

**PENGEMBANGAN MEDIA *E – BOOK* BERBASIS *MIND MAPPING*
PADA MATERI PERLAWANAN MELAWAN KOLONIALISME
DAN IMPERALISME KELAS XI SMAN 9 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Pendidikan Sejarah**



**OLEH :
WULANDARI**

NIM : 1900887201005

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI
JAMBI
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pengembangan media *e book* berbasis mind mapping pada materi perlawanan melawan kolonialisme dan imperialism kelas XI SMAN 9 Kota Jambi

Nama : Wulandari

NPM : 1900887201005

Prodi : Pendidikan Sejarah

Jenjang : S1

Disetujui Oleh

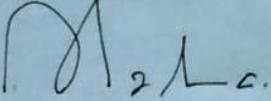
Pembimbing I


Ferry Yanto, S.Pd,M.Hum

Pembimbing II


Siti Heidi Karmela, SS., MA

KA Prodi pendidikan sejarah


(Siti Heidi Karmela, SS., MA)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wulandari
Tempat / Tanggal Lahir : Rantau Rasau 10-juni-2000
NIM : 1900887201005
Alamat : Rantau Rasau
Judul Skripsi : Pengembangan media *e book* berbasis mind mapping pada materi perlawanan melawan kolonialisme dan imperialism kelas XI SMAN 9 Kota Jambi

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri bukan merupakan hasil karya orang lain ataupun plagiat

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya

Jambi, 19 Agustus 2023



Wulandari

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Panitia Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari pada :

Hari : Sabtu

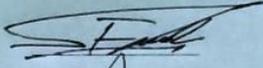
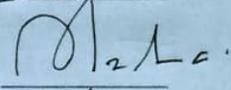
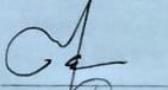
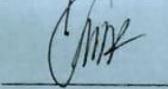
Tanggal : 19 Agustus 2023

Jam :

Tempat : Ruang FKIP 1

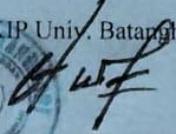
Judul : Pengembangan media *e book* berbasis mind mapping pada materi Perlawanan melawan kolonialisme dan imperialism kelas XI SMAN 9 Kota Jambi

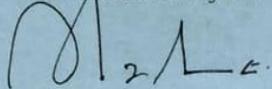
TIM PENGUJI SKRIPSI

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

Jambi, 19 Agustus 2023

Disahkan Oleh :


Dekan FKIP Univ. Batanghari
Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd


Ka. Prodi Pendidikan Sejarah
Siti Heidi Karmela, SS.,MA

MOTTO

“Man Jadda, Wajada”

Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan berhasil

(Pepatah Arab)

“Orangtua anda tak pernah menyerah membesarkan anda. Janganlah menyerah untuk membesarkan cinta anda kepada orangtua”

“ Jadilah sendiri, jangan pedulikan kata orang, terus maju dan raih impian mu”

“Kesuksesan itu adalah impian yang harus dicapai dengan kerja keras”



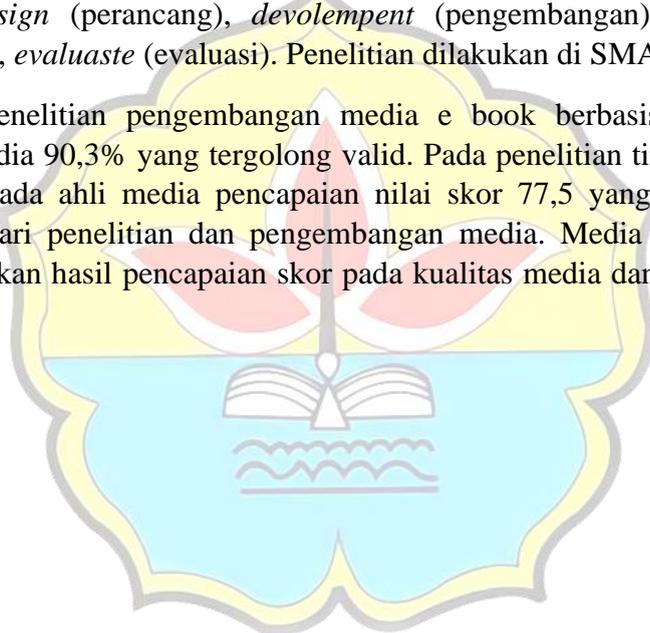
ABSTRAK

Wulandari 2023. Pengembangan media *e book* berbasis *mind mapping* pada materi perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 9 Kota Jambi. Pembimbing I Ferry Yanto, S.Pd., M. Hum dan Pembimbing II Siti Heidi Karmela, SS, MA

Penelitian dan pengembangan ini berangkat dari permasalahan yang terjadi di SMAN 9 kota jambi dimana pembelajaran yang dilakukan monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa cepat bosan. Media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam pemecahan masalah yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu *mind mapping* dan menerapkan pada pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 9 Kota Jambi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan. Model ADDIE terdapat beberapa tahapan antaranya : *analyze* (analisis), *Design* (perancang), *devolement* (pengembangan), *implementation* (impementasi), *evaluaste* (evaluasi). Penelitian dilakukan di SMAN 9 Kota Jambi.

Hasil penelitian pengembangan media *e book* berbasis *mind mapping* persentase media 90,3% yang tergolong valid. Pada penelitian tim ahli media dan ahli materi. Pada ahli media pencapaian nilai skor 77,5 yang tergolong valid. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media. Media tergolong sangat valid berdasarkan hasil pencapaian skor pada kualitas media dan pencapaian skor dari tim ahli.



KATA PENGANTAR

Pujisyukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang memberikan rahmat, hidayah, dan kemudahan nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “ pengembangan e book berbasis mind mapping pada materi perlawanan kolonialisme dan imperialisme kelas XI SMAN 9 Kota Jambi dengan baik. Skripsi ini bertujuan untuk mendapatkan gelar S 1 pada program studi pendidikan sejarah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) universitas batanghari jambi.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak H. Fachruddin Razi, S.H., M.H. Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah.
3. Ibu Siti Heidi Karmela, S.S.,M.A Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah.
4. Bapak Ferry Yanto, S.Pd M.Hum Selaku Pembimbing II juga telah banyak membimbing memberikan saran serta dukungan dalam menyusun skripsi ini.
5. Ibu Siti Heidi Karmela, SS. MA. Selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberi saran dalam menyusun skripsi
6. Semua staff administrasi dan karyawan program studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

7. Kepada keluarga tercinta, kedua orang tua dan adik adik saya serta keluarga besar yang telah mendukung dan selalu mendo'akan sehingga penyusun skripsi ini selesai.
8. Rekan-rekan mahasiswa program studi pendidikan sejarah angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan motivasi, baik dimasa perkuliahan
9. Teman-teman dan sahabat yang tidak dapat saya disebutkan satu persatu
10. Pasangan saya yaitu habiddianto yang selalu mendukung saya apapun itu, membantu saya membuat skripsi dalam apapun terimakasih banyak atas dukunganya



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
TANDA PERSETUJUAN	ii
MOTTO	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
GLOSARIUM.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Petenelitian	5
E. Speifikasi Produk Yang Dikembangkan	6
F. Pentingnya Pengembangan.....	8
G. Definsi Istilah	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Media pembelajaran.....	11
B. Media pembelajaran <i>e- book</i>	14
C. Pembelajaran sejarah	16
D. Kelayakan Media	19
E. Penelitian Relavan	21
F. Kerangka Berfikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Tempat Dan Subjek Penelitian Dan Waktu Penelitian	25
C. Desain Dan Tahap Penelitian.....	26
D. Tenik Pengumpulan Data	30
E. Tenik Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian	35
1. Profil Sekolah SMAN 9 Kota Jambi.....	35
2. Sejarah SMAN 9 Kota Jambi	35
3. Jumlah guru dan peserta didik SMAN 9 Kota Jambi	36
B. Pembahasan	36
1. Tahap Analisis.....	36
2. Tahap Perancangan	38
3. Tahap Pengembangan	42
4. Validasi media	45
5. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap 1	45
6. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap 1	47
7. Tahap Implementasi (implementiton).....	51
8. Tahap Evaluasi	55
C. Pembahasan Penelitian	56
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60



DAFTAR TABLE

Table 1.	Angket Penilaian Ahli Media	31
Table 2.	Angket Penilaian Ahli Materi	32
Table 3.	Angket Penilaian Media Mind Mapping dan <i>E book</i> Untuk Perserta	32
Table 4.	Kriteria Penelitian Angket Validasi Ahli	33
Table 5.	Kompentesi Dasar Dan Indikator Pembelajaran	37
Table 6.	<i>Stortyboard</i>	39
Table 7.	Instrument Penilaian.....	45
Table 8.	Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap II	47
Table 9.	Instrumen Penilaian Materi	49
Table 10.	Instrumen Penilaian	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Alur Kerangka Berpikir	23
Gambar 2.	Alur Model ADDIE	27
Gambar 3.	Mind Mapping Sebelum Dikembangkan.....	43
Gambar 4.	Mind Mapping Dikembangkan	44



GLOSARIUM

1. *Mind Mapping* : Pet a Pikiran
2. *E book* : Buku Digital
3. *Post test* : Tes Akhir
4. *Apatis* : Tidak Peduli
5. *Medius* : Doktor
6. *E Book Riader* : Digital atau Elektronik
7. *Silde* : Proses Perkenalan
8. *Interval* : Masa antara kedua kejadian yang bertalian
9. *Range* : Jangkauan, jarak, jajaran, barisan, terbentang, bergeser, menyusun, berbasis
10. *Smail grup* : Kata yang benar dan baku adalah grup
11. *Field test* : Pengujian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi informasi seakan telah menjadi pengalihfungsian buku, guru dan sistem pengajaran yang sebelumnya masih bersifat konvensional. Teknologi informasi dan komunikasi banyak memiliki peranan, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Teknologi komunikasi mengalami kemajuan pesat untuk selanjutnya berpengaruh terhadap pola komunikasi di masyarakat tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola dengan pola tradisional.

Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, mampu berkembang teknologi tersebut selanjutnya. Adaptasi manusia dengan teknologi baru berkembang wajib untuk dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi penerus tidak tertinggal dalam hal teknologi baru. Dengan begitu, teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersama seiring dengan adanya generasi baru sebagai penerus generasi lama. Cara adaptasi tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk pelatihan mampu pendidikan.

Dengan demikian guru sangat berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Susunan pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian presentasi belajar yang optimal. Oleh karena itu guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Tidak tepatnya penggunaan metode dan media akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan siswa menjadi apatis.

Pembelajaran sejarah perlu dilengkapi dengan media karena penggunaan media dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran sejarah *mind mapping* salah satu media yang digunakan peneliti untuk menciptakan situasi belajar yang lebih baik karena *mind mapping* memiliki kemampuan berpikir kritis siswa

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan SMAN 9 Kota Jambi, dalam proses belajar banyak siswa yang kurang aktif dalam kelas, banyak siswa yang masih tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Juga belum adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran sejarah pada kelas XI SMAN 9 Kota Jambi. Ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah Indonesia ini dikarenakan kurangnya semangat belajar siswa, maka dari para pengajar atau para guru dianjurkan untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran mata pelajaran sejarah Indonesia pada kelas XI SMAN 9 Kota Jambi.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah Indonesia tidak di pengaruhi oleh tidak kemampuan siswa menerima pelajaran yang di sampaikan oleh guru dalam mengelola pembelajaran, tetapi karena belum adanya media pembelajaran, sehingga penguasaan materi oleh siswa hanya terbatas pada siswa yang rajin mendengarkan penyampaian materi dari guru saja. Hal ini juga dialami oleh guru dan siswa SMAN 9 Kota Jambi, keadaan tersebut ditunjukkan oleh rendahnya nilai hasil ulangan harian pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

Untuk itu peneliti memilih menggunakan media *mind mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pada kelas X1 SMAN 9 Kota Jambi dan diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Didukung oleh Rizki Nur Istqomah berdasarkan peneliti sebelumnya media pembelajaran *mind mapping* dan *e- book* layak digunakan. hal ini dikarenakan media pembelajaran *mind mapping* dan *e- book*

Mind mapping, disebut pemetaan pikiran atau peta pikiran, adalah salah satu cara mencatat materi pelajaran yang memudahkan siswa belajar. *Mind mapping* bisa dikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif. Dikategorikan ke dalam teknik kreatif karena pembuatan *mind mapping* ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuat *mind mapping* ini. Begitu pula, siswa dengan semakin sering membuat *mind mapping*, dia akan semakin kreatif.

Dengan *mind mapping* daftar informasi yang panjang bisa diahlikan menjadi diagram warna- warni, sangat teratur dan mudah diingat yang berkerja

selaras dengan cara kerja otak dalam melakukan berbagai hal, model peta pikiran (*mind mapping*), kita dapat melihat hubungan antara atau ide dengan ide yang lain dengan memahami koneksi. Ini akan meyerap informasi karena cara kerja mirip dengan cara kerja otak koneksi di dalam otak. Panjang bisa diahlikan menjadi diagram warna – warni, sangat teratur dan mudah diingat yang berkerja selaras dengan cara kerja otak dalam melakukan berbagai hal (Fadhilaturrahmi, 2017 : 141)

Penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran sejarah diharapkan mampu mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 9 Kota Jambi. Penelitian ini di harapkan mampu membawa perubahan dalam pembelajaran sejarah yang saat ini masih monoton dan kurang variatif. Sebagai media pembelajaran *mind mapping* dapat membantu peserta didik dalam mengingat fakta manapun konsep yang ada pada pembelajaran sejarah Indonesia. Kemudian *mind mapping* hanya dapat digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah, akan tetapi juga dapat digunakan peta saat belajar di rumah.

Dengan latar belakang di atas peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut membahas tentang media pembelajaran berbasis *mind mapping*. Melalui pengembangan media pembelajaran sejarah di Indoesia, diharapkan guru dapat terbantu untuk menyampaikan informasi kepada siswa secara menarik serta mendapat perhatian siswa terhadap proses pembelajaran menjadi mengasikan dari pada dengan hanya menggunakan media lama seperti media grafik, untuk tema yang diajukan adalah pengembangan *e book* berbasis *mind mapping* pada materi perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain dan komponen media pembelajaran *mind mapping* yang dikembangkan pada mata pembelajaran sejarah siswa kelas XI SMAN 9 Kota Jambi.
2. Bagaimana kelayakan dari produk *mind mapping* pada pembelajaran sejarah dikelas XI SMAN 9 Kota Jambi.

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai oleh peneliti yaitu :

1. Untuk menjelaskan pengembangan media *mind mapping* dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 9 Kota Jambi
2. Untuk mengetahui kelayakan produk *mind mapping* yang digunakan di pembelajaran sejarah dikelas XI SMAN 9 Kota Jambi

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teroris

Manfaat teroris adanya penelitian ini diharapkan pembelajaran sejarah dengan penggunaan *mind mapping* diharapkan dapat menggali segala potensi yang dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga akan meningkatkan mutu dan efektifitas pembelajaran sejarah di sekolah

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa untuk mengembangkan daya pikir siswa dalam memahami pelajaran sejarah dan meningkatkan minat siswa dalam mendalami mata pembelajaran sejarah melalui penggunaan *mind mapping*
- b. Bagi guru sejarah dengan penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran sejarah di harapkan dapat memberikan suatu alternatif dalam pengembangan pembelajaran sejarah di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan baik.
- c. Bagi penelitian, akan berdampak pada pengembangan kualitas diri dan profesional, untuk terus meningkatkan keilmuan, khususnya pengembangan dan pendidikan sejarah.

Bagi sekolah untuk menambah koleksi media pembelajaran dari hasil penelitian ini dapat menginspirasi untuk melaukan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran yang lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Spesifikasi dari produk yang dikembangkan dalam penggunaan *mind mapping* sebagai berikut :
 - a. Pengembangan *mind mapping* menggunakan power point dan kerangka desain dalam pembelajaran sejarah kelas XI di SMAN 9 Kota Jambi.
 - b. Materi pengembangan media berbasis *mind mapping* ini adalah materi perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme dengan kurikulum 2013 revisi
 - c. Vidio yang ditampilkan sesuai materi dan setiap sub materi diberi contoh soal.

- d. Pada setiap sub bab disajikan dalam bentuk *mind mapping* yang memiliki link ke halaman materi tersebut.
- e. Evaluasi yang disajikan dalam bentuk kuis pilihan ganda dan isian singkat yang jika responden menjawab salah akan diberitahukan jawaban sebenarnya.

f. Kotak

Kotak yang digunakan sebagai tempat menyimpan satu media yang di dalam kerangka.

g. Gambar

Gambar bermakna seribu kata dan membantu siswa menggunakan imajinasi.

h. Warna

Warna menariknya perhatian dengan gambar, warna peta pikiran lebih hidup.

i. Durasi

0,1

j. Ukuran

2 cm

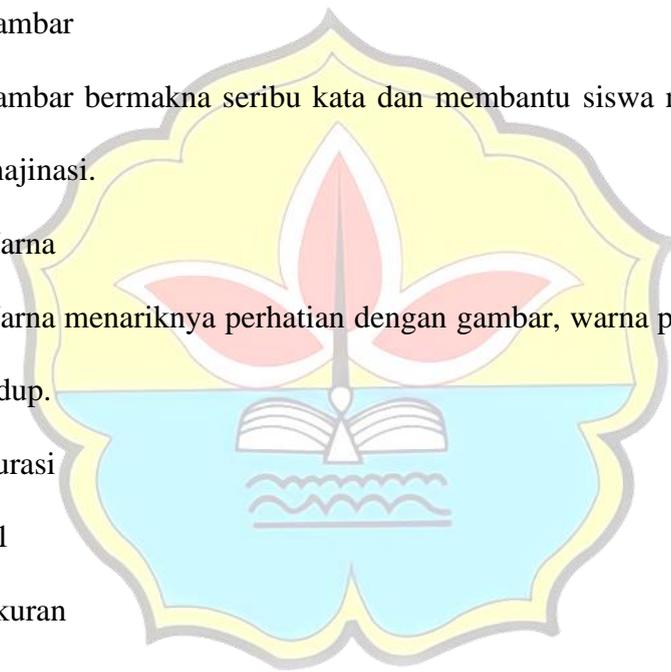
k. Jenis

Pdf

2. Kelebihan media *mind mapping*

Adapun kelebihan media *mind mapping* menurut (Firdaus,2010)

yaitu :



- a. *Mind mapping* dapat membuat belajar lebih menyenangkan karena sesuai dengan cara kerja otak masing – masing individu, jadi individu bebas berkarya
 - b. Dapat mengaksesnya kapanpun kita mau karena otak lebih mudah menangkap, mengingat gambar daripada kata- kata dari rangkaian suatu teks. Pada dasarnya *mind mapping* dibuat dengan penugasan materi secara singkat, mengutamakan inti dari materi secara jelas.
 - c. Otak lebih mudah mengingat kata penting atau kalimat pendek daripada dibandingkan mengingat sebuah teks yang panjang, begitu juga peserta didik disekolah dasar pastinya lebih mudah mengingat kalimat pendek daripada sebuah teks panjang.
 - d. *Mind mapping* dapat mentransfer informasi ke otak kita dengan jumlah yang signifikansi dan mudah dipahami
 - e. Catatan berbentuk kreatif dan lebih terfokus pada inti materi, tidak harus menjabarkan seluruh materi.
3. Kekurangan media *mind mapping* menurut M, Yusuf
- a. Beberapa peserta didik aktif yang terlibat
 - b. Tidak sepenuhnya peserta didik ingin belajar
 - c. *Mind mapping* dibuat oleh peserta didik secara berkerasi dan bermacam- macam, sehingga menyita waktu guru ketika memeriksa *mind mapping* siswa.

F. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian, pentingnya pengembangan ini dilakukan untuk mengatasi masalah – masalah yang telah

diuraikan pada latar belakang masalah. Perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran pada materi sejarah SMAN 9 Kota Jambi kelas agar siswa dapat mengulangi materi secara individu dengan bantuan computer / hp

G. Definisi Istilah

1. Pembelajaran

Adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat yang baru secara keseruruhan, sebagai hasil pengalaman pembelajaran untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik

2. Media

Adalah suatu alat secara fisik yang digunakan untuk menyiapkan isi materi, media dapat berupa video, gambar, buku, televisi dan lain sebagainya.

3. *Mind Mapping*

Adalah cara termudah menetapkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran.

4. Perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme

Materi ini termasuk kedalam materi sejarah kelas XI di SMAN 9 kota jambi. Kompetensi dasar dari materi tersebut adalah menjelaskan perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme yang dikenal sekarang perebutan lewat kekuatan senjata dan upaya untuk suatu negara untuk menguasai suatu wilayah di luar negerinya sendiri.

5. Garis

Adalah hasil goresan yang garis nyata, atau batas benda, warna, dan sudut ruang yang kerap disebut garis semua.

6. Pertanyaan

Adalah sesuatu yang dipertanyakan atau suatu pencarian yang memerlukan jawaban. Atau dengan kata lain seseorang yang ditunukan kepada orang lain serta mengharapkan untuk dijawab.

7. Jawaban

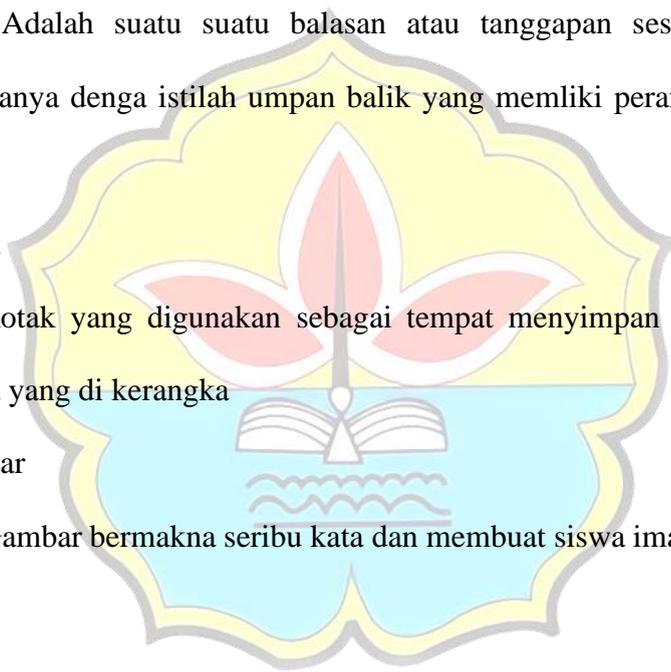
Adalah suatu balasan atau tanggapan seseorang terhadap jawabannya dengan istilah umpan balik yang memiliki peran pengaruh yang besar.

8. Kotak

Kotak yang digunakan sebagai tempat menyimpan satu benda atau media yang di kerangka

9. Gambar

Gambar bermakna seribu kata dan membuat siswa imajinasi



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media pembelajaran

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Dalam metodologi pelajaran ada dua aspek yang menonjol yakni metode mengajar dan media pelajaran sebagai alat bantu mengajar, ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar media grafik atau biasa disebut media dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang lebar. Kedua media tiga dimensi, yaitu model padat (solide model, model susun, diorama dan lain-lain). Ketiga model film seperti OHP dan lain-lain. Hal tersebut membuktikan bahwa media adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan untuk merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan audien (siswa) sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media pembelajaran dapat menambah kualitas motivasi belajar siswa dalam proses pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan mutu hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa yang bersangkutan, hal tersebut terjadi karena penggunaan media pembelajaran dapat siswa tertarik sehingga motivasi siswa dalam belajar semakin meningkat dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, yang pada akhirnya siswa dapat berinteraksi secara langsung dan tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran memiliki posisi yang strategis sebagai perantara dalam proses interaksi antara siswa dengan guru. Kedudukan media pembelajaran sebagai mediator yang digunakan oleh guru

untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Pada penggunaan media tiga dimensi dalam pelajaran matematika yang berupa bentuk bangun ruang memiliki posisi sebagai alat komunikasi anatar guru dan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses hasil belajar, karena dengan media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat di kongkretkan sehingga siswa akan lebih mudah dalam memperoleh informasi terkait materi yang diajarkan oleh guru.

Dari uraian di atas, bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh karena itu, guru sebagai seorang pendidik harus mempunyai keterampilan dalam penggunaannya. Selain dapat menyalurkan pesan, media pembelajaran juga mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran berperan sebagai salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan.

a. Manfaat media pembelajaran

Mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu tenaga.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

b. Fungsi media pembelajaran

Secara umum fungsi media adalah alat bantu penyampaian pesan pelajar. Menurut Hamalik fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Penggunaan media bagian dari integral dalam sistem pembelajaran.
3. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

c. Jenis media pembelajaran

Teks, merupakan elemen dasar bagi penyampaian sesuatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberikan daya tarik dalam penyampaian informasi.

Media visual, merupakan penyampaian pesan atau informasi secara tenik dan kreatif yang mana gambar, grafik serta tata dan letaknya jenis, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.

Media audio membantu menyampaikan dengan lebih berkesan membantu meningkatkan suara latar, masuk, atau rekaman suara lainnya.

B. Media Pembelajaran *E-book*

Media berasal dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin “medius” bermakna perantara atau pengantar (Akrim 2018:32) media yang menggunakan teknologi dapat memotong waktu yang dan ruang dan memungkinkan individu yang tidak terhubung untuk berinteraksi koneksi antara media dan pembelajaran dapat terjadi. Menurut Nana sudjana 2017:32 Menyatakan bahwa salah satu kemungkinan adalah media pembelajaran yang dapat diartikan dalam dua aspek. Aspek pertama adalah suatu perantaran yang digunakan oleh siswa dalam memahami materi ajar. Aspek kedua adalah perantara yang digunakan oleh guru dalam meorganisasikan dan medsain pembelajaran yang bertujuan membantu proses transfer keilmuan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut rodhatul jannah (2009:2) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung masud-masud pembelajaran. Dan *e book* yang dapat diperoleh secara *elektronik* dan di simpan serta di baca pada berbagai penggunaanya karena *e book* dapat di akses dengan berbagai cara dan bisa digunakan.

Menurut Latuheru (1993:24) memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantaran yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang di kemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelaskan makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

E – book adalah singkatan dari *elecronic book* atau buku elektronik, nama lain yang sering digunakan adalah digital book. *E – book* sebagai buku elektronik yang dapat dibaca secara digital pada layar komputer, piranti khusus pembaca *e- book (e-book reader)*, personal digital assistant (*PDA*), atau bahkan pada telepon genggam. Dengan perkataan lain, *e-book* dinikmati dan dibaca dilayar dari pada lembaran kertas. *E –book* yang dapat diperoleh secara elektronik dan disimpan serta dibaca pada berbagai perangkat memberikan kemudahan bagi penggunanya karena *e-book* dapat diakses dengan berbagai cara, dan bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Dalam banyak hal, *e-book* lebih sempurna karena mudah diakses dan memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan buku cetak.

Menurut Danang (2009:71) mengartikan bahwa *e- book* sebagai buku cetak versi elektronik yang bisa dibaca pada alat, semacam komputer dan ponsel, dan alat elektronik lain yang suport bisa membaca dokumen *e- book*.

Dari sekian media setidaknya memiliki manfaat bagi penggunanya tak terkecuali dengan *e-book*. Manfaat dari *E- book* ialah sebagai berikut

1. Meningkatkan minat baca. Yang di mana orang menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar monitor dari pada didepan buku cetak
2. Memelihara/menjaga keawetan buku. *E-book* tidak mengenal umur atau menjamin bahwa literatur akan tetap

3. Lebih cepat di bandingkan dengan buku cetak yang memungkinkan pembaca buku tentang isu-isu dan peristiwa mutakhir.
4. Sangat mudah diperbaruhi, untuk memperbaiki kesalahan dan atau menambah informasi baru.

Dari sekian media setidaknya memiliki manfaat bagi penggunanya dan kekurangannya. Kekurangan *e- book*

1. Membutuhkan media untuk mengaksesnya seperti handphone,laptop
2. Membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengakses atau mengunduhnya, sehingga membutuhkan jaringan yang stabil.
3. Digital *e- book* tidak bisa dipinjamkan keteman.
4. Kurangnya segi kenyamanan mata dalam membaca digital book.
5. Boros energi.

Kelebihan *e – book*

1. Dapat di gunakan secara langsung dan mudah diunduh.
2. Memiliki cahaya pada alat, sehingga dapat di baca pada tempat gelap
3. Mampu menampilkan silde terakhir pada kesimpulnya.

Jenis – jenis *e book*

Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umunya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. *E book* sendiri menjadikan teks

Atau gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format teks polos, pdf, jpeg, lit dan html. Sebenarnya, *e book* merupakan bentuk mediaamorfosis

Sebagai perubahan dari buku atau konvensional .

Proses pembuatan *e book*

Menggunakan aplikasi *power point* saat pembuatan *e book*, buka aplikasi *power point* yang sudah berisi silde, lalu kirim file – save as, dan ketik nama file pada kotak

File nme *e book*, lalu digantiakan menjadi pdf

C. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah mempunyai tujuan agar siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologi dan memiliki pengetahuan masa lampau untuk dapat memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat dengan keanekaragam sosial budaya dalam rangka menemukan jati diri bangsa, serta bisa menumbuhkan jati dirinya sebagai suatu bagian dari suatu bangsa indonesia.

Pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dengan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik itu potensi yang bersumber dari dalam siswa itu sendiri seperti bakat, minat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sebagai suatu proses kerjasama, pembelajaran tidak hanya meniriberakkan pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa secara bersama sma berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (sanjaya,2008:26)

Rifai (2012:159-161) berpendapat bahwa terdapat beberapa komponen pembelajaran diantaranya (1) tujuan, merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran setelah komponen siswa sebagai subjek belajar; (2) subyek belajar merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran karena berperan sebagai subyek sekaligus objek; (3) materi pembelajaran, juga

merupakan komponen utama dalam pembelajaran karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran; (4) strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodeologi tertentu. Sejarah (studi tentang manusia beserta perkembangan yang melewati abad-abad keberhasilan). Dapat dikatakan berasal dari manusia itu sendiri. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkap, serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau (Abdulrahman, 1999:3)

Dari pengertian pembelajaran dan pengertian sejarah diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu aktivitas belajar mengajar, dimana seorang guru menerangkan pada siswanya tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting memiliki arti khusus.

a. Ruang lingkup

Seperti penelitian sejarah pada umumnya, penelitian ini mempunyai ruang lingkup yang berguna untuk membatasi objek penelitian. Hal ini bertujuan agar menghasilkan penelitian yang fokus dan tidak melebar dari tema besar yang saya akan teliti.

b. Tujuan

Tujuan pembelajaran sejarah mata pelajaran sejarah di SMAN 9 kota jambi secara rinci memiliki 5 tujuan, diantaranya sebagai berikut: membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat, melatih daya kritik peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan, menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga kini dan masa yang akan datang, menumbuhkan kesadaran dalam peserta didik sebagai bagian dari Indonesia yang memiliki rasa bangsa dan cinta tanah air (Aman, 2011:58).

1. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangsa dan cinta tanah air.
2. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya Indonesia melalui sejarah yang panjang.
3. Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri.
4. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan masyarakat.

c. Kompetensi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kompetensi (competency) berarti kemampuan atau kecakapan. Kompetensi berarti suatu hal yang menggambarkan kualifikasi guru ataupun kemampuan seseorang, baik

kualitatif maupun kuantitatif (Mulyasa, 2009:26) kompetensi secara kualitatif dan kuantitatif merujuk pada kemampuan guru dalam menguasai materi, penyampaian materi, juga melakukan evaluasi terhadap peserta didik. Melalui kompetensi inilah seseorang dapat mencapai tujuan dengan efektif dan efisien,

D. Kelayakan Media

1. Media

Adalah suatu alat secara fisik yang digunakan untuk menyimpan isi materi, media dapat berupa video, gambar, buku, televisi, dan lain sebagainya.

2. Warna

warna adalah memberikan efek spontan terhadap psikologis orang yang melihat warna tersebut. Jika dihubungkan dengan dunia desain dari periklanan, warna bisa menjadi salah satu alat utama untuk mengkomunikasikan pesan. Oleh karena itu warna dapat digunakan untuk meningkatkan nilai jual produk

3. Materi merupakan isi dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran, isi dari proses pembelajaran tercermin dalam materi pembelajaran yang dipelajari oleh siswa.

Menurut para ahli Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2006:43) menerangkan materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran

4. Kotak

Kotak merupakan salah satu bagian utama dari media yang di kembangkan. kotak yang digunakan sebagai tempat menyimpan satu benda atau media yang di kerangka

5. Gambar

Gambar adalah bermakna seribu kata membuat siswa imajinasi dan di wujudkan dengan menglutrasiakan ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pemikiran yang terbentuknya bermacam maca, seperti silde, lukisan, film, potret dll.

6. Garis

Adalah hasil goresan yang garis nyata, atau batas benda,warna,dan sudut ruang yang kerap di sebut garis semua.

E. Penelitian Relavan

1. Penelitian Lisma Dewi pada tahun 2018 yang berjudul pengaruh penggunaan media peta pikiran (*mind mapping*) terhadap hasil pelajaran mata PAI kelas VIII di SMPN 41 mukomuko ganjil tahun ajaran 2018/2019. Metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Hasil penelitian menunjukan adanya pengaruh setelah diterapkan metode peta pikiran (*mind mapping*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 41 mukomuko. Hasil dilihat posttes siswa kelas VIII yang menggunakan metode *mind mapping* yaitu kategori sedang sebanyak 20 orang siswa (68,97%) mendapatkan nilai diantaranya. Kesimpulanya perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi dan tingkat sekolahnya berbeda. Persamaan

penelitian sama - sama menggunakan model pengembangan yang digunakan metode *research and development* dan menggunakan media *mind mapping*

2. Penelitian Dyah Ayu Dewi Subiyati pada tahun 2018 berjudul perbedaan pengaruh penggunaan metode *mind mapping* dan metode ceramah terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri keputran A yogyakarta tahun 2018/2019. metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* Hasil penelitian menunjukan adanya pengaruh penggunaan metode *mind mapping* dan metode ceramah terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD negeri keputran A. Hasil analisis data tahap pertama nilai mean *pre test* dan *post test* kelompok *exsperimen* dan kelompok kontrol adalah 0,003 dan 1 hitung 3,136. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan.

Kesimpulan kesamaan menggunakan model *research and development* dan juga sama sama menggunakan media *mind mapping*, perbedaanya yaitu dengan materinya dan tingkat sekolah nya berberbeda

3. Penelitian Poppy Novita pada tahun (2017) dalam penelitian yang berjudul pengaruh metode *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* terhadap hasil belajar matematika di SMK YAKIN jakarta. Dengan metode penelitian dan pengembangan *research and development* menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang besar terdapat hasil belajar siswa yang diajar dengan metode *mind mapping* menggunakan media *power point* dari pada siswa yang di ajar dengan metode *mind mapping* menggunakan media *power point* dari siswa yang di ajar dengan metode pemberian tugas, hal ini dilihat dari uji hipotesis 2,77 dan 0,05 dan dk = 38 sebesar 1,68 ditolak dengan demikian

Kesimpulan persamaan menggunakan metode *research and development* (R&D) dan sama-sama ditingkat SMAN dan menggunakan media mind mapping, dan cara mengajarnya menggunakan media *power point*. Perbedaannya yaitu materinya dan kelas yang di ajarkanya

Tiga penelitian diatas, memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian pengembangan yang akan diteliti laksanakan. Persamaan penelitian ini yaitu sama sama melakukan pengembangan *mind mapping* dan sama- sama tingkat SMAN dan sama- sama menggunakan pengembangan menggunakan *research development* (R&D) Terkait dengan materi baik sejarah. Sedangkan perbedaan materinya pun berbeda-beda setiap sekolah dan cara menggunakan metodenya pun berbeda- beda ada yang menggunakan *power pont*, peta pikiran dan juga mengunakan metode ceramah dan setiap kelas yang di ajarkan juga berbeda-beda. terletak pada lokasinya dan tujuan yang akan dicapai selain itu juga terdapat perbedaan objek dan periode pengamatan diantara ketiganya. Penelitian ini terkait dengan materi sejarah yang akan di terapkan pada pendidikan sekolah menengah di SMAN 9 Kota Jambi.

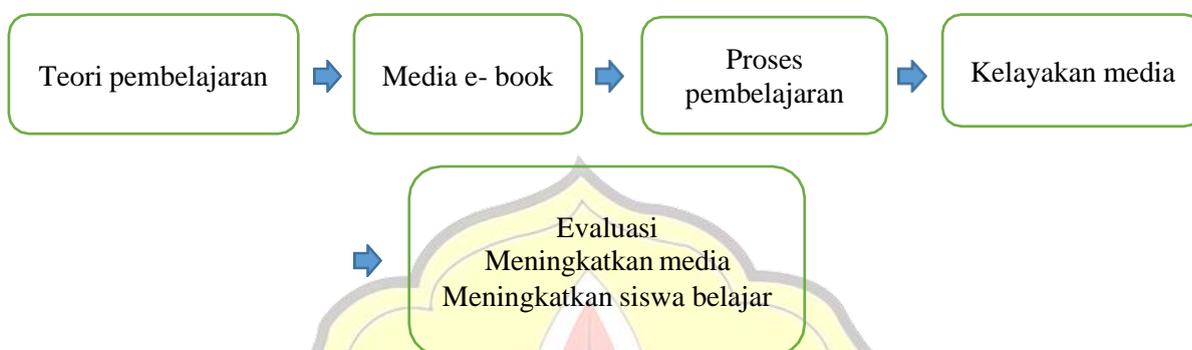
F. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses Komunikasi yang dalamnya terdapat berbagai kegiatan. Salah satu kegiatan tersebut adalah penyampaian materi pembelajaran. Pembelajaran sejarah di SMAN 9 Kota Jambi masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menyampaikan materi dengan ceramah sehingga minat belajar dan kreativitas siswa belum optimal.

Penerapan metode *mind mapping* pada proses pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan kretivitas siswa. *Mind*

mapiing adalah suatu metode yang dipergunakan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat dengan menggunakan simbol, gambar, ataupun kata kunci yang merupakan hasil dari asosiasi dan visualisasi terhadap materi atau benda. Keterampilan berbicara mengembangkan kemampuan berfikir dalam mengungkapkan pikiran, gagasan, ide.

SKEMA 1 KERANGKA BERPIKIR



1. Teori pembelajaran

Merupakan suatu kumpulan prinsip untuk mengatur situasi atau lingkungan belajar.

2. Media *e book*

Berdasarkan penelitian peniliti dalam melakukan pengembangan media *e book* pada *smartphone* sebagai alternatif media pembelajaran.

3. Proses pembelajaran

Dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan media yang sudah tersedia dalam kelas

4. Kelayakan media

Media yang telah memiliki izin jadi secara keseluruhan besarnya oleh ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran dikembangkan untuk mengajar siswa dikelas.

5. Evaluasi meningkatkan media dan meningkatkan siswa belajar

Evaluasi dengan menggunakan media *power point* interaktif dapat diterapkan untuk meningkatkan persentase ketuntasan belajar.

Meningkatan siswa belajar, belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat



BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R & D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Yang dikembangkan tersebut yang dapat dipertanggung jawabkan. Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lengkap. Penelitian produk berdasarkan uji coba lapangan sesuai dengan latar diaman produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap uji lapangan, pengembangan yang di masud yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa *e- book* seperti menghasilkan temuan pemanfaatan koleksi *e book* di tentukan dengan melalui mesin secara keseluruhan

B. Tempat, Subjek Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengembangan media *E – book* berbasis *mind mapping* pada perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme di SMAN 9 kota Jambi”. Peneliti akan menghasilkan produk media pembelajaran dan menguji produk ini dalam proses pembelajaran sejarah pada level penelitian ke tiga

1. Pemilihan Sekolah

Alasan yang mendasar pemilihan sekolah ini adalah sekolah di SMAN 9 Kota Jambi sebagai objek penelitian dikarenakan dilihat dari lingkungan sekolah baik peserta didik, dan guru cocok dan baik untuk menerapkan penelitian pengembangan. Alasan karena belum ada yang meneliti ini pengembangan *e book* berbasis mind mapping belum pernah dilakukan di sekolah tersebut

2. Waktu Penelitian

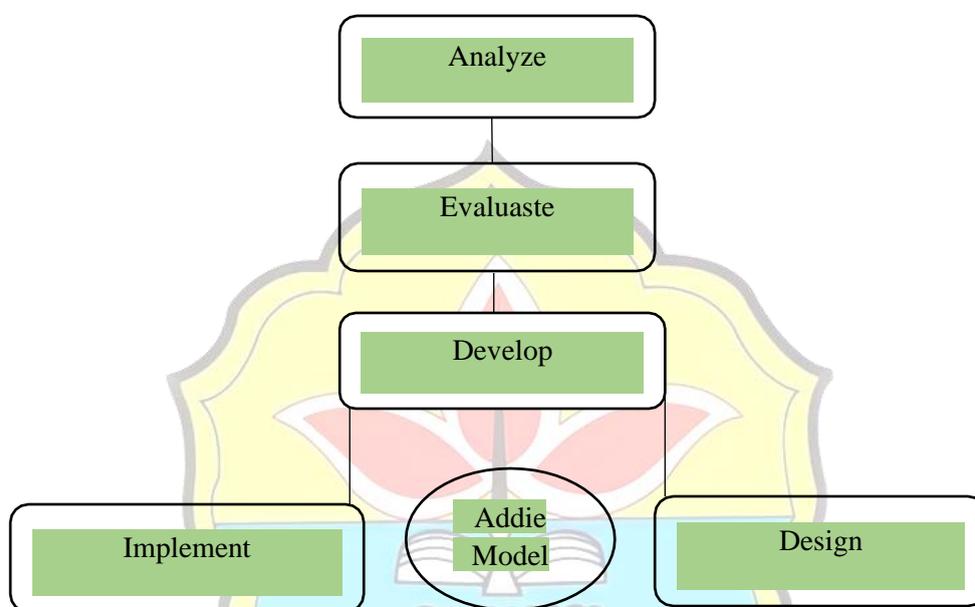
Waktu penelitian ini dalam pengembangan *e-book* ini akan dimulai dikeluarkannya surat rekomendasi penelitian dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas batanghari, penentu uji coba produk berdasarkan siklus *research and development*. Dalam proses waktu penelitian butuh proses yang lama sekitar 2 minggu untuk melakukan penelitian tersebut, pada tanggal senin 10 April 2023 / 4 Mei 2023

C. Desain dan Tahap Penelitian

Dalam desain dalam tahap penelitian ini menggunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian. Desain penelitian bertujuan untuk memberikan pegangan yang jelas dan terstruktur kepada peneliti kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya. Menurut Fachruddin (2009:214) desain penelitian adalah :

Kerangka atau perincian produser kerja yang akan dilakukan pada waktu penelitian, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut. Serta gambaran jika peneliti itu telah jadi atau selesai.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model *R&D* dengan model *ADDIE* Lee and Owens yang merupakan lima tahap *analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) karena model lainnya. Alur dari tahapan model *ADDIE* tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Alur Model Addie

Berdasarkan gambar di atas penerapan penelitian dengan model *ADDIE* yang mempunyai lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Developmnt*, *Implementation* and *Evaluation*. Hal ini dapat menjelaskan lima tahapan tersebut dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Fase *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan *analysis* (analisis) di SMAN yang meliputi :

- a. Melakukan analisis menggunakan sarana dan prasarana di kelas XI SMAN 9 Kota Jambi.
- b. Melakukan analisis proses pembelajaran kelas XI SMAN 9 Kota Jambi
- c. Melakukan analisis penggunaan media pembelajaran dalam kelas XI SMAN 9 Kota Jambi

Tahapan analisis ini, dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada siswa dan sekolah dalam proses pembelajaran sejarah, sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

2. Fase *Design (desain)*

Tahapan pada *desain* pada tahapan perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Pada proses ini peneliti menetapkan tujuan dari pembelajaran, mencari sumber referensi, merancang *design* media yang mendukung tercapainya kompetensi skenario atau kegiatan dalam proses belajar mengajar, merancang perangkat belajar, merancang materi dan alat evaluasi hasil belajar. Penelitian akan membuat hal yang akan dibutuhkan.

Langkah – langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun media pembelajaran *e-book* yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI.
- b. Menentukan bahan yang akan digunakan untuk membantu media *e- book*
- c. Menentukan bentuk media yang akan dibuat sesuai ukuran yang ditentukan.

3. Fase *Developoment* (pengembangan)

Pengembangan adalah suatu usaha yang meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan abdul (2005:24)

Pada tahap ini, penelitian mulai mengembangkan media *e-book* sesuai *desain* yang telah ditetapkan, setelah itu media *e- book* yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jika media *e- book* yang sudah dibuat oleh peneliti belum mencapai kriteria positif, maka peneliti akan merevisi media pengembangan sesuai saran dari ahli materi dan ahli media.

4. Fase *Implementation* (*implementasi*)

Implementasi adalah suatu proses penerapan, ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. Sebagai aktualisasi kurikulum tertulis dalam bentuk pembelajaran kunandara (2007: 212).

Pada tahapan ini, diadakan uji coba media *e- book* yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi nyata yaitu kelas. Selama implementasi, media *e- book* diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

5. Fase *Evaluation* (*evaluasi*)

Menurut pengertian istilah, toha (2003: 2) mengatakan bahwa evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk menegetahui kedaan sesuatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur untuk memperoleh kesimpulan

Evaluasi dilakukan dalam dua jenis evaluasi yaitu bentuk evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka. Hasil evaluasi dilaksanakan memberikan umpan balik pada penggunaan media *e- book*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pada pengumpulan data pada pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Observasi

Metode observasi yang akan diterapkan memperoleh data pendukung yang akan kuat akan terlaksanakan pembelajaran. Data yang akan dikumpulkan dilakukan dengan melihat proses pembelajaran langsung dari perangkat yang akan digunakan guru. Melihat proses pembelajaran guru di sekolah tersebut dan sudah melakukan proses izin kepada guru, bagaimana proses pembelajaran berlangsung

2. Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran kelas XI SMAN 9 kota Jambi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada didalam kelas secara langsung tentang kegiatan yang ada didalam kelas secara kebutuhan yang dibutuhkan pada saat melakukan pendauluan untuk menentukan kebutuhan siswa.dan disekolah masih menggunakan kurikulum K 13 untuk sekarang ini dan bagaimana pelaksanaan disekolah apakah di dalam kelas boleh menggunakan hp saat belajar, bu rina beliau adalah sebagai guru sejarah di SMAN 9 Kota Jambi

3. Angket

Angket yang akan dipergunakan pada penilaian produk pada media pembelajaran aktif yang akan memberi materi pelajaran mengenai perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme. Angket penelitian yang digunakan untuk produk media yang dijadikan sebagai media pembelajaran perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme yang menggunakan angket pertanyaan.

Tabel 1. Angket Penilaian Ahli Media

NO	Aspek	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	1. Tampilan Media	1. Jenis bahan yang digunakan Saran : 2. Ukuran media Saran : 3. Tampilan media menarik Saran : 4. Kepranktisan media Saran :					
2.	Warna	1. Pemilihan warna untuk latar ,gambar dan tulisan jelas Saran : 2. Daya tarik warna media Saran : 3. Pemilihan warna untuk latar belakang sesuai Saran : 4. Daya tarik warna media Saran :					
3.	Kotak	1. Komposisi Saran : 2. Tampilan media kotak Saran :					
4.	Penggunaan	1. Kejelasan petunjuk kegunaan Saran : 2. Kemudahan pemakaian media Saran : 3. Kesesuaian media dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran Saran :					

Table 2. Angket Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Materi	1. Materi sesuai dengan standar Saran : 2. Materi sesuai dengan konsep pembelajaran Saran : 3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Saran : 4. Soal sesuai dengan materi Saran :					
2	Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti Saran 2. Bahasa yang digunakan sederhana saran 3. Bacaan ejaan Saran : 1. Warna pada media menarik Saran : 2. Bentuk media menarik Saran :					

Table 3. Angka Penilaian Media *Mind Mapping* Dan *E-book* Untuk Peserta Didik

No	Aspek	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	1. Pemilihan desain sangat menarik Saran : 2. Tampilan media mind mapping dan e-book menarik Saran : 3. Kemudahan pemakaian Saran :					
2.	Warna	1. Warna pada media menarik Saran: 2. Bentuk media menarik Saran :					
3.	Materi	1. Materi berisi materi yang sesuai dengan yang di pelajari Saran : 2. Media mudah dipahami dengan media Saran :					

E. Teknik Analisis Data

Pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis data secara belajar. Data yang diperoleh data dalam kategorikan, menjabarkan ke dalam unit-unit dan menyusun pola, memilih mana yang penting dan yang akan diperelajari

1. Analisis data Kualitatif

Menurut Moleong (2017: 6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh penelitian seperti perilaku dalam penelitian ini data kuantitatif berupa dari pakar media pembelajaran dan guru diubah ke dalam bentuk data kualitatif

2. Analisis data Kuantitatif

Teknik analisis diperoleh dari tes belajar dengan menganalisis hasil belajar siswa pada setiap siklus berdasarkan nilai masing-masing. Data-data yang digunakan ialah data-data angka atau data yang dapat dihitung secara tepat dengan perhitungan rumus statistik. Dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai media pembelajaran

Table 4. Kriteria Penelitian Angket Validasi Ahli

Rata – rata skor	Predikat
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Sangat kurang

Dalam rumus yang digunakan untuk menghitung angket validasi yang diperoleh dalam setiap sub variable yaitu dengan cara :

1. Menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase kelayakan dalam tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100 \%}{\text{Jumlah skor tertinggi}}$$

2. Dari perolehan hasil presentase kemudian menentukan kriteria kualitatifnya

Dengan cara :

- a. Menentukan skor maksimum adalah 100 %
- b. Menentukan skor minimum adalah 20 %
- c. Menentukan range (skor maksimum-skor minimum) = 100%-20% = 80 %
- d. Menentukan interval : 5 kategorikan yang terdiri (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang)
- e. Menentukan lebar interval (range : interval) = 80 : 5 = 16

Berdasarkan perhitungan diatas, kriteria validasi suatu produk dalam mengetahui layak atau tidak layaknya digunakan, dapat diterapkan sebagai pada table berikut :

Tabel 5. Penilaian Kelayakan

Interval	Kualifikasi
85% - 100 %	Sangat baik
69% - 84 %	Baik
53% - 68 %	Cukup
37% - 52 %	Kurang baik
16% - 36 %	Tidak layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil SMA 9 Kota Jambi

SMA 9 Kota Jambi didirikan pada tanggal 24 juni 1994. Adapun identitas dari sekolah SMAN 9 Kota Jambi adalah sebagai berikut :

Nomor statistik sekolah : 30 11 00 40 30 09

Nama sekolah : SMAN 9 Kota Jambi

Alamat : Jl. Berdikari No RT. 28, Payo Selincah,

Kecamatan : Paal Merah

Kota : Jambi

Provinsi : Jambi

Kode area/no.telp :

Kode pos : 36148

2. Sejarah SMAN 9 Kota Jambi

Agar berdirinya SMAN 9 Kota Jambi sesuai dengan rencana berdirinya, maka diperlukan suatu visi dan misi yang harus ditetapkan sebagai landasan dalam melakukan program-program yang di rencanakan. Adapun visi dari SMAN 9 Kota Jambi “Terwujudnya insan berakhlak mulia, berbudaya,cerdas, berprestasi, berwawasan lingkungan, dan global”.

SMAN 9 Jambi berlokasi di jalan berdikari kelurahan payo selincah kecamatan Jambi Timur kota Jambi. Lokasi ini berada di ujung timur Kota

Jambi yang berbatasan langsung dengan kabupaten Muaro Jambi. Namun demikian lokasi ini secara geografis memiliki akses yang tinggi karena dilewati jalan provinsi yaitu jalan lingkar timur yang menuju perlanuhan talang duku dan dapat ditempuh dengan berbagai sarana angkutan.

SMAN 9 kota jambi didirikan dengan NSS, 30.1.10.04.03.009 diatas tanah dengan luas 10.0001M dengan sertifikat P.10, gambar situasi nomor 2149/1992 tanggal 21 juni 1992.

3. Jumlah guru dan peserta didik SMAN 9 Kota Jambi

a. Jumlah guru

Jumlah guru yang aktif mengajar di SMAN 9 Kota Jambi berjumlah 35 guru.

b. Jumlah peserta didik 320

c. Cara aktivitas dari kegiatan penelitian ketika belajar mengajar yang harus disiapkan guru sebelum mengajar harus mempersiapkan materi dan juga harus menyiapkan mental saat mengajar di dalam kelas dan guru harus menguasai kelas saat belajar agar siswanya tidak berisik saat kita mengajar dan guru harus bisa mengaktifkan siswa dalam belajar mengajar, guru harus mempersiapkan pertanyaan\kuis untuk siswa biar mereka aktif dalam belajar mengajar

d. I kelas

B. Pembahasan

1. Tahap Analisis

Tahap-tahap analisis yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang berlaku di SMAN 9 Kota Jambi. Pemaparan rumusan indikator berdasarkan kompetensi dasar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2

Kompetensi Dasar Dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator
1. Menganalisis berbagai perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme	Membaca buku teks dan melihat bagaimana berbagai perlawanan kolonialisme dan imperialisme

b. Analisis Teknologi Dan Situasi Sekolah

Analisis teknologi dan situasi sekolah dilakukan melalui wawancara dengan guru sejarah untuk mengetahui permasalahan – permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah masih terbatas, hanya menggunakan buku teks atau buku cetak dan di dalam kegiatan pembelajaran siswa juga belum dilibatkan secara aktif. Selain itu, kegiatan pembelajar mengajar sejarah disekolah sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Dalam hasil analisis teknologi dan situasi sekolah ini dapat dilihat bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah tahap analisis selanjutnya adalah tahap desain. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi penyusunan isi media yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, penyusunan RPP uji coba, dan penyusunan instrumen penelitian

a. Penyusunan isi media

Kegiatan dalam tahap ini adalah mengumpulkan buku referensi dan gambar-gambar yang ada.

b. Penyusunan *storyboard*

Storyboard merupakan gambaran sketsa tampilan yang akan dibuat pada media. *Storyboard* terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media pembelajaran, yaitu bagian-bagian yang ditampilkan dalam media. Materi berisi beberapa pokok bahasan diantaranya yaitu, perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme. Hasil *storyboard* dapat disajikan dalam bentuk tabel yang akan diruaikan sebagaimana berikut :

Tabel 4.3

Stortyboard

	Pembukaan
	Tujuan pembelajaran
	Catatan mengenai sejarah masuknya perlawanan kolonialisme
	kolonialisme dan imperialisme bangsa barat didunia

a. Pengertian dan Tujuan Kolonialisme

Kolonialisme merupakan sistem atau ideologi dimana suatu negara menguasai rakyat dan sumber daya negara lain tapi masih berhubungan dengan negara induk. Pengertian lain dari kolonialisme adalah pemaksaan suatu negara kepada negara lain (daerah koloni) terutama dalam bidang politik/pemerintahan melalui perang maupun perjanjian atau kesepakatan yang menyebabkan satu negara kalah dan menjadi bagian dari negara yang menang. Dengan kata lain kolonialisme dapat diartikan menjadi sistem politik untuk menjajah negara lain.

Kolonialisme disebut juga dengan istilah kolonisasi atau penjajahan karena ada daerah koloni yang dijajah dan dikuasai oleh bangsa atau negara lain sebagai pihak kolonial. Mengenai tujuan kolonialisme antara lain ; memperluas wilayah, mendapatkan kekuasaan, mendapatkan keuntungan ekonomi sebagai sumber pendapatan negara induk, eksploitasi semua sumber daya (SDA dan SDM), menyensasikan daerah koloni secara fisik dan psikis karena tidak ada keinginan mensejahterakan penduduk.

b. Pengertian Imperialisme

Imperialisme dapat dipahami menjadi imperialisme kuno dan imperialisme modern. Pada imperialisme kuno dapat diartikan makna dan tujuannya dengan kolonialisme sedangkan imperialisme modern lebih bertujuan untuk mensejahterakan penduduk di daerah jajahan dan untuk menanamkan pengaruh pada semua pada semua bidang kehidupan negara yang bersangkutan dengan mengajarkan bangsa dijajah agar berbudaya dan memiliki cara hidup yang sama dengan negara induk.

c. Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Dunia

Kolonialisme dan imperialisme merupakan sistem politik penjajahan yang diterapkan oleh bangsa barat di dunia, bahkan telah dipraktekkan sejak masa kuno seperti Yunani Romawi dan Mesir Kuno sampai masa modern abad 15 M ketika bangsa barat mulai melakukan aktivitas penjelajahan samudera untuk menguasai dunia. Tercatat bangsa barat yang menerapkan sistem kolonialisme adalah Portugis, Spanyol, Belanda sedangkan yang memilih imperialisme adalah Inggris.

Kolonialisme dan imperialisme di dunia dikarenakan karena Perang Salib dan jatuhnya Konstantinopel oleh Turki Utsmani tahun 1453 yang menyebabkan dtutupnya jalur perdagangan Asia – Eropa melalui Laut Tengah sehingga bangsa barat harus mencari jalur perdagangan baru. Dalam hal ini kebutuhan rempah-rempah dari timur tidak bisa dihindari karena harganya yang mahal di pasaran Eropa saat itu. Selain itu mereka juga ingin melakukan “balas dendam” dengan Islam karena kekalahan dalam Perang Salib. Ditambah lagi dengan adanya keinginan untuk mempelajari alam semesta, kondisi geografis, dan kehidupan bangsa-bangsa lain.

Tujuan kolonialisme dan imperialisme bangsa barat didasari atas 3G (Gold, Gospel, Glory). Gold artinya mencari keuntungan dan kekayaan, gospel menyebarkan agama katolik, dan glory mendapat kejayaan dengan mencari daerah koloni sebanyaknya. Berbagai faktor dan tujuan kolonialisme dan imperialisme tersebut, maka mulailah dilakukannya aktivitas penjelajahan

dunia oleh bangsa barat ke berbagai benua, mulai dari Amerika, Afrika, Asia, dan Australia.

Diawali dengan disepakatinya Perjanjian Tordesilles tahun 1493 yang membagi dunia menjadi kekuasaan atas Portugis mulai dari Brazil hingga bagian timur dan selebihnya milik Spanyol. Sebut saja Portugis di bawah Alfonso d' Albuquerque telah sampai di Asia terutama di Nusantara dengan menguasai Malaka tahun 1511. Selanjutnya ada Spanyol dengan Vasco da Gama yang berlayar sampai ke Kalkuta India dan Christopher Columbus yang berhasil sampai ke Amerika, hingga Belanda dan Inggris yang juga sampai ke wilayah-wilayah di Nusantara.

d. Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Nusantara

Bangsa Indonesia selama berabad-abad hidup dalam kolonialisme dan imperialisme bangsa barat. Letak geografis Nusantara pada posisi silang dunia (dua benua dan dua samudera) memang membuat posisinya sangat strategis dalam jalur pelayaran dan perdagangan dunia. Selain itu kekayaan alamnya terutama rempah-rempah menjadi magnet tersendiri bagi bangsa barat.

Pada perkembangan selanjutnya, bangsa barat memandang bahwa keuntungan yang akan diperoleh akan lebih banyak bila mereka menguasai Nusantara. Menguasai yang dimaksud bukan sebatas hubungan dagang, melainkan dengan menjadikan Nusantara sebagai bagian dari koloni mereka, mulai dari Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris.

Ekspedisi pertama bangsa barat yang sampai ke Nusantara adalah Portugis, di bawah Alfonso de Albuquerque berhasil sampai dan menguasai Malaka tahun 1511. Selanjutnya Spanyol dengan pimpinan Magelhaens sampai ke Maluku tahun 1521, sementara itu ekspedisi Belanda pimpinan Cornelis de Houtman sampai ke Banten tahun 1595 yang disambut baik oleh Sultan Abdul Mufakir Mahmud Abdulkadir. Ekspedisi selanjutnya dilakukan Belanda tahun 1598 dari Banten hingga ke Maluku.

Di antara bangsa-bangsa barat yang pernah menerapkan sistem kolonialisme di Nusantara adalah Belanda, yang berkuasa sejak ditempatkannya Herman Willem Daendels sebagai Gubernur Jenderal tahun

1808-1811 hingga gubernur jenderal lainnya sampai tahun 1942 sebelum Pendudukan Jepang. Khusus Inggris, menerapkan sistem imperialisme di Nusantara setelah berhasil menempatkan Thomas Stamford Raffles sebagai Gubernur Jenderal tahun 1811 – 1816.

Beberapa bukti penguasaan Nusantara atas Belanda adalah ; pertama, dikuasainya Nusantara dan menjadi koloni Belanda dengan menjadikannya sebagai Negara Hindia Belanda bagian dari Pax Nederlandica sehingga terbentuklah wilayah kekuasaan mulai dari Residensi, Afedeling, Onderafdeling, kawedanan / district, marga / nagari / kampung. *Kedua*, raja / sultan tidak lagi berkuasa dan hanya menjadi *ambtenar* Belanda, *Ketiga*, disusun struktur birokrasi pemerintahan Hindia Belanda mulai dari Gubernur Jenderal, residen, contrelir, wedana, bupati, pasirah, kepala kampung/nagari/marga. *Keempat*, diberlakukannya Sistem Tanam Paksa dengan meniru sistem *cultuurstelsel* di Belanda.

Instrumen yang dibutuhkan selama penelitian pengembangan dilaksanakan meliputi: Media untuk ahli media, lembar respon siswa, tes hasil belajar. Instrumen penelitian divalidasi kepada indikator instrumen penelitian sebelum digunakan pada peneliti instrumen pada halaman

3. Tahap Pengembangan (*develpoment*)

Setelah pembuatan desain isi media maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan cara pembuatan media berdasarkan hasil analisis dan perancangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang dikategorikan baik setelah divalidasikan oleh ahli media dan ahli materi.

a. Pembuatan media pembelajaran

Pada bagian intro penampilan frame awal yang berisi tampilan pembuka. Selanjutnya frame yang berisi tujuan pembelajaran. Kemudian frame materi berisi sub materi yang berisikan materi yang disajikan dan kegiatan pembelajaran yang disajikan secara kontekstual dan dirancang agar

siswa aktif dalam proses pembelajaran, setiap sub materi terdapat gambar yang berkaitan dengan judul. Terakhir frame penutup berisikan pernyataan untuk beberapa siswa.

Sebelum dikembangkan

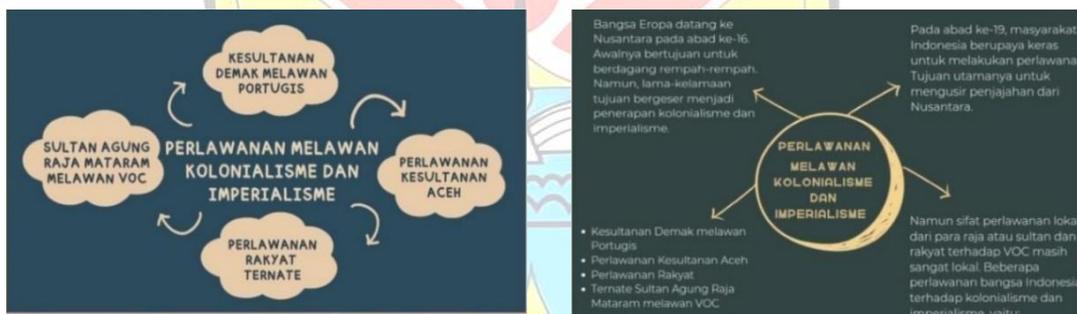
b. Frame pembuka



Pada bagian intro menampilkan frame awal yang berisi nama mediator.

c. Frame materi

Frame materi berisi sub materi yang berisikan pokok pembahasan dan gambar yang berkaitan yang disajikan



Sesudah dikembangkan

a. Intro



Pada bagian intro menampilkan frame awal yang berisi tampilan pembuka.

b. Frame tujuan pembelajaran



c. Frame materi

Frame materi berisikan sub materi yang berisikan materi yang disajikan dan kegiatan pembelajaran yang disajikan secara kontekstual dan dirancang agar siswa aktif dalam proses pembelajaran. Setiap sub materi terdapat gambar yang disajikan sesuai dengan judul materi.



d. Frame penutup

Frame penutup berisi pertanyaan siswa.



4. Validasi Media

Media dinilai dengan menggunakan angket validasi oleh para ahli. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Adapun identitas ahli sebagai validator pada penelitian ini adalah Satriyo Pamungkas, M. Pd (dosen) dan guru Rina Anggraini, S.Pd (guru sejarah)

5. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap 1

Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian media yang akan di validasikan oleh validator 1.

Table 4.4
Instrumen penilaian

No	Aspek penilaian	Pertanyaan	Komentar	1 SS	2 S	3 TS	4 STS
1	Tampilan	Penggunaan warna Saran : Ok		V			
		Bahasa yang digunakan sesuai EYD Saran					V
		Tata letak gambar sesuai Saran :		V			
		Ukuran huruf sesuai Saran :					V
2	Materi	Materi mudah di pahami Saran :				V	
		Media membantu siswa dalam belajar Saran :	V				

3	Pembelajaran	Media membantu siswa dalam belajar Saran :				V	
		Media dapat mudah digunakan siswa Saran :		V			
4.	Penggunaan	Kejelasan petunjuk kegunaan Saran:	V				
		Kemudahan pemakaian media Saran :	V				
Skor total			31				
Nilai $= \frac{\text{skor total}}{52} \times 100$			59,6%				

Kesimpulan :

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMAN tanpa direvisi
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajran di SMAN dengan revisi sesuai saran
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMAN

Adapun komentar dan saran yang diberikan validator pertama yaitu:

1. Lebih spesifik antara gambar
2. Setiap gambar diberikan keterangan
3. Warna harus di sesuaikan

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator 1 diperoleh skor yaitu 59,6% dengan kriteria “ **valid** ”, tetapi masih ada revisi sesuai dengan saran komentar dan saran oleh validator.

6. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap II

Aspek yang dinilai tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media.

Berikut instrumen penilaian media yang akan di validkan oleh validaktor 1.

Table 4.5

Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek penilaian	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Tampilan media	1. Media <i>mind mapping</i> bermanfaat untuk menambah wawasan saya Saran :				V
		2. Media <i>mind mapping</i> sulit dipahami			V	
		3. Media <i>mind mapping</i> memiliki layout/tataletak yang menarik untuk dibaca				V
		4. Bahasa yang digunakan didalam media <i>mind mapping</i> sesuai dengan kaidah bahasa indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya				V
		5. Terdapat bebrapa kata dalam media <i>mind mapping</i> yang membuat saya bangun Saran :			V	
2		6. Informasi didalam media <i>mind mapping</i> mudah dipahami Saran :			V	
		7. Gambar/foto didalam media <i>mind mapping</i> sehingga menyulitkan saya dalam menggunakannya Saran :				V
		8. Media <i>mind mapping</i> ini membantu saya menjawab pertanyaan guru dengan baik Saran :			V	
3		9. Pemilihan huruf ,ukuran huruf dan spasi sudah tepat sehingga memudahkan membaca media <i>mind mapping</i>				V

		10. Tampilan warna media <i>mind mapping</i> sudah tepat sehingga memudahkan saya membacanya				V
		11. Media <i>mind mapping</i> sudah tepat sehingga mempermudah saya membacanya			V	
4	Penggunaan	12. Media <i>mind mapping</i> memotivasi saya sehingga untuk mempelajari materi sejarah Saran :				V
		13. Setelah melihat tampilan media <i>mind mapping</i> saya tidak termotivasi mempelajari				V
		14. Isi media <i>mind mapping</i> menarik dibaca				V
<i>Skor total</i>			47			
Nilai = $\frac{\text{skor total}}{52} \times 100$			90,3%			

Kesimpulan

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMAN tanpa revisi	V
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMAN dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMAN	

Berdasarkan hasil penelitian media yang dilakukan oleh validator 1 dengan komentar” secara keseluruhan media sudah lebih baik dari sebelumnya, media sudah boleh diuji cobakan” diperoleh skor yaitu validator 1 “90,3%” dengan kriteria “sangat valid” dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

1. Deskripsi Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan

pembelajaran yang terpusat pada siswa. Berikut instrumen penilaian materi akan di validasi ahli materi

Table 4.6
Instrumen Penilaian Materi

	Aspek	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Materi	1. Materi sesuai dengan standar Saran :				V
		2. Materi sesuai dengan konsep pembelajaran Saran :			V	
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Saran :				V
2	Bahasa	4. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti Saran :			V	
		5. Bahasa yang digunakan sederhana Saran :				V
		6. Bacaan ejaan Saran :				V
		7. Warna pada media menarik Saran :				V
Skor total			45			
Nilai = $\frac{\text{Skor total}}{\text{Skor total}} \times 100$			77,5%			

Kesimpulan

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMAN tanpa direvisi	
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMAN dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran SMAN	

Adapun komentar yang diberikan oleh validator II yaitu “dapat dilanjutkan sebagai pengetahuan awal siswa terkait dengan materi tersebut, karena sejauh muatan terkait tema ini hanya berkembang sebatas apa yang di sampaikan oleh peneliti pada mind mapping” berdasarkan hasil penilaian media

dan komentar yang diberikan oleh validator II diperoleh skor yaitu “77,5 %” dengan kriteria “ **valid** “ dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “ **layak**” untuk digunakan.

2. Deskripsikan penilaian oleh guru

a. Aspek materi

Table 4.7
Instrumen Penilaian

No	Pertanyaan	1 SS	2 S	3 TS	4 STS
1	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah di pahami				V
2	Materi sesuai dengan rumusan			V	
3	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				V
4	Kejelasan uraian materi perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme				V
5	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				V
6	Contoh yang diberikan sesuai materi				V
7	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas				V
Skor total		39			
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor total}} \times 100$		82,5%			

Adapun komentar yang diberikan oleh guru sejarah yaitu pdf yang ditampilkan sudah baik dan selanjutnya pertanyaan yang dibuat untuk siswa agak dipermudahkan lagi tapi total keseluruhan sudah sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian media dan komentar yang diberikan oleh guru sejarah skor yaitu “82,5% “dengan kriteria sangat “**valid**”, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan

b. Aspek media

Table 4.8
Instrumen Penilaian

No	Pertanyaan	Skor nilai			
		1	2	3	4
1	Teks dapat terbaca dengan baik				V
2	Ukuran teks dan jenis huruf				V
3	Warna dan background				V
4	Gambar pendukung				V
5	Kejelasan uraian materi				V
6	Kemudahan penggunaan media				V
7	Kejelasan petunjuk				V
Skor total		40			
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor total}}{40} \times 100$		100%			

Kesimpulan :

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMAN tanpa revisi	V
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMAN dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMAN	

Adapun komentar yang diberikan oleh guru sejarah yaitu yang disampaikan sangat baik dan sudah baik untuk diajarkan sebagai bahan ajar.

Berdasarkan hasil penilaian media dan komentar yang diberikan oleh guru sejarah

7. Tahap Implementasi (*implemantiton*)

Setelah media yang dikembangkan sudah selesai disusun dan dinyatakan sudah layak digunakan di kelas oleh para ahli media, selanjutnya media tersebut akan diuji cobakan di sekolah yang sudah ditentukan sebagai tempat penelitian. Media diujicobakan pada siswa yang sudah menjadi subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 1. Uji coba di lapangan yaitu uji

coba (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), uji coba kelompok besar (*field group*).

- a. Uji coba *one to one* pada tahap uji coba dilakukan pada 10 orang siswa kelas XI IPS I di SMAN 9 kota Jambi yang di pilih secara acak. Uji coba dilakukan melalui secara offline. Peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi, selama evaluasi peserta didik tidak mengalami hambatan. Uji coba yang dilakukan untuk kepentingan perbaikan media sehingga media dapat menjadi lebih baik lagi, peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan penggunaan media mind mapping sebagai media pembelajaran sejarah. Berikut rekap hasil uji coba lapangan perorangan yang telah dikonversi kedalam persentase :

Table
Rekap Data Hasil Uji Coba Perorangan

Aspek	Persentase	Kriteria
1 ketertarikan	80,7%	Baik
2 materi	82,8%	Baik
3 media	75,2%	Baik

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “**80,7%**” dengan kriteria “**baik**”, aspek materi yaitu “**82,8%**”

Dengan kriteria “ baik” dan aspek media yaitu “75.2%” dengan kriteria baik dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “ layak “ untuk digunakan.

b. Uji coba *small group*

Pada tahap ini uji coba dilakukan pada 12 orang siswa kelas XI IPS I di SMAN 9 Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan melalui secara offline. Peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi, selama proses evaluasi peserta didik tidak mengalami hambatan. Uji coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan media hingga media dapat menjadi lebih baik lagi, uji coba pada tahap perorangan peserta didik dapat membuka pdf di hp yang sudah di kirim linknya kedalam grup. Setelah peserta didik melihat. Peneliti memberikan angket kepada siswa terkait tanggapan penggunaan media mind mapping pembelajaran sejarah. Berikut adalah rekap hasil uji coba lapangan perorangan yang telah dikonversi kedalam persentase :

Table

Rekap Data Hasil Uji Coba *Small group*

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Ketertarikan	83,1%	Baik
2	Materi	80,0%	Baik
3	Media	82,4%	Baik

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “83,1%” dengan kriteria

baik, aspek materi yaitu **“80,0 %”** dengan kriteria baik dan dapat aspek media yaitu **“82,4%”** dengan kriteria baik dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk di gunakan

c. Uji coba *field test*

Pada tahap ini uji coba di lakukan pada 32 orang siswa kelas XI IPS 1 di SMA adhyaksa 1 jambi yang di pilih secara acak. uji coba di lakukan secara online via group whatsapp, peserta didik yang di pilih mewakili dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi, selama proses evaluasi peserta didik tidak mengalami hambatan. Uji coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan media hingga media dapat menjadi lebih baik lagi, pada tahap uji coba perorangan peserta didik dapat memutar video youtube sebagai media pembelajaran sejarah. berikut adalah rekap hasil uji coba lapangan perorangan yang telah di konversi ke dalam presentase :

Tabel.
Rekap Data Hasil Uji Coba *Field Test*

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Ketertarikan	84,3%	Baik
2	Materi	80,0%	Baik
3	Media	84,2%	Baik

Berdasarkan hasil penilaian media yang di berikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu **“84,3%”** dengan kriteria **“baik”**, aspek materi yaitu **“80,0%”** dengan kriteria **“baik”**, dan aspek media yaitu **“84,2%”** dengan kriteria **“baik”**. dapat di tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut **“layak”** untuk di gunakan.

8. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini merupakan tahap penilaian untuk memberikan dari media yang telah dibuat, evaluasi di lakukan dari awal pembuatan media dari catatan saat membuat produk, angket ahli media dan angket respon peserta didik yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah di tentukan.

1. Respon peserta didik

Pada tahap ini hasil dari media yang di uji cobakan kepada 32 siswa melalui angket yang disebar menggunakan kertas, respon peserta didik dapat dilihat pada table dibawah ini:

4.10

Rekap Data Respon Siswa

No	Pertanyaan	Persentase	Kriteria
1	Uji coba pertama	81%	Sangat baik
2	Uji coba kedua	90%	Sangat baik
3	Uji coba ketiga	90,5%	Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa peserta didik, dapat dilihat persentase pada uji coba pertama sebesar “81 %” pada uji coba kedua mendapatkan sebesar “90%” dapat ditarik digunakan “90,6%” dapat ditarik kesimpulan dari ketiga uji coba lapangan diatas bahwa media dikatakan “**layak**” untuk digunakan.

C. Pembahasan Penelitian

Pengembangan *e book* sejarah perlawanan melawan koloniaslisme di Kota Jambi berbasis *pdf* sebagai media pembelajaran siswa sebagai produk dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi.

Tahap pengembangan media pembelajaran ini dimulai dengan tahap analisis. Pada tahap ini terdiri dari tahapan analisis kurikulum dan analisis teknologi dan situasi sekolah. Dari hasil analisis kurikulum peneliti membuat media pembelajaran berdasarkan kurikulum yang sesuai dengan sekolah tersebut. Kemudian hasil analisis teknologi dan situasi sekolah peneliti membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Selanjutnya tahap design, yaitu pembuatan *storyboard* terdiri dari desain utama dan materi. desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media pembelajaran. Yaitu bagian-bagian yang ditampilkan dalam media. Dalam *storyboard* ini, terlebih dahulu dirancang sebelum pembuatan materi, agar mengetahui garis besar materi yang akan dibuat.

Selanjutnya tahap *development* yang pembuatan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *pdf* yang dibuat berdasarkan rpp yang digunakan. Media tersebut dibuat dan dapat diberi penilaian oleh para validator. Penilaian yang diberikan oleh para validator adalah penentu untuk membuat media tersebut apakah sudah layak digunakan ataupun belum. Pada tahap

pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis pdf yang akan diujikan.

Berdasarkan hasil penilaian media oleh validator ahli media diperoleh nilai “90,3%” yang dikriteriakan “**sangat valid**” yang artinya media “**layak**” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. kemudian hasil media oleh validator ahli materi diperoleh nilai “87,5%” yang dikriteriakan sudah “**sangat valid**” yang artinya materi dan media “**layak**” untuk digunakan. Setelah itu hasil penilaian media oleh guru sejarah untuk aspek materi dan aspek media masing-masing diperoleh nilai “100%” dan yang kreterian sudah sangat valid yang artinya materi dan media layak untuk digunakan.

Setelah dilakukan analisis oleh para validator kemudian media pembelajaran berbasis power point dinyatakan layak untuk di uji coba kepada siswa. Tahap selanjutnya adalah tahap impelemntasi, yaitu menerapkan media tersebut kepada siswa di SMAN Negeri 9 Kota Jambi kelas XI semester I tahap uji coba lapangan yang digunakan yaitu uji perorangan (*one to one*), uji kelompok kecil (*small group*), dan uji kelompok besar (*field test*). Penilaian uji coba perorangan dari ketiga aspek mendapat criteria “**baik**” yang artinya “**layak**” untuk digunakan, penialaian uji coba kelompok kecil dari ketiga aspek mendapat criteria “**baik**” arinya “**layak**” untuk digunakan, dan yang artinya uji coba kelompok besar dari ketiga aspek mendapatkan criteria “**baik**” yang artinya “**layak**” untuk digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis mind mapping pada materi perlawanan melawan kolonialisme dan imperialisme di SMAN 9 Kota Jambi kelas XI ini menggunakan model

ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi)

1. Tahap *analysis* (analisis) dilakukan dengan menganalisis analisis kurikulum, analisis teknologi dan situasi sekolah
2. tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan pembuatan storyboard yang terdiri dari desain utama dan materi. Pembuatan dibuat bertujuan untuk mempermudah proses pengembangan dan mengambungkan komponen-komponen media yang masih ada. Seperti menggambarkan alur media pembelajaran serta urutan penyajian dan perancangan isi materi dibuat berdasarkan analisis kurikulum serta mempersiapkan referensi dari beberapa sumber yang relevan.
3. tahap *development* (pengembangan) dilakukan dengan pembuatan instrument penilaian yaitu angket ahli materi dan ahli media, dan pembuatan

media pembelajaran yang berisikan intro, fream judul, materi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, penutup.

4. Tahap implematiton (imperemntasi) dilakukan uji coba lapangan one to one pada 10 siswa untuk mendapatkan media pembelajaran, berdasarkn hasil yang didapatkan dari ketiga aspek ialah criteria baik . uji coba small group mendapatkan criteria dan uji coba *feld test* mendpatakan criteria baik yang artinya layak untuk di pakai dalam belajar mengajar.
5. Tahap evalution (evaluasi) dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 35 siswa untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajran. Berdasarkan nilai yang diperoleh yaitu pada uji coba pertama sebesar

B. Saran

1. Media yang dikembangan sudah memliki kriteria layak digunakan berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan sehingga dapat dijadikan salah satu arnafif sumber belajar yang digunakan guru untuk menujung kegiatan belajar.
2. Untuk penelitan selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis mind mapping dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati, is. 2017.” penggunaan model peta pikiran (mind mapping untuk meningkatkan pemahaman membaca wacana siswa sekolah dasar).” Jurnal prodi PGSD.
- Bayu aditya ariyantara, 2016” faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII smp negeri 4 wares terhadap proses pembelajaran permainan. Sarjana (SI) universitas negeri yogakarta.
- Chafidho, id dho. Dkk . 2010” implementasi metode mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar ips peserta didik 5 sd negeri indro kembomas gresik. Universitas muhamad diyah, gersik.
- Fathul firdaus llyasa, 2014.”efektivitas metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 12 semarang. Sarjana (SI) universitas negeri semarang
- Kanandara, 2007.” Guru profesional impementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan sukses dalam sertifikasi guru”. Jakarta raja grafindo persada.
- Linda nurul, 2016.” Penggunaan media charta untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran ipa kelas VI . sajrana (SI
- Mukmini chaerul,” pengaruh penggunaan media pembelajaran e-book terhadap hasil belajar siswa pada mata kuliah pelajaran ipa kelas VII unismuh makassar. Sarjana (SI) universitas muhammadiyah makssar
- Pratiwi suryo melania royan, 2010.” Pembelajaran fisika dengan simulasi komputer pada pokok bahan gerak lurus untuk siswa kelas VII di smp. penguji sarjana (SI), universitas sanata dharma.
- Radhatul jannah, 2009.” Media pembelajaran.” Sarjana (SI) Universitas banjar masin.
- Yudha pranata, 2016.” E –book bahan pembelajaran rangkaian listrik dengan plafrom android untuk meningkatkan hasil belajar. Sarjana (SI) universitas negeri semarang.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMAN 9 KOTA JAMBI

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas / semester : XI genap

Alokasi waktu : 2 x 45 menit (1 pertemuan)

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

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

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

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

A. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR

No	Kompetensi dasar	Indikator
1.3	Menghayati jati manusia sebagai dengan menata lingkungan yang baik guna memenuhi kesejahteraan lahir batin.	1.3.1 Bersyukur atas nikmat dan karunia Tuhan yang Maha Esa 1.3.2 Mensyukuri kemampuan manusia dalam mengandalkan diri 1.3.3 Menjaga lingkungan hidup di sekitar rumah tempat tinggal, sekolah dan masyarakat 1.3.4 Bersyukur kepada Tuhan yang Maha Esa sebagai bangsa Indonesia

		<p>1.3.5 Menghormati orang lain dalam menjalankan ibadah sesuai dengan agamanya</p> <p>1.3.6 Terus berkreasi dan berinovasi demi kemajuan bangsa</p>
2.2	Meneladani sikap tindakan cinta damai, respons dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungan	<p>2.2.1 Melaksanakan tugas individu dengan baik</p> <p>2.2.2 Cepat tanggap dalam merespon suatu kejadian</p> <p>2.2.3 Tidak menyalahkan/menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat</p> <p>2.2.4 Mengakui dan minta maaf atas kesalahan yang dilakukan</p> <p>2.2.5 Bersikap jujur</p> <p>2.2.6 Tidak menyalahkan orang lain untuk kesalahan tindakan sendiri</p> <p>2.2.7 Menwujudkan sikap saling tolong menolong dalam kehidupan</p>
3.2	Menganalisis proses kolonialisme dan imperialisme	3.2.1 menjelaskan latar belakang kedatangan kolonialisme imperialisme bangsa barat dan bangsa barat didunia
4.2	Mengolah informasi tentang kolonialisme dan imperiaisme menyajikan dalam bentuk cerita sejarah	<p>4.2.1. membuat tulisan berisi analisis mengenai kolonialisme dan imperialisme</p> <p>4.2.3. membuat tulisan berisi tentang kolonialisme dan imperialisme</p>

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia.
2. Peserta didik dapat melacak kronologi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia.

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian dan Tujuan Kolonialisme

Kolonialisme merupakan sistem atau ideologi dimana suatu negara menguasai rakyat dan sumber daya negara lain tapi masih berhubungan dengan negara induk. Pengertian lain dari kolonialisme adalah pemaksaan suatu negara kepada negara lain (daerah koloni) terutama dalam bidang politik/pemerintahan melalui perang maupun perjanjian atau kesepakatan yang menyebabkan satu negara kalah dan menjadi bagian dari negara yang menang. Dengan kata lain kolonialisme dapat diartikan menjadi sistem politik untuk menjajah negara lain.

2. Kolonialisme disebut juga dengan istilah kolonisasi atau penjajahan karena ada daerah koloni yang dijajah dan dikuasai oleh bangsa atau negara lain sebagai pihak kolonial. Mengenai tujuan kolonialisme antara lain ; memperluas wilayah, mendapatkan kekuasaan, mendapatkan keuntungan ekonomi sebagai sumber pendapatan negara induk, eksploitasi semua sumber daya (SDA dan SDM), menyenssarakan daerah koloni secara fisik dan psikis karena tidak ada keinginan mensejahterakan penduduk.

1. Pengertian Imperialisme

Imperialisme dapat dipahami menjadi imperialisme kuno dan imperialisme modern. Pada imperialisme kuno dapat diartikan makna dan tujuannya dengan kolonialisme sedangkan imperialisme modern lebih bertujuan untuk mensejahterakan penduduk di daerah jajahan dan untuk menanamkan pengaruh pada semua pada semua bidang kehidupan negara yang bersangkutan dengan mengajarkan bangsa dijajah agar berbudaya dan memiliki cara hidup yang sama dengan negara induk.

2. Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Dunia

Kolonialisme dan imperialisme merupakan sistem politik penjajahan yang diterapkan oleh bangsa barat di dunia, bahkan telah dipraktekkan sejak masa kuno seperti Yunani Romawi dan Mesir Kuno sampai masa modern abad 15 M ketika bangsa barat mulai melakukan aktivitas penjelajahan samudera untuk menguasai dunia. Tercatat bangsa barat yang menerapkan sistem kolonialisme adalah Portugis, Spanyol, Belanda sedangkan yang memilih imperialisme adalah Inggris.

3. Kolonialisme dan imperialisme di dunia dikarenakan karena Perang Salib dan jatuhnya Konstantinopel oleh Turki Utsmani tahun 1453 yang menyebabkan ditutupnya jalur perdagangan Asia – Eropa melalui Laut Tengah sehingga bangsa barat harus mencari jalur perdagangan baru. Dalam hal ini kebutuhan rempah-rempah dari timur tidak bisa dihindari karena harganya yang mahal di pasaran Eropa saat itu. Selain itu mereka juga ingin melakukan “balas dendam” dengan Islam karena kekalahan dalam Perang Salib. Ditambah lagi dengan adanya keinginan untuk mempelajari alam semesta, kondisi geografis, dan kehidupan bangsa-bangsa lain.

4. Tujuan kolonialisme dan imperialisme bangsa barat didasari atas 3G (Gold, Gospel, Glory). Gold artinya mencari keuntungan dan kekayaan, gospel menyebarkan agama katolik, dan glory mendapat kejayaan dengan mencari daerah koloni sebanyak-banyaknya. Berbagai faktor dan tujuan kolonialisme dan imperialisme tersebut, maka mulailah dilakukannya aktivitas penjelajahan dunia oleh bangsa barat ke berbagai benua, mulai dari Amerika, Afrika, Asia, dan Australia.

Diawali dengan disepakatinya Perjanjian Tordesillas tahun 1493 yang membagi dunia menjadi kekuasaan atas Portugis mulai dari Brazil hingga bagian timur dan selebihnya milik Spanyol. Sebut saja Portugis di bawah Alfonso d' albuquerque telah sampai di Asia terutama di Nusantara dengan menguasai Malaka tahun 1511. Selanjutnya ada Spanyol dengan Vasco da Gama yang berlayar sampai ke Kalkuta India dan Christopher Columbus yang berhasil sampai ke Amerika, hingga Belanda dan Inggris yang juga sampai ke wilayah-wilayah di Nusantara.

5. Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Nusantara

Bangsa Indonesia selama berabad-abad hidup dalam kolonialisme dan imperialisme bangsa barat. Letak geografis Nusantara pada posisi silang dunia (dua benua dan dua samudera) memang membuat posisinya sangat strategis dalam jalur pelayaran dan perdagangan dunia. Selain itu kekayaan alamnya terutama rempah-rempah menjadi magnet tersendiri bagi bangsa barat.

Pada perkembangan selanjutnya, bangsa barat memandang bahwa keuntungan yang akan diperoleh akan lebih banyak bila mereka menguasai Nusantara. Menguasai yang dimaksud bukan sebatas hubungan dagang, melainkan

dengan menjadikan Nusantara sebagai bagian dari koloni mereka, mulai dari Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris.

Ekspedisi pertama bangsa barat yang sampai ke Nusantara adalah Portugis, di bawah Alfonso de Albuquerque berhasil sampai dan menguasai Malaka tahun 1511. Selanjutnya Spanyol dengan pimpinan Magelhaens sampai ke Maluku tahun 1521, sementara itu ekspedisi Belanda pimpinan Cornelis de Houtman sampai ke Banten tahun 1595 yang disambut baik oleh Sultan Abdul Mufakir Mahmud Abdulkadir. Ekspedisi selanjutnya dilakukan Belanda tahun 1598 dari Banten hingga ke Maluku.

Di antara bangsa-bangsa barat yang pernah menerapkan sistem kolonialisme di Nusantara adalah Belanda, yang berkuasa sejak ditempatkannya Herman Willem Daendels sebagai Gubernur Jenderal tahun 1808-1811 hingga gubernur jenderal lainnya sampai tahun 1942 sebelum Pendudukan Jepang. Khusus Inggris, menerapkan sistem imperialisme di Nusantara setelah berhasil menempatkan Thomas Stamford Raffles sebagai Gubernur Jenderal tahun 1811 – 1816.

Beberapa bukti penguasaan Nusantara atas Belanda adalah ; pertama, dikuasainya Nusantara dan menjadi koloni Belanda dengan menjadikannya sebagai Negara Hindia Belanda bagian dari Pax Nederlandica sehingga terbentuklah wilayah kekuasaan mulai dari Residensi, Afedeling, Onderafdeling, kawedanan / district, marga / nagari / kampung. *Kedua*, raja / sultan tidak lagi berkuasa dan hanya menjadi *ambtenar* Belanda, *Ketiga*, disusun struktur birokrasi pemerintahan Hindia Belanda mulai dari Gubernur Jenderal, residen, contrelir, wedana, bupati, pasirah, kepala kampung/nagari/marga. *Keempat*, diberlakukannya Sistem Tanam Paksa dengan meniru sistem *cultuurstelsel* di Belanda.

D. METODE PEMBELAJARAN

Model : Group Resume dan Ceramah

Pendekatan : Scientific, dengan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan

E. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran: buku, power point, hasil diskusi, ilustrasi/gambar pendukung, atlas, hand out materi.
2. Alat pendukung pembelajaran: papan tulis, spidol/boardmarker.
3. Sumber belajar/daftar pustaka:
 - a. Buku Pokok Pembelajaran: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Sejarah Indonesia. SMAN Kelas XI, Semester I. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - b. Buku-buku Sejarah dan artikel sejarah yang relevan: □ J., Donald Mabry. _____. Colonial Latin America. historicaltextarchive.com. □ Olso, Steven. 2006. Mapping Human History. Terjemahan. Jakarta: Serambi. □ Ricklefs, M.C. 2001. A History of Modern Indonesia circa 1200. Third Edition. Houndmills: Palgrave.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahap	KEGIATAN BELAJAR	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pertemuan dengan salam• Peserta didik bersama guru berdoa.• Mengabsensi peserta didik• Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk melalui proses KMB.• Mereview kembali pembahasan pada pertemuan sebelumnya sebagai awal untuk melanjutkan pembelajaran selajutnya.	15 menit
	(mengamati) <ul style="list-style-type: none">• Guru menampilkan gambar atau ilustrasi yang berlangsung kegiatan dengan materi mengenai latar belakang kedatangan bangsa barat didunia• Guru memberikan intruksi kepada peserta didik untuk mengelompokan yang sudah terbentuk di pertemuan yang sebelumnya	65 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik secara berkelompok sesuai dengan posisi tempat duduk • Guru kemudian membagikan hand out berisi materi latar belakang kedatangan bangsa barat dalam diskusi • Peserta didik menyiapkan buku, mencari materi dan melakukan pengamatan terkait dengan materi <p>(Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok mendapatkan tugas melalui diskusi tentang materi bangsa barat <p>(menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap anggota kelompok teribat secara aktif dalam mendiskripsikan masalah masalah diatas • Semua anggota mencatat hasil diskusi <p>(mencoba)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing masing kelompok dengan diwakili tiga orang mempresentasikan didepan kelas mengenai hasil diskusi. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan materi yang didapat dari pembelajaran yang telah selesai dibahas pada hari ini • Memperkerjakan tugas mandiri sebagai pekerjaan rumah sebagai refelks dari materi yang telah dibahas. • Pembelajaran pada hari ini diselesaikan dengan doa penutup. 	10 menit

Materi :

A. Pengertian dan Tujuan Kolonialisme

Kolonialisme merupakan sistem atau ideologi dimana suatu negara menguasai rakyat dan sumber daya negara lain tapi masih berhubungan dengan negara induk. Pengertian lain dari kolonialisme adalah pemaksaan suatu negara kepada negara lain (daerah koloni) terutama dalam bidang politik/pemerintahan melalui perang maupun perjanjian atau kesepakatan yang menyebabkan satu negara kalah dan menjadi bagian dari negara yang menang. Dengan kata lain kolonialisme dapat diartikan menjadi sistem politik untuk menjajah negara lain.

Kolonialisme disebut juga dengan istilah kolonisasi atau penjajahan karena ada daerah koloni yang dijajah dan dikuasai oleh bangsa atau negara lain sebagai pihak kolonial. Mengenai tujuan kolonialisme antara lain ; memperluas wilayah, mendapatkan kekuasaan, mendapatkan keuntungan ekonomi sebagai sumber pendapatan negara induk, eksploitasi semua sumber daya (SDA dan SDM), menyengsarakan daerah koloni secara fisik dan psikis karena tidak ada keinginan mensejahterakan penduduk.

B. Pengertian Imperialisme

Imperialisme dapat dipahami menjadi imperialisme kuno dan imperialisme modern. Pada imperialisme kuno dapat diartikan makna dan tujuannya dengan kolonialisme sedangkan imperialisme modern lebih bertujuan untuk mensejahterakan penduduk di daerah jajahan dan untuk menanamkan pengaruh pada semua pada semua bidang kehidupan negara yang bersangkutan dengan mengajarkan bangsa dijajah agar berbudaya dan memiliki cara hidup yang sama dengan negara induk.

C. Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Dunia

Kolonialisme dan imperialisme merupakan sistem politik penjajahan yang diterapkan oleh bangsa barat di dunia, bahkan telah dipraktekkan sejak masa kuno seperti Yunani Romawi dan Mesir Kuno sampai masa modern abad 15 M ketika bangsa barat mulai melakukan aktivitas penjelajahan samudera untuk menguasai

dunia. Tercatat bangsa barat yang menerapkan sistem kolonialisme adalah Portugis, Spanyol, Belanda sedangkan yang memilih imperialisme adalah Inggris.

Kolonialisme dan imperialisme di dunia dikarenakan karena Perang Salib dan jatuhnya Konstantinopel oleh Turki Utsmani tahun 1453 yang menyebabkan ditutupnya jalur perdagangan Asia – Eropa melalui Laut Tengah sehingga bangsa barat harus mencari jalur perdagangan baru. Dalam hal ini kebutuhan rempah-rempah dari timur tidak bisa dihindari karena harganya yang mahal di pasaran Eropa saat itu. Selain itu mereka juga ingin melakukan “balas dendam” dengan Islam karena kekalahan dalam Perang Salib. Ditambah lagi dengan adanya keinginan untuk mempelajari alam semesta, kondisi geografis, dan kehidupan bangsa-bangsa lain.

Tujuan kolonialisme dan imperialisme bangsa barat didasari atas 3G (Gold, Gospel, Glory). Gold artinya mencari keuntungan dan kekayaan, gospel menyebarkan agama katolik, dan glory mendapat kejayaan dengan mencari daerah koloni sebanyak-banyaknya. Berbagai faktor dan tujuan kolonialisme dan imperialisme tersebut, maka mulailah dilakukannya aktivitas penjelajahan dunia oleh bangsa barat ke berbagai benua, mulai dari Amerika, Afrika, Asia, dan Australia.

Diawali dengan disepakatinya Perjanjian Tordesillas tahun 1493 yang membagi dunia menjadi kekuasaan atas Portugis mulai dari Brazil hingga bagian timur dan selebihnya milik Spanyol. Sebut saja Portugis di bawah Alfonso d' Albuquerque telah sampai di Asia terutama di Nusantara dengan menguasai Malaka tahun 1511. Selanjutnya ada Spanyol dengan Vasco da Gama yang berlayar sampai ke Kalkuta India dan Christopher Columbus yang berhasil sampai ke Amerika, hingga Belanda dan Inggris yang juga sampai ke wilayah-wilayah di Nusantara.

D. Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Nusantara

Bangsa Indonesia selama berabad-abad hidup dalam kolonialisme dan imperialisme bangsa barat. Letak geografis Nusantara pada posisi silang dunia (dua benua dan dua samudera) memang membuat posisinya sangat strategis dalam jalur pelayaran dan perdagangan dunia. Selain itu kekayaan alamnya terutama rempah-rempah menjadi magnet tersendiri bagi bangsa barat.

Pada perkembangan selanjutnya, bangsa barat memandang bahwa keuntungan yang akan diperoleh akan lebih banyak bila mereka menguasai Nusantara. Menguasai yang dimaksud bukan sebatas hubungan dagang, melainkan dengan menjadikan Nusantara sebagai bagian dari koloni mereka, mulai dari Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris.

Ekspedisi pertama bangsa barat yang sampai ke Nusantara adalah Portugis, di bawah Alfonso de Albuquerque berhasil sampai dan menguasai Malaka tahun 1511. Selanjutnya Spanyol dengan pimpinan Magelhaens sampai ke Maluku tahun 1521, sementara itu ekspedisi Belanda pimpinan Cornelis de Houtman sampai ke Banten tahun 1595 yang disambut baik oleh Sultan Abdul Mufakir Mahmud Abdulkadir. Ekspedisi selanjutnya dilakukan Belanda tahun 1598 dari Banten hingga ke Maluku.

Di antara bangsa-bangsa barat yang pernah menerapkan sistem kolonialisme di Nusantara adalah Belanda, yang berkuasa sejak ditempatkannya Herman Willem Daendels sebagai Gubernur Jenderal tahun 1808-1811 hingga gubernur jenderal lainnya sampai tahun 1942 sebelum Pendudukan Jepang. Khusus Inggris, menerapkan sistem imperialisme di Nusantara setelah berhasil menempatkan Thomas Stamford Raffles sebagai Gubernur Jenderal tahun 1811 – 1816.

Beberapa bukti penguasaan Nusantara atas Belanda adalah ; pertama, dikuasainya Nusantara dan menjadi koloni Belanda dengan menjadikannya sebagai Negara Hindia Belanda bagian dari Pax Nederlandica sehingga terbentuklah wilayah kekuasaan mulai dari Residensi, Afedeling, Onderafdeling, kawedanan / district, marga / nagari / kampung. *Kedua*, raja / sultan tidak lagi berkuasa dan hanya menjadi *ambtenar* Belanda, *Ketiga*, disusun struktur birokrasi pemerintahan Hindia Belanda mulai dari Gubernur Jenderal, residen, controleur, wedana, bupati, pasirah, kepala kampung/nagari/marga. *Keempat*, diberlakukannya Sistem Tanam Paksa dengan meniru sistem *cultuurstelsel* di Belanda.

Soal :

1. Bangsa barat yang melakukan aktivitas penjelajahan samudera senak abaf 15 M ke luar Benua Eropa, kecuali :

- a. Jepang
- b. Portugis
- c. Spanyol
- d. Belanda
- e. Inggris

Jawaban : a

2. Tujuan bangsa barat melaksanakan sistem kolonialisme dan imperialisme untuk mencari keuntungan dan kekayaan di daerah koloni disebut dengan istilah :

- a. Glory
- b. Gospel
- c. Gold
- d. Ekspansi
- e. Kolonisasi

Jawaban : c

3. Ekspedisi Portugis ke Nusantara memperlihatkan keberhasilan setelah menguasai malaka tahun 1511 di bawah pimpinan :

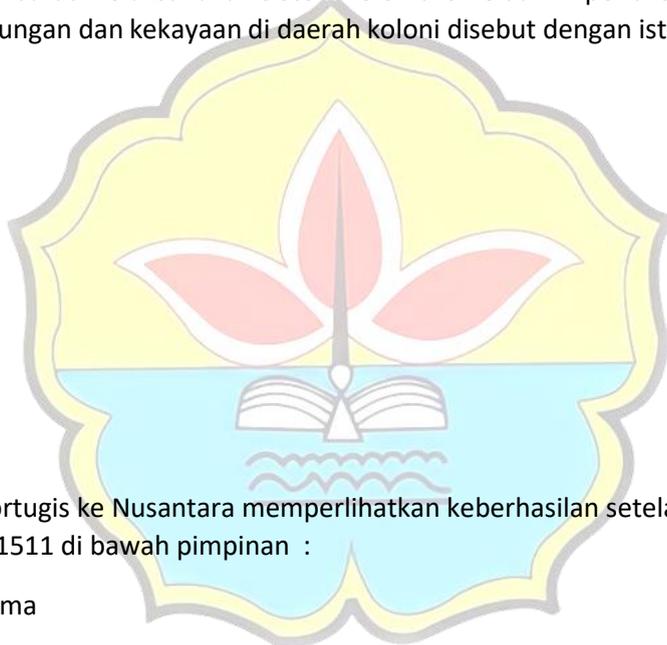
- a. Vasco da Gama
- b. Alfonso de Albuquerque
- c. Cornelis de Houtman
- d. Christopher Columbus
- e. Thomas Stamford Raffles

Jawaban : b

4.

Salah satu faktor pendukung kolonialisme dan imperialisme di Nusantara adalah letak geografis yang strategis pada posisi silang dunia di antara dua benua dan dua samudera, yaitu :

- a. Benua Asia dan Benua



Amerika serta Samudera

Hindia dan Samudera

Pasifik

b. Benua Amerika dan Benua

Australia serta Samudera

Hindia dan Samudera

Pasifik

c. Benua Eropa dan Benua

Asia serta Samudera

Hindia dan Samudera

Pasifik

d. Benua Asia dan Benua

Australia serta Samudera

Hindia dan Samudera

Pasifik

e. Benua Asia dan Samudera

Pasifik

Jawaban : d



5. Politik Kolonial Belanda di Nusantara dengan upaya memyatukan wilayah"nya melalui perjanjian dan pendekatan militer disebut :

a. Pax Nederlandica

b. British of Commonwealth

Nation

c. Republik Bataf

d. British Company

e. Spanyol Compagnie

Jawaban : a

6. Pelaksanaan sistem kolonialisme Belanda di bidang ekonomi di Hindia Belanda adalah :

a. Politik Kolonial Liberal

b. Politik Etis

c. Sistem Tanam Paksa

d. Romusha

e. Rodi

Jawaban : c



DOKUMENTASI PENELITIAN

