

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI
TRAVELBOAST MATERI KEDATANGAN BANGSA
EROPA KE INDONESIA KELAS XI SMA NEGERI 3
PRABUMULIH
SKRIPSI**

Oleh

Nadya Putrisyah

NIM : 06041281924027

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUDIO*
VISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI *TRAVELBOAST* MATERI
KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA KELAS XI SMA
NEGERI 3 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Nadya Putrisyah

NIM : 06041281924027

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUDIO*
VISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI *TRAVELBOAST* MATERI
KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA KELAS XI SMA
NEGERI 3 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Nadya Putrisyah

NIM : 06041281924027

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Huda'dah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Koordinator Program Studi,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUDIO*
VISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI *TRAVELBOAST* MATERI
KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA KELAS XI SMA
NEGERI 3 PRABUMULIH**

SKRIPSI

oleh

Nadya Putrisyah

NIM: 06041281924027

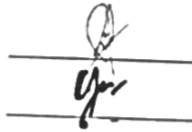
Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 11 Juli 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Muhammad Reza Pahlevi.
2. Anggota : Dr. Syarifuddin, M.Pd



Palembang, Juli 2023

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadya putrsisyah

NIM. : 060412181924027

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual menggunakan Aplikasi TravelBoast Pada Materi Kedatangan Bangsa Eropa Ke Indonesia Kelas XI SMA Negeri 3 Prabumulih” ini adalah benar-bener karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dengan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Palembang, Juli 2024

Peneliti



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nadya Putrsisyah'.

Nadya Putrsisyah

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Menggunakan Aplikasi TravelBoast Pada Materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia Kelas XI di SMA Negeri 3 Prabumulih " disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsi saya atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah. Terima kasih juga saya ucapkan kepada kedua orang tua saya atas segala dukungan, motivasi dan kekuatan untuk saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Palembang, Juli 2024

Peneliti



Nadya Putrisisyah

06041281924027

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillah rabbil'alamin Segala Puji bagi Allah Swt. atas ridho dan karunia-Nya sebuah karya sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat beriring salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw.

- ❖ Yang utama dari segalanya Allah SWT
- ❖ Terima kasih kepada Orang tua tercinta Ayah ku Budi Syahputra dan Ibu ku Nadya Putrisyah yang telah bersabar menghadapi saya
- ❖ Adik yang satu-satunya Julia Assyah terima kasih telah turut menemani
- ❖ Seluruh keluarga besar ku dari Ayah dan Ibu yang telah menantikan Skripsi ini.
- ❖ Teman seperjuangan History 2019 yang telah banyak membantu saya
- ❖ Sahabat baikku dan teman berjuang selama berkuliah Wulan, Fruity, Dhanty
- ❖ Terima Kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman saya tim 9 yang telah banyak membantu saya
- ❖ Dosen pembimbingku, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd Terima kasih banyak bapak sangat sabar dan ikhlas dalam membimbingku. Terima kasih atas segala nasehat, saran dan motivasinya pak
- ❖ Guru-guruku mulai dari TK Pembina, SMPN 8 Prabumulih, SMAN 3 Prabumulih Terima kasih atas segala didikan yang diberikan kepadaku, tanpa melalui semuanya saya tidak mungkin dapat berada di titik ini.
- ❖ Seluruh dosen Program Studi Sejarah yang telah ikhlas memberikan ilmu.
- ❖ Terima kasih ke pada seluruh Bapak Asep dan ibu rika yang telah banyak membantu dalam pengurusan berkas saya selama berkuliah
- ❖ Terakhir Alamatku Universitas Sriwijaya

“ Proses sama pentingnya dengan dibandingkan hasil. Hasilnya nihil tak apa yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan”

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Lembar Pernyataan.....	iv
Prakarta.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
Abstrak.....	xiv
Abstract.....	xv
BAB I (Pendahuluan).....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Mamfaat Penelitian.....	8
BAB II (Tinjauan Pustaka).....	9
2.1 Hakikat Belajar.....	9
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	10
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	11
2.4 Teori Mendukung.....	13

2.4.1 Teori Kognitif.....	13
2.4.3 Teori Behavioristik.....	14
2.5 Gaya Belajar.....	15
2.5.1 Gaya Belajar Visual.....	15
2.5.2 Gaya Belajar Auditori.....	16
2.6 Hakikat Media Pembelajaran.....	16
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2.6.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.7 Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia.....	19
2.8 Aplikasi TravelBoast.....	33
2.8.1 Pengertian Aplikasi TravelBoast.....	33
2.8.2 Kelebihan Aplikasi TravelBoast.....	34
2.8.3 Sistem Kerja Aplikasi TravelBoast.....	34
2.9 Model Pengembangan.....	35
2.9.1. Model Allesi dan Trollip.....	36
2.10 Penelitian Releven	39
2.11 Kerangka Berpikir.....	42
BAB III (Metode Penelitian).....	44
3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	44
3.2 Metode Penelitian.....	44
3.3 Prosedur penelitian.....	45

3.3.1 Tahapan Perencanaan.....	47
3.3.1.1 Indentifikasi Masalah.....	48
3.3.1.2 Indentifikasi Kebutuhan.....	48
3.3.2 Tahapan Perancangan	48
3.3.2.1 Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	49
3.3.2.2 Membuat Peta Materi.....	49
3.3.2.3 Membuat Flowchart.....	50
3.3.2.4 Membuat StoryBoard.....	50
3.3.3 Tahapan Pengembangan.....	50
3.3.3.1 Uji Alpha.....	51
3.3.3.2 Uji Coba Lapangan.....	52
3. 4 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.4.1 Wawancara.....	53
3.4.2 Tes Hasil Belajar Siswa.....	53
3.4.3 Tes Analisis Data.....	53
3.4.4 Analisis Data Wawancara.....	54
3.4.5 Analisis Tes Hasil Belajar.....	54
BAB IV (Hasil dan Pembahasan).....	56
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Tahapan perencanaan.....	56
4.1.1.1 Menentukan Ruang Lingkup dalam Penelitian	56

4.1.1.3 Membuat Ide Awal Pengembangan Produk.....	64
4.1.2 Tahapan Perancangan.....	65
4.1.2.1 Mengembangkan Ide Terkait Pengembangan Produk.....	65
4.1.2.2 Menentukan Software dari Aplikasi yang Digunakan.....	67
4.1.2.3 Membuat Rancangan Produk Berupa Flowchart dan StoryBoard...	68
4.1.3 Tahapan Pengembangan.....	71
4.1.3.1 Memproduksi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual.....	72
4.1.3.2 Uji Alpha.....	72
4.1.3.3 Uji Beta.....	81
4.2 Pembahasan.....	92
BAB V (Kesimpulan dan Saran).....	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi TravelBoast.....	33
Gambar 2.2 Model Alessi dan Trollip.....	39
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir.....	43
Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan Alessi dan Trollip.....	46
Gambar 4.1 Hasil Analisis Sarana dan Prasarana.....	63
Gambar 4.2 Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	64
Gambar 4.3 Menyiapkan Materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia..	66
Gambar 4.4 Menyiapkan Narasi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia..	67
Gambar 4.5 Bagan Flowchart Media.....	68
Gambar 4.6 Bagan Flowchart Materi.....	69
Gambar 4.7 Pelaksanaan Pretest di SMA Negeri 3 Prabumulih.....	84
Gambar 4.8 Pelaksanaan Pembelajaran di SMA Negeri 3 Prabumulih.....	85
Gambar 4.9 Pelaksanaan Postes di SMA Negeri 3 Prabumulih.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Daftar Indentitas Validasi Ahli.....	51
Tabel 3.5 Kriteria Nilai N-gain.....	55
Tabel 4.1 Tabel Hasil Analisis Kebutuhan.....	58
Tabel 4.2 Cuplikan StoryBoard Media	70
Tabel 4.3 Tabel Validasi Ahli Media.....	73
Tabel 4.4 Tabel Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 4.5 Tabel Validasi Ahli Bahasa.....	77
Tabel 4.6 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media.....	79
Tabel 4.7 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	80
Tabel 4.8 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Bahasa.....	81
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Tahap One to One Test.....	82
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Tahap Small Group Test	83
Tabel 4.11 Hasil Test Awal (Pretest)	84
Tabel 4.12 Hasil Test Akhir (Postest)	86
Tabel 4.13 Rincian Perbandingan Nilai Pretest dan Postest.....	87
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Pretest Peserta didik.....	89
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi Postest Peserta Didik.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	105
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas.....	106
Lampiran 3 SK Penelitian Fakultas.....	108
Lampiran 4 SK Penelitian SMA Negara 3 Prabumulih.....	109
Lampiran 5 Kartu Bimbingan.....	110
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi.....	112
Lampiran 9 Lembar Validasi Media.....	115
Lampiran 10 Lembar Validasi Bahasa.....	118
Lampiran 11 Modul Ajar Peserta Didik.....	121
Lampiran 14 Dokumentasi Pelaksanaan.....	148

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audio Visual* Menggunakan *TravelBoast* Materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia" memuat data mengenai latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia serta rute perlayaran kedatangannya Penelitian ini telah diterapkan di kelas XI.9 SMA Negeri 3 Prabumulih. Adapun tujuan penelitian ini, yakni untuk mengembangkan media pembelajaran dengan penggunaan Aplikasi yang valid dan memiliki dampak efektivitas pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Prabumulih. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Alessi & Trollip. Kevalidan media pembelajaran divalidasi oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,86 dengan kategori sangat valid, kevalidan media memiliki nilai sebesar 4,35 dengan kategori sangat valid, terakhir kevalidan Bahasa memiliki nilai sebesar 4,58 dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan hasil dari uji alpha mendapatkan nilai rata-rata 4,59 dengan kategori sangat valid. Pengaruh media pembelajaran berbasis *Audiovisual* menggunakan *TravelBoast* untuk pembelajaran sejarah di SMA Negeri Palembang terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 21% dengan *N-gain* sebesar 0,42 Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *Audio Visual* menggunakan *TravelBoast* materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia sejarah untuk Pembelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 3 Prabumulih memiliki nilai valid dan efektivitas

Kata kunci : *Pengembangan, Media, Audio Visual, TravelBoast, validasi, Efektivitas*

Disetujui
Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

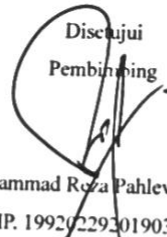
Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRAK

This study titled "Development of Audio-Visual Based Learning Media Using TravelBoast European Nations' Arrival Materials to Indonesia" contains data on the background of the arrival of Europeans to Indonesia and the route of their arrival. This study has been applied in class XI.9 of SMA Negeri 3 Prabumulih. As for the purpose of this study, it is to develop a learning medium with the use of a valid Application and to have an effective impact on history learning in SMA Negeri 3 Prabumulih. This study was a development study using the Alessi & Trollip model. The learning medium was validated by three experts, namely the material expert, the media expert and the language expert. Kevalidan material has a value of 4.86 with a very valid category, kevalidan media has a value of 4.35 with a very valid category, last kevalidan Bahasa has a value of 4.58 with a very valid category. Overall the results from the alpha test earned an average score of 4.59 with very valid categories. The influence of Audiovisual based learning media using TravelBoast for history learning in Palembang Negeri SMA is seen in the improvement of learners' learning outcomes before and after using learning media at the field trial stage by 21% with N-gain of 0.42. This shows that Audiovisual based learning media using TravelBoast material of arrival of Europeans to Indonesia history for History Learning class XI SMA Negeri 3 Prabumulih has valid value and effectiveness.


Keywords: Development, Media, Audio Visual, TravelBoast, Validation, Effectiveness

Disetujui
Pembimbing



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila (Sujana, 2019). Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Kita dididik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa dan Bangsa (Sari, 2020).

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah upaya untuk mengembangkan kecakapan individu, baik secara sikap maupun perilaku dalam bermasyarakat. Pendidikan mempunyai makna yang lebih luas dari pembelajaran. Pendidikan dan pembelajaran adalah

dua istilah yang memiliki konteks berbeda dalam lingkup pekerjaan yang sama.

Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang Menjadi jantung pendidikan, keberhasilan pembelajaran sangat menentukan kualitas pendidikan, dan proses pembelajaran yang dilakukan akan menentukan apakah peserta didik memperoleh nilai dan makna dari rangkaian proses pendidikan yang dialami (Susanto, 2014). Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Hanafy, 2014)

Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal dengan memanfaatkan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Seiring dengan kemajuan teknologi maka semakin beragam pula media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik. Oleh karena itu penting bagi pendidik memiliki kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran. Sehingga pembelajaran sebelumnya yang bersifat jenuh karena hanya bertumpu pada metode ceramah saja dapat lebih menarik dengan dibantu oleh media pembelajaran berbasis teknologi (Sofian, 2016)

Terdapat berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran di kelas, antara lain : media

audio, media *visual* dan media *audio visual*. Dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi ini terdapat banyak manfaat yang didapatkan baik dalam menarik minat belajar peserta didik serta meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik (Firmadani, 2020). Dengan bantuan kemajuan teknologi ini dapat membantu mengubah pandangan peserta didik terhadap mata pelajaran yang dianggap kurang menarik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Disisi lain pembelajaran sejarah sering dilihat sebagai pembelajaran yang monoton dikarenakan pendekatan kepada peserta didik lebih mengutamakan hapalan.

Hal ini terlihat pada studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran di lingkungan SMA Negeri 3 Prabumulih. Terlihat bahwa pendidik telah menggunakan media pembelajaran berupa *PowerPoint* tetapi metode yang diterapkan dalam proses belajar dan mengajar masih menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran sejarah untuk dapat digunakan di SMA Negeri 3 Prabumulih. Peneliti memilih materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia untuk dijadikan materi yang akan diujikan. Pemilihan materi pembelajaran ini dapat disesuaikan dalam bentuk media pembelajaran berbasis *Storytelling Map*.

Media Pembelajaran Berbentuk *Storytelling Map* merupakan media pembelajaran berbentuk peta. Media pembelajaran berbentuk peta dapat membantu menjelaskan materi yang berhubungan dengan letak suatu peristiwa atau hubungan antar wilayah lainnya (Hidayat, 2018). *Storytelling Map* berfungsi untuk menceritakan peristiwa tentang objek yang terjadi di permukaan bumi beserta narasi sejarahnya dengan memanfaatkan data geospasial (Kirkby,dkk., 2014). Media peta sendiri dapat di inovasikan ke dalam bentuk media pembelajaran *audio visual*. Pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran sehingga dapat mengefektifkan

kemampuan alat indera anak dan anak dengan mudah menangkap sebuah materi yang diangkan dalam video tersebut. Tujuannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi. Berdasarkan pernyataan tersebut maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran sejarah yang lebih efektif sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan melalui media interaktif seperti media pembelajaran berbasis *audio visual*. Salah satu aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran tersebut yaitu aplikasi *TravelBoost*.

TravelBoost Apk adalah sebuah aplikasi versi terbaru yang digunakan untuk membuat berbagai macam gambar animasi rute perjalanan. Sebuah animasinya akan berada disatu titik keberangkatan dan satu titik di tempat tujuan sehingga menjadi terhubung. Sehingga sangat membantu dalam membuat media pembelajaran sejarah yang memerlukan penggambaran visual dalam melihat lokasi dan peristiwa sejarah yang terhubung satu sama lain. Salah satu materi dalam mata pelajaran sejarah yang memerlukan penggambaran map yaitu materi rute pelayaran masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis map telah terbukti berhasil dengan telah adanya penelitian terdahulu.

Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *History Mapping* pada Materi Sejarah Perkembangan Kota Palembang” yang diteliti oleh Muhammad Reza Pahlevi, Adhitya Rol Asmi dan Yunani. Penelitian ini Memanfaatkan beberapa *software* seperti *Coreldraw*, *Adobe Premiere*, dan *Movie Maker*. Dalam penelitian ini peneliti menyatakan bahwa bahan ajar digital berupa *History mapping* dapat meningkatkan antuisme dan keaktifan yang turut memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar (Pahlevi, 2021). Apabila menelaah

penelitian terdahulu sebelumnya, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *History mapping* layak untuk digunakan.

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Rama Maulana Muhammad Razif, dkk pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Digital Berbasis *Thinglink* Materi Sejarah Kerajaan Islam Sumatra di SMAN 2 Malang”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X tingkat SMA/ sederajat dilihat dari Hasil penelitian ini diperoleh hasil 88,6% (sangat valid) dari ahli materi dan media. Dan diperoleh hasil 82,0% (sangat efektif) pada uji coba kelompok kecil, dan 84,0% (sangat efektif) pada uji coba kelompok besar.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurul Musdalifah (2021). Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjay”. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa persentase aktivitas murid pada saat pretest sebanyak 68 % sedangkan pada saat posttest sebanyak 88 %. Maka dilihat dari peningkatan nilai peserta didik berarti hasil belajar murid pada pembelajaran IPS menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif lebih baik daripada tanpa menggunakan media.

Ketiga penelitian terdahulu diatas menunjukkan bahwa penggunaan media peta dapat membantu proses belajar dan mengajar di kelas. Penelitian terdahulu di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kembangkan. Persamaan dari seluruh penelitian ini berfokus pada produk berupa media pembelajaran audio visual untuk diujikan ke peserta didik. Selain itu juga pemanfaatan media peta digital menjadi titik fokus yang sama baik dalam penelitian terdahulu maupun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Namun perbedaan yang perlu ditekankan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pada materi yang akan diujikan. Pada penelitian sebelumnya materi yang dituangkan pada media pembelajaran audio visual yaitu penggambaran peta dalam ruang lingkup kawasan yang lebih kecil. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti media pembelajaran yang akan diujikan mencangkung ruang lingkup peta yang lebih luas. Hal ini dikarenakan pada penelitian ini akan membahas tentang rute pelayaran masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengembangkan media menggunakan aplikasi *TravelBoast* yang mana aplikasi ini belum pernah digunakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

Maka berdasarkan latar belakang ini, penulis memiliki keinginan kuat dalam mengoptimalkan proses pembelajaran sejarah di sekolah. Dengan cara meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *audio visual* yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Dengan uraian tersebut maka peneliti ingin mengangkat topik penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audio Visual* menggunakan *TravelBoast* Pada Materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia Kelas XI di SMA Negeri 3 Prabumulih” dengan penelitian ini peneliti ingin melihat apakah ada pengaruh atau tidak menggunakan media pembelajaran dengan bantuan Aplikasi *TravelBoast* tersebut terhadap hasil belajar siswa.

2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual* menggunakan Aplikasi *TravelBoast* materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia kelas XI SMA Negeri 3 Prabumulih yang valid?
2. Bagaimana dampak efektivitas media pembelajaran berbasis *audio visual* menggunakan Aplikasi *TravelBoast* materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia kelas XI SMA Negeri 3 Prabumulih?

3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti merumuskan tujuan masalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *audio visual* menggunakan Aplikasi *TravelBoast* materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia kelas XI SMA Negeri 3 Prabumulih yang valid
2. Untuk mengetahui dampak *efektivitas* media pembelajaran berbasis *audio visual* menggunakan Aplikasi *TravelBoast* materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia kelas XI SMA Negeri 3 Prabumulih

4 Manfaat penelitian

Dengan melaksanakan penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi Pendidik

Media pembelajaran bisa dipakai saat proses pembelajaran dikelas sehingga dengan media pembelajaran pendidik dapat lebih mudah memberikan penjelasan kepada peserta didik

2. Bagi Peneliti

Sebagai pedoman dalam melaksanakan pengembangan terhadap inovasi dalam sebuah media belajar atau alat bantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional

3. Bagi Sekolah

Sebagai solusi peningkatan mutu dan pencapaian hasil pendidikan selama masa pembelajarandi sekolah

4. Bagi Peserta Didik

Menambah motivasi dan juga minat bagi peserta didik untuk selalu berfokus pada materi pembelajaran dan mampu lebih mudah memahami materi pelajaran Sejarah

DAFTAR PUSTAKA

- Absiroh, U. (2017). Understanding Of History 350 Years Indonesia Colonized by Dutch. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1–15.
- Aman. (2014). *Indonesia : Dari Kolonialisme Sampai Nasionalisme* (D. Trisnawati, Ed.; 1st ed.). Pujangga Press.
- Ardianto, D., & Firman, H. (2017). Apakah “Teori Bumi Datar” Dapat Dipandang Sebagai Realita A. *Journal of Science Education And Practice*, 1(1). <https://journal.unpak.ac.id/index.php/jsep>
- Ciurea. (n.d.).
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 176–185.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPen : Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hanafy, Muh. sain. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *LENTERA PENDIDIKAN : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Hidayat, A. (2018). *PENGGUNAAN MEDIA PETA PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH PADA SMA ISLAM PB. SOEDIRMAN CIJANTUNG JAKARTA TIMUR*. 4(1).
- Irvan, & Hermawan, L. (2019). Mengenal Jenis-Jenis Telskop dan Penggunaannya. *AL-MARSHAD : Jurnal Astronomi Islam Dan Ilmu-Ilmu Berkaitan* , 5(1), 74–89.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *AL-Murabbi : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 69–80.

- Lankins, K. C. (2009). Sir Francis Drake di Dunia Baru 1577 1580. *Makalah Seminar Senior*, 1–26.
- Laukkanen, M. (2014). The story Behind a Famous Name. *Lapland University*, 1, 30–33.
- Mansyur, S. (2011). Jejak Tata Niaga Rempah-Rempah dalam Jaringan Perdagangan Masa Kolonial di Maluku. *Kapata Arkeologi*, 7(13).
- Moas, A. C. M. (2016). Afonso de Albuquerque and the Consumption of Material Culture in the Indian Ocean (1506-1515). In *Nova University Lisbon*. Nova University Lisbon.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 92–104.
- Nofarof Hasudungan, A. (n.d.). PELURUSAN SEJARAH MENGENAI INDONESIA DIJAJAH BELANDA 350 TAHUN SEBAGAI MATERI SEJARAH KRITIS KEPADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 RUPAT. In *Jurnal Pendidikan Sejarah* (Vol. 9).
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT ; Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Omodeo, P. (2014). *The Aunthenticity of Amerigo Vespucci mundus Novus and information untold About His Third Journey*.
- Pane, A. M. D. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2).

- Rabani, L. O., Husain, S. B., & Khusyairi, J. A. (2022). Spices, Colonialism, and the Growth of New Economic Centers on the East Coast of East Sulawesi, 1620s—1920s. *MOZAIK HUMANIORA*, 22(2), 219–230.
<https://doi.org/10.20473/mozaik.v22i2.32069>
- Ririmasse, M. N. (2008). Perkembangan Kota Ambon Abda XVI-XVIII Sebagai Implikasi Dinamika Ekonomi Politik Global dan Regional. *Jurnal Kapata Arkeologi*, 4(6), 23–50.
- Saifullah. (n.d.).
- Samingan, & Roe, Y. T. (2021). Kedatangan Bangsa Portugis : MMenyebarkan Agama Katolik di Nusa Tenggara Timur. *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 18–24.
<https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4441>
- Sari, W. (2020). Analisis Kebijakan Pendidikan Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid 19. *Jurnal Mappesona* , 3(2).
- Setianingrum, M. (2017). Penggunaan Variasi Media Ajar Terhadap 3 Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Jepang. *JAPANEDU : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang* , 2(1), 1–8.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis : Apa itu Belajar ? *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Koseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Sia, T., Kubangun, A., & Pusparani, R. (n.d.). *Benteng Rotterdam Sebagai Bukti Keberadaan Kolonial di Negeri Larike*.
- Sujana, wayan cong. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *ADI WIDYA : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran)*. Penerbit Aswaja Pressindo.

- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *RAUDHAH : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 06(01), 2338–2163.
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Zahro, M. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11.