkan ada sebuah ungkapan, VOC kepanjangan dari Vergaan Onder Corruptie (tenggelam karena korupsi) (R.Z. Leirissa. “Verenigde Oost Indische Compagnie (VOC)” dalam Indonesia dalam Arus Sejarah, 2012)

F. Penelitian Relevan

Ada beberapa hasil penelitian relevan yang peneliti temukan, penelitian relevan ini digunakan sebagai pendukung maupun pembanding terhadap penelitian

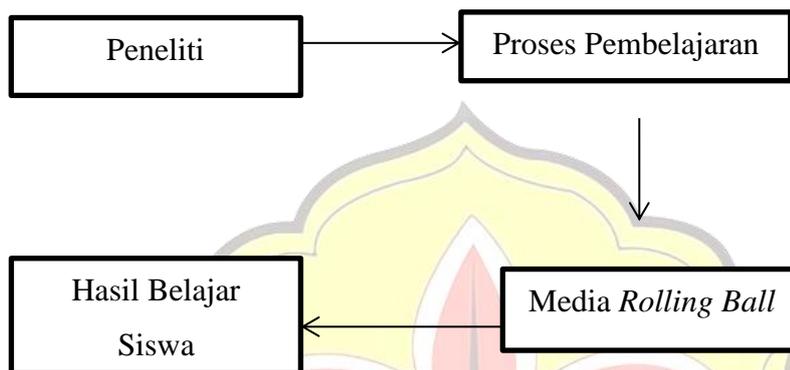
yang peneliti lakukan. Berikut penelitian relevan yang peneliti kumpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahim, dkk (2020) yang berjudul “Pengembangan Media *Rolling Ball* Dalam Model Pembelajaran *Predict, Observe, Explain* (PEO) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Rolling Ball* dalam model pembelajaran *Predict, Observe, Explain* (POE) terhadap hasil belajar kimia kelas XI IPA pada materi laju reaksi di SMA Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2019/2020. Penggunaan media *Rolling Ball* dapat meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa melalui model pembelajaran POE. Yang membuat perbedaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah penelitian ini menggunakan model pembelajaran POE sedangkan peneliti hanya menggunakan medianya saja.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bonita, dkk (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball* untuk Materi Fungsi dan Invers”. Tujuan penelitian ini untuk hasil media pembelajaran *rolling ball* agar siswa lebih mudah memahami materi fungsi dan invers. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian peneliti lakukan yaitu terletak pada materi yang digunakan yaitu materi Kolonialisme dan Imperialisme.

G. Kerangka Berpikir

Kualitas suatu pendidiakn di sekolah tidak terlepas dari usaha perbaikan proses penilaian, dimana dalam proses penilaian tersebut dibutuhkan metode yang sesuai dalam menyampaikan materi kepada peserta didik salah satunya dengan penggunaan media dalam proses penilaian.dengan penggunaan media dalam

proses penilaian khususnya pengaruh media *Rolling ball*, peserta didik diharapkan mampu memiliki hasil belajar dan persepsi yang semakin tajam dan mudah memahami materi yang diajarkan dan mendapatkan hasil yang diinginkan, penilaian juga akan semakin efektif apabila didukung oleh penggunaan media penilaian yang sesuai dan membuat siswa menarik.



Gambar 1 . Peta Konsep Berfikir

1. Peneliti mengawali dengan pembukaan salam, doa
2. Peneliti memulai proses pembelajaran dengan membahas materi
3. Setelah selesai membahas materi, dengan mengulas kembali materi yang telah dibahas tersebut..setelah itu, peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan sebuah media *Rolling Ball* .lalu siswa menggunakan media tersebut



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Metode & Pengembangan, yang biasa disingkat dan mempunyai arti Metode Penelitian dan Pengembangan. Sukmadinata Research & Development merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono metode Research & Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penulis memilih menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ini sangat efisien, dinamis dan dapat menunjang kinerja program itu sendiri. Model ini terdiri dari 5 komponen yang saling berhubungan dan sistematis, artinya dari tahap pertama hingga tahap penerapannya harus sistematis dan tidak diurutkan secara acak. Lima langkah model ADDIE sangat sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya dan oleh karena itu harus dipahami.

B. Prosedur Penelitian

1. Analisis

Pada tahap analisis ini berkaitan dengan kegiatan menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media. Berdasarkan yang pernah penulis lakukan media *Rolling Ball* ini belum pernah digunakan baik itu dalam proses pembelajaran sejarah.

2. Desain

Pada tahap desain ini, Penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Pembuatan Desain Rolling Ball secara keseluruhan sebagai media pembelajaran.
- b. Pengumpulan bahan dan referensi materi yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran Rolling Ball
- c. Penyusunan soal
- d. Membuat Papan Rolling Ball dengan beberapa gambar yang berkaitan dengan *rolling Ball* agar media terlihat lebih menarik
- e. Menyusun Angket Penilaian kualitas Produk

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, peneliti akan menggunakan apa yang telah dirancang atau dirancang pada tahap sebelumnya. Kemudian validasi produk kepada ahlinya dalam media dan materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

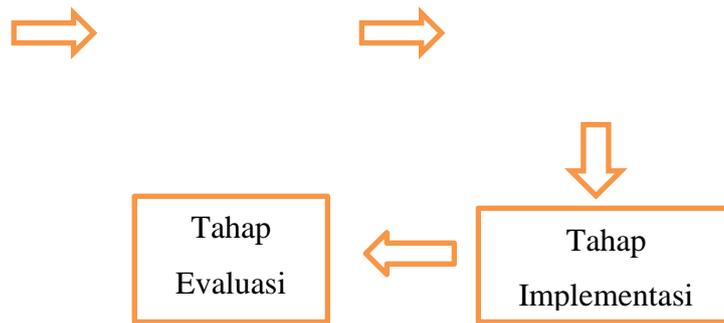
4. Implementasi/Pelaksanaan

Melakukan implementasi produk media pembelajaran *Rolling Ball* yang dikembangkan kepada siswa kelas XI SMAN 14 Kota Jambi dengan mengambil sampel penelitian sebanyak 34 siswa. Keempat tahapan diatas dapat digambarkan dalam bentuk diagram alur seperti pada gambar dibawah berikut :

Tahap
analisis

Tahap
desain

Tahap
Pengembangan



5. Evaluasi

Pada tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi berjalannya produk pengembangan media, untuk melihat layak atau tidaknya kualitas produk pengembangan yang digunakan.

6. Uji Coba Produk

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Kota Jambi dengan alamat Jl. Hutan Kota No.RT. 24, Kenali Asam Bawah, Kec. Kota Baru, Kota Jambi, Jambi 36129. Waktu yang dilakukan peneliti untuk meneliti adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Juli 2023. Lokasi ini menjadi tempat di laksanakan penelitian dan pertimbangan di SMA N 14 Jambi, pada mata pelajaran sejarah belum pernah diadakan pembelajaran menggunakan media *Rolling Ball*. Guru mata pelajaran sejarah sangat mendukung tentang media *Rolling Ball* ini, terutama dalam hal perkembangan dan proses belajar pada mata pelajaran sejarah

7. Subjek Uji Coba Produk

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Kota Jambi dengan alamat Jl. Hutan Kota No.RT. 24, Kenali Asam Bawah, Kec. Kota Baru, Kota Jambi, Jambi 36129.

Penelitian ini dilakukan di kelas XI Waktu yang di lakukan peneliti untuk meneliti adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Juli 2023.

C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan ini yaitu observasi, wawancara, dan angket respon siswa.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi kelas sebelum menerapkan media *rolling ball* maupun setelah menerapkan media *rolling ball*.

2. Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi yaitu.... Dalam kegiatan wawancara ada beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan oleh peneliti guna untuk menggali informasi dan fakta di SMA Negeri 14 Kota Jambi. Yang menjadi sasaran atau objek dalam wawancara ini adalah guru mata pelajaran Sejarah yang berhubungan langsung dengan siswa di kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi, sehingga dapat mengetahui masalah sebelum menerapkan media *rolling ball*.

3. Angket (*Questionnaire*)

Angket adalah salah satu alat pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian dan survei untuk mengumpulkan informasi dari responden. Angket berbentuk daftar pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk mendapatkan jawaban tertulis dari individu atau kelompok yang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian, angket diberikan kepada siswa kelas XI

SMA Negeri 14 Kota Jambi yang dimana sebagai sampel dari penelitian ini.
Angket penelitian ini berbentuk angket tertutup.

G. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian bidang penelitian pendidikan, teknik pengumpulan data yang umum digunakan adalah dengan menggunakan instrumen. Dalam melakukan penelitian, data merupakan tujuan utama yang akan dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian adalah titik utama dalam penelitian. Menurut Suharsimi (2013), instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya

Angket dalam penelitian ini disusun berdasarkan skala *Likert*. Skala *Likert* adalah metode pengukuran yang digunakan dalam penelitian dan survei untuk mengukur tingkat persetujuan, pendapat, atau sikap seseorang terhadap serangkaian pernyataan atau pernyataan tertentu. Skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 5 (lima) jawaban alternative sebagai berikut:

Sangat Suka (SS)

1. Suka (S)
2. Cukup Suka (CS)
3. Tidak Suka (TS)
4. Sangat Tidak Suka (STS)

Berkenaan dengan skala pernyataan tentang pengaruh media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa sesudah mengikuti pembelajaran Sejarah masing-masing butir yang diberikan sesuai pilihan siswa, yang dimana setiap pernyataan

atau pertanyaan diukur menggunakan skala *Likert* yang memiliki susunan dari positif sampai negatif sebagai.

Alternative Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Suka	5	1
Suka	4	2
Cukup Suka	3	3
Tidak Suka	2	4
Sangat Tidak Suka	1	5

Tabel 2. Alternatif Jawaban dan Skor Angket

Uraian dari beberapa butir pernyataan mengenai angket yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat seperti tabel berikut ini:

Indikator	No. Unit	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
			5	4	3	2	1
Ketertarikan Siswa	1	Penilaian menggunakan media <i>rolling ball</i> sangat menarik					

	2	Penilaian yang dilaksanakan menyenangkan					
	3	Penilaian dengan menggunakan media <i>rolling ball</i> memiliki daya					
Manfaat	4	Media <i>rolling ball</i> mempermudah dalam penilaian hasil belajar siswa					
	5	Media <i>rolling ball</i> dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa					
	6	Media <i>rolling ball</i> dapat					

		mempermudah dalam melakukan penilaian					
Bahasa	7	Penggunaan kalimat/tata bahasa mudah dipahami					
	8	Penggunaan EYD dalam media <i>rolling ball</i> tepat					
Tampilan	9	Komposisi penggunaan gambar dan tulisan <i>rolling ball</i> sesuai dengan keperluan					

	10	Gambar, tulisan, dan soal yang diterapkan pada media saling mendukung					
Warna	11	Degradasi (mutu) warna					
	12	Kerasian warna					
	13	Ketepatan pemilihan warna					
Penggunaan	14	Media <i>rolling ball</i> menjadi alternatif dalam melakukan penilaian hasil belajar Sejarah					

	15	Pemanfaatan media <i>rolling ball</i> dapat digunakan pada materi Sejarah lainnya					
--	----	---	--	--	--	--	--

Tabel 2. Kisi-kisi Angket

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dijabarkan dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang ditampilkan dalam angket. Dalam penelitian ini teknik analisis data digunakan yaitu teknik deskriptif kuantitatif yang menggunakan metode penelitian angket. Data angket analisis menggunakan rumus persentase menurut Arikunto (2010:193) yang dihitung dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Berkenaan dengan pengolahan data angket menggunakan rumus perhitungan persentase menurut Arikunto (2010:193) sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

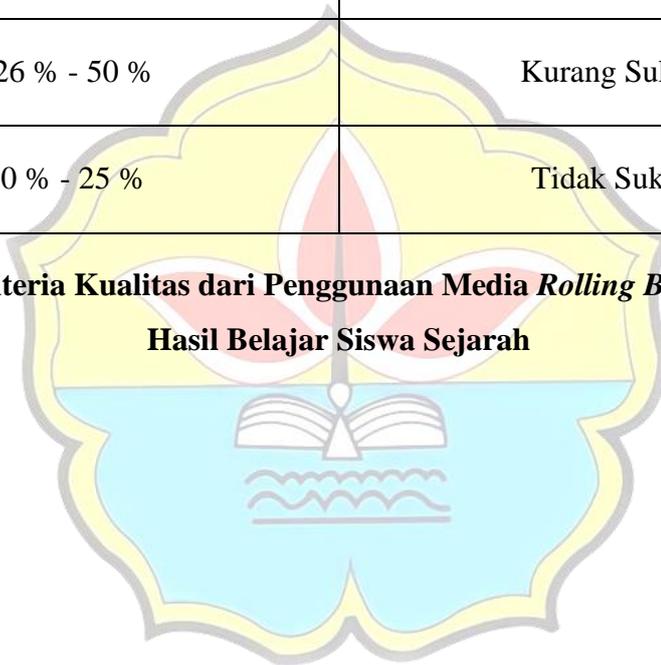
F = Jumlah skor perolehan siswa

N = Banyaknya respon

Sedangkan untuk kriteria yang digunakan dalam memastikan kategor kualitas dari pengaruh media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa Sejarah ini menggunakan kriteria atau kategori tabel sebagai berikut:

Persentase (%)	Kriteria
76 % - 100 %	Sangat Suka
51 % - 75 %	Suka
26 % - 50 %	Kurang Suka
0 % - 25 %	Tidak Suka

Tabel 3. Kriteria Kualitas dari Penggunaan Media *Rolling Ball* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sejarah



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa Sejarah di kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi telah memberikan hasil data yang telah diperoleh dengan menggunakan angket yang terdiri atas 15 butir pernyataan yang terdiri atas 6 indikator atau aspek yaitu indikator ketertarikan siswa, manfaat, bahasa, tampilan, warna, dan penggunaan. Angket yang disebarakan kepada 34 siswa memiliki 5 kategori jawaban alternatif yaitu sangat suka, suka, cukup suka, tidak suka, dan sangat tidak suka. Berikut ini secara jelas dapat dilihat dari hasil angket sebagai berikut :

Tabel 4. Data Hasil Angket Indikator Ketertarikan Siswa

Indikator	Pernyataan	Rata-rata	Kategori
Ketertarikan Siswa	Penilaian menggunakan <i>rolling ball</i> sangat menarik	80,00	Sangat Suka
	Penilaian yang dilaksanakan menyenangkan	84,09	Sangat Suka
	Penilaian dengan menggunakan media <i>rolling ball</i> memiliki daya tarik	85,00	Sangat Suka
Jumlah Rata-rata		88.08	Sangat Suka

Pada tabel indikator diatas dapat ditemukan bahwa “Ketertarikan Siswa” dalam penilaian dengan menggunakan media *rolling ball* memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 88,08% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”. Indikator ini terdiri atas 3 butir pernyataan yang memperoleh hasil rata-rata persentase tertinggi yang terletak pada pernyataan nomor 3 yaitu “Penilaian dengan menggunakan media *rolling ball*”.

Tabel 5. Data Hasil Angket Indikator Manfaat

Indikator	Pernyataan	Rata-rata	Kategori
Manfaat	Media <i>rolling ball</i> mempermudah dalam penilaian hasil belajar	80,00	Sangat Suka
	Media <i>rolling ball</i> dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa	81,00	Sangat Suka
	Media <i>rolling ball</i> dapat meringankan dalam penilaian siswa	84,03	Sangat Suka
Jumlah Rata-rata		87,06	Sangat Suka

Kemudian, pada tabel indikator “Manfaat” dapat ditemukan bahwa dalam penilaian dengan menggunakan media *rolling ball* memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 87,06 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”. Indikator ini terdiri atas 3 butir pernyataan yang memperoleh hasil rata-rata persentase tertinggi yang terletak pada pernyataan nomor 6 yaitu “Media *rolling ball* dapat meringankan dalam penilaian

siswa” yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 84.03 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”.

Berikutnya pada akan membahas tentang indikator “Bahasa” yang terdiri atas 2 butir pernyataan yang wajib dijawab oleh responden (siswa) sebanyak 34 orang. Hasil dari statistik deskriptif yang menggunakan *Microsoft Excel* ini dapat dilihat sebagai tabel berikut ini :

Tabel 5. Hasil Angket Indikator Bahasa

Indikator	Pernyataan	Rata-rata	Kategori
Bahasa	Penggunaan kalimat/tata bahasa mudah dipahami	84,09	Sangat Suka
	Penggunaan EYD dalam media <i>rolling ball</i> tepat	79,09	Sangat Suka
Jumlah Rata-rata		58,43	Suka

Pada tabel indikator “Bahasa” dapat ditemukan bahwa dalam penilaian dengan menggunakan media *rolling ball* memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 58,43 % yang termasuk ke dalam kategori “Suka”. Indikator ini terdiri atas 2 butir pernyataan yang memperoleh hasil rata-rata persentase tertinggi yang terletak pada pernyataan nomor 7 yaitu “Penggunaan kalimat/tata bahasa mudah dipahami” yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 84.09 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”.

Tabel 6. Hasil Angket Indikator Tampilan

Indikator	Pernyataan	Rata-rata	Kategori
-----------	------------	-----------	----------

Tampilan	Komposisi penggunaan gambar dan tulisan <i>rolling ball</i> sesuai keperluan	84,09	Sangat Suka
	Gambar, tulisan, dan soal yang diterapkan pada media saling mendukung	86,00	Sangat Suka
Jumlah Rata-rata		60,39	Suka

Pada tabel indikator “Tampilan” dapat ditemukan bahwa dalam penilaian dengan menggunakan media *rolling ball* memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 60,39 % yang termasuk ke dalam kategori “Suka”. Indikator ini terdiri atas 2 butir pernyataan yang memperoleh hasil rata-rata persentase tertinggi yang terletak pada pernyataan nomor 10 yaitu “Gambar, tulisan, dan soal yang diterapkan pada media saling mendukung” yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,00 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”.

Tabel 7. Hasil Angket Indikator Warna

Indikator	Pernyataan	Rata-rata	Kategori
Warna	Degradasi (mutu) warna	78,00	Sangat Suka
	Keserasian warna	84,03	Sangat Suka
	Ketepatan pemilihan warna	84,09	Sangat Suka
Jumlah Rata-rata		86,86	Sangat Suka

Pada tabel indikator diatas dapat ditemukan bahwa “Warna” dalam penilaian dengan menggunakan media *rolling ball* memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 86,86 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”. Indikator ini terdiri atas 3 butir pernyataan yang memperoleh hasil rata-rata persentase tertinggi yang terletak pada pernyataan nomor 13 yaitu “Ketepatan pemilihan warna” sebesar 84,09 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”.

Tabel 7. Hasil Angket Indikator Penggunaan

Indikator	Pernyataan	Rata-rata	Kategori
Penggunaan	Media <i>rolling ball</i> menjadi alternatif dalam melakukan penilaian hasil belajar Sejarah	84,04	Sangat Suka
	Pemanfaatan media <i>rolling ball</i> dapat digunakan pada materi Sejarah lainnya	84,03	Sangat Suka
Jumlah Rata-rata		59,41	Suka

Pada tabel indikator “Penggunaan” dapat ditemukan bahwa dalam penilaian dengan menggunakan media *rolling ball* memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 59,41 % yang termasuk ke dalam kategori “Suka”. Indikator ini terdiri atas 2 butir pernyataan yang memperoleh hasil rata-rata persentase tertinggi yang terletak pada pernyataan nomor 14 yaitu “Media *rolling ball* menjadi alternatif dalam melakukan penilaian hasil belajar Sejarah” yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 84,04 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”.

Dari hasil rata-rata pernyataan yang terdiri atas 6 indikator dengan sebanyak 15 butir pernyataan, maka dapat diambil rata-rata persentase secara keseluruhan yang terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Rata-rata Setiap Indikator Persentase

Indikator	Rata-rata(%)	Kategori
Ketertarikan Siswa	88,08	Sangat Suka
Manfaat	87,06	Sangat Suka
Bahasa	58,43	Suka
Tampilan	60,39	Suka
Warna	86,86	Sangat Suka
Penggunaan	59,41	Suka
Rata-rata	73,00	Suka

Berdasarkan tabel tersebut, maka persentase dari keseluruhan indikator dengan menggunakan *Microsoft Excel* memperoleh hasil sebesar 73,00 % yang termasuk ke dalam kategori “Efektif”.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menyebarkan angket dengan menyangkut-pautkan siswa sebanyak 34 orang untuk mengisi anghket pernyataan-pernyataan yang terdiri atas 6 indikator yaitu indikator ketertarikan siswa, manfaat, bahasa, tampilan, warna, dan penggunaan maka diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 73,00 % yang termasuk ke dalam kategori “Efektif”.

1. Indikator hasil Ketertarikan Siswa

Pada indikator ketertarikan siswa ini, memperoleh hasil rata-rata sebesar 88.08 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”, yang dimana indikator ini terdiri dari 3 butir pernyataan dengan hasil persentase tertinggi sebesar 85,00 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka” yaitu pernyataan “Penilaian yang digunakan menyenangkan”.

2. Indikator Manfaat

Pada indikator manfaat ini, memperoleh hasil rata-rata sebesar 87,06 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”, yang dimana indikator ini terdiri dari 3 butir pernyataan dengan hasil persentase tertinggi sebesar 84,03 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka” yaitu pernyataan “Media *rolling ball* dapat meringankan dalam penilaian siswa”.

3. Indikator Bahasa

Bahasa adalah sistem komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, informasi, dan perasaan melalui simbol-simbol yang memiliki makna. Ini adalah alat yang sangat penting dalam interaksi manusia karena memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain, menyampaikan pikiran kita, belajar dari orang lain, dan memahami dunia di sekitar kita.

Pada indikator bahasa ini, memperoleh hasil rata-rata sebesar 58,43 % yang termasuk ke dalam kategori “Suka”, yang dimana indikator ini terdiri dari 2 butir pernyataan dengan hasil persentase tertinggi sebesar 84,09 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka” yaitu pernyataan “Penggunaan kalimat/tata bahasa mudah dipahami”.

4. Indikator Tampilan

Didalam penilaian, "tampilan" merujuk pada cara atau bentuk visual yang digunakan untuk menyajikan atau mempresentasikan informasi atau data yang akan dinilai. Tampilan ini berfungsi untuk mempermudah pemahaman dan analisis data oleh pihak yang melakukan penilaian atau evaluasi.

Pada indikator tampilan ini, memperoleh hasil rata-rata sebesar 60,39 % yang termasuk ke dalam kategori "Suka", yang dimana indikator ini terdiri dari 2 butir pernyataan dengan hasil persentase tertinggi sebesar 86,00 % yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Suka" yaitu pernyataan "Gambar, tulisan, dan soal yang diterapkan pada media saling mendukung".

5. Indikator Warna

Didalam penilaian, "warna" merujuk pada aspek visual yang melibatkan penggunaan berbagai macam warna untuk menyajikan informasi atau data. Penggunaan warna dalam media penilaian dapat memberikan dampak signifikan terhadap cara penerima penilaian memahami dan merespon informasi yang disajikan.

Pada indikator warna ini, memperoleh hasil rata-rata sebesar 86,86 % yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Suka", yang dimana indikator ini terdiri dari 3 butir pernyataan dengan hasil persentase tertinggi sebesar 84,09 % yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Suka" yaitu pernyataan "Ketepatan pemilihan warna".

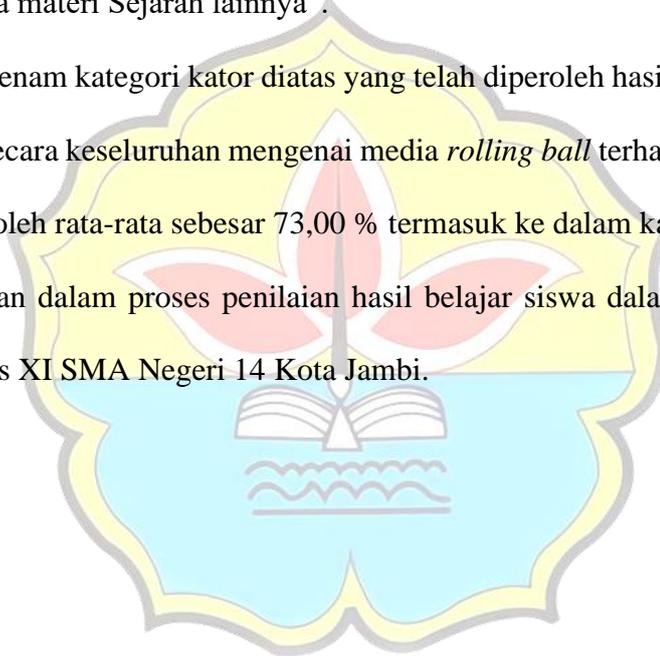
6. Indikator Penggunaan

Didalam penilaian, "penggunaan" merujuk pada cara atau metode penggunaan media atau alat-alat tertentu untuk menyajikan data, informasi, atau hasil penilaian

kepada penerima penilaian. Penggunaan yang tepat dari media penilaian menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik dan hasil penilaian dapat disampaikan secara efektif.

Pada indikator penggunaan ini, memperoleh hasil rata-rata sebesar 59,41% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”, yang dimana indikator ini terdiri dari 2 butir pernyataan dengan hasil persentase tertinggi sebesar 84,04 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka” yaitu pernyataan “Media *rolling ball* dapat digunakan pada materi Sejarah lainnya”.

Dari keenam kategori kator diatas yang telah diperoleh hasil persentase dari respon siswa secara keseluruhan mengenai media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa memperoleh rata-rata sebesar 73,00 % termasuk ke dalam kategori “Efektif” untuk digunakan dalam proses penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil angket respon siswa sebanyak 34 orang yang terdiri dari 6 indikator yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 73,00 % yang termasuk ke dalam kategori “Suka”. Pada indikator “Ketertarikan siswa” diperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”. Lalu pada indikator “Manfaat” diperoleh hasil rata-rata sebesar 87,06 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”. Kemudian, pada indikator “Bahasa” diperoleh hasil rata-rata sebesar 58,43 % yang termasuk ke dalam kategori “Suka”.

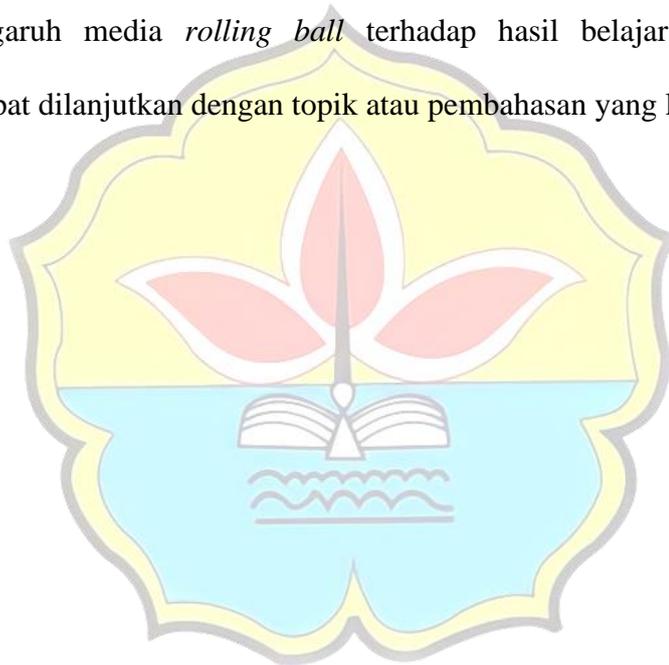
Selanjutnya pada indikator “Tampilan” diperoleh hasil rata-rata sebesar 60,39% yang termasuk ke dalam kategori “Suka”. Pada indikator selanjutnya yaitu indikator “Warna” yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 86,86 % yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Suka”. Lalu indikator yang terakhir yaitu indikator “Penggunaan” yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 59,41 % yang termasuk ke dalam kategori “Suka”.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa Sejarah di kelas XI SMA Negeri 14 Kota Jambi menyatukan bahwa persentase rata-rata indikator sebesar 73,00 % yang termasuk ke dalam kategori “Efektif”.

B.Saran

Adapun beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil pada penelitian ini, yaitu antara lain :

1. Bagi guru maupun pihak sekolah untuk mengembangkan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa untuk kepentingan proses belajar maupun proses penilaian pada mata pelajaran sejarah.
2. Bagi peneliti selanjutnya, mengingat keterbatasan dana dan waktu pelaksanaan terhadap pengaruh media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa sejarah diharapkan dapat dilanjutkan dengan topik atau pembahasan yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Black, Paul, and Dylan Wiliam. *Inside the black box: Raising standards through classroom assessment*. Granada Learning, 1998.
- Marzano, Robert J., and Debra J. Pickering. *The highly engaged classroom*. Solution Tree Press, 2010.
- Nugroho, Puspo. 2015. Pandangan Kognitifisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 3 | No. 2 | Juli-Desember
- Nurhadi, Mukhamad, And Yuli Hartati. "Pengaruh Penggunaan Media *Rolling Ball* Dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi." *Jurnal Zarah* 8.1 (2020): 44-49.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal misykat* 3.1 (2018): 171-187.
- Pahliwandari, Rovi. 2016. Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, Vol. 5, No. 2, Desember.
- Popham, W. James. *Penilaian Transformatif*. ASCD, 2008.
- SAMPEL, DEFINISI DAN ALASAN PENGAMBILAN. "POPULASI DAN SAMPEL."

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2013), h.203.

Ulfa, Rafika. "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan." *Al-Fathonah* 1.1 (2021): 342-351.

Wahyuni, Putri Nur (2022) *Penerapan Media Rolling Ball Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di MI NU Mustafidin Papringan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022*. Undergraduate thesis, IAIN KUDUS.

Basyir, Muhammad Syaikhul, Aqimi Dinana, and Aulia Diana Devi. "Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7.1 (2020): 89-100.

Sirnayatin, Titin Ariska. "Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1.3 (2017)

Fauzi, Rahmad, and M. Kom. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA MATERI POKOK HAKIKAT DAN RUANG LINGKUP ILMU SEJARAH DI KELAS X SMA NEGERI 1 BARUMUN TENGAH Oleh: JULIANA DALIMUNTHE." *JURNAL PENDIDIKAN IPS* 1.IIg (2017): 1787-1787.

Leo Agung, S. "Pengembangan model pembelajaran sejarah sma berbasis pendidikan karakter di solo raya." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 18.4 (2012): 412-426.

Diharjo, Muhammad Zaenudin, and Lokananta Teguh Hari Wiguno. "Pilihan Materi Pembelajaran Guru Pjok SMA dalam Memenuhi Tuntutan

Kompetensi Dasar Kurikulum 2013." Sport Science and Health 3.3 (2021):
98-106.



DOKUMENTASI





