|  |  |
| --- | --- |
| **Kode/Nama Rumpun Ilmu** | **613/Humaniora** |

**ARTIKEL**

**PENELITIAN HIBAH BERSAING**



**PENGEMBANGAN MAKET PUSAT-PUSAT PEMERINTAHAN KERAJAAN MATARAM ISLAM SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH**

TIM PENGUSUL:

**Ketua:**

**Drs. HY. Agus Murdiyastomo, M.Hum / NIDN. 0021015808**

**Anggota:**

**Dr. Aman, M.Pd / NIDN. 0015107402**

**LEMBAGA PENELITIAN**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2015**

**PENGEMBANGAN MAKET PUSAT-PUSAT PEMERINTAHAN KERAJAAN MATARAM ISLAM SEBAGAI ALTERNATIF**

**MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH**

Oleh: HY. Agus Murdiyastomo dan Aman

(Universitas Negeri Yogyakarta)

**ABSTRAK**

Permasalahan pokok yang dialami pembelajaran sejarah selama ini adalah selalu diidentikkan sebagai pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: bagaimana kelayakan maket kerajaan Mataram Islam yang dikembangkan baik melalui penilaian ahli, guru, maupun siswa.

Metode penelitian tahap dua ini dimulai dengan membuat desain maket yang akan dikembangkan dan menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain maket di lapangan setelah maket jadi. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu melakukan rencana tahap-tahap pelaksanaan uji coba ahli dan uji coba satu-satu. Proses validasi maket melibatkan 2 ahli media dan 2 ahli materi, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah maket yang dikembangkan dalam penelitian ini sudak layak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kerajaan Mataram telah mengalami empat kali perpindahan Kota Gede, Pleret, Kartasura dan Surakarta. Dalam penelitian ini, maket keraton yang dikembangkan adalah maket keraton di Kota Gede dan Pleret berdasarkan berbagai pertimbangan sesuai dengan rencana penelitian semula. Langkah awal pembuatan maket adalah dengan membuat desain maket mengacu pada teori pembangunan sebuah kerajaan yang mengatur pusat pemerintahan dan bagian-bagian penting yang menyertainya. Setelah desain dinilai laik oleh tim peneliti dan ahli sejarah yang dilibatkan dalam diskusi, maka maket dibuat dengan melibatkan para tukang atau pengrajin kayu. Setelah maket jadi, maka selanjutnya adalah divalidasi oleh ahli media 3 orang, dan validasi materi menganai maket tersebut 3 orang. Setelah dianggap laik oleh para ahli, maka selanjutnya diuji coba satu-satu terhadap 10 siswa SMA N 5 Yogyakarta dan 3 guru sejarah di SMAN 5 Yogyakarta dan SMA N 1 Sayegan, dan SMA Islam I Gamping Sleman. Berdasarkan validasi alhi materi, rata-rata skor hasil penilaian untuk materi terkait maket sebesar 4.16 menunjukkan bahwa materi termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil validasi maket oleh ahli media menunjukkan skor rata-rata 4.45 termasuk dalam kategori sangat baik. Untuk penilaian guru terhadap media menunjukkan skor rata-rata 4.33 atau kategori sangat baik, dan berdasarkan penilaian siswa terhadap maket menunjukkan rerata skor 4.54 atau kategori sangat baik. Dengan demikian menunjukkan bahwa secara keseluruhan media maket yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah di SMA.

**Kata Kunci:** maket, pemerintahan, dan Mataram Islam.

1. **Pendahuluan**

Permasalahan pokok yang dialami pembelajaran sejarah selama ini adalah selalu diidentikkan sebagai pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik di kelas. Baik strategi, metode, dan teknik pembelajaran lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton, serta meminimalkan partisipasi peserta didik. Pendidik diposisikan sebagai satu–satunya dan pokok sumber informasi, peserta didik tertinggal sebagai objek penderita manakala guru sebagai segala sumber dan pengelola informasi hanya mengajar dengan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional. Pembelajaran sejarah disamping membosankan dan tidak menarik, juga hanya menjadi wahana pengembangan ketrampilan berfikir tingkat rendah. Sehingga ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah selalu rendah.

Selain itu, permasalahan lain yang membuat pembelajaran sejarah terkesan membosankan, pendidik kurang atau jarang menggunakan media bantu sebagai media pembelajaran. Misalkan menggunakan, media pembelajaran yang pun dirasa kurang menarik dan kurang mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman (2011:17) memiliki kegunaan sebagai berikut: (1). Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu berisfat verbalistis. (2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal. (3). Media pendidikan yang digunakan secara tepat dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Dalam hal ini media pembelajaran antara lain berguna untuk: menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya. (4). Dengan media pendidikan guru dapat mengatasi kesulitan-kesulitan akibat perbedaan sifat, lingkungan dan pengalaman siswa. Hal ini dikarenakan media memiliki kemampuan: memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Senada dengan pendapat di atas, menurut Gagne yang dikutip Rusman (2011: 170) mengungkapkan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”. Disamping pendapat tersebut Kempt & Dayton mengungkapkan bahwa fungsi utama media adalah “memotivasi minat dan tindakan…” (Rusman, 2011:172). Media pembelajaran dapat berupa film transparansi, kaset video, maket, media berbasis komputer dan lainnya.

Oleh karenanya peneliti membuat terobosan media pembelajaran berbasis maket. Media pembelajaran yang akan dibuat adalah maket pusat-pusat pemerintahan Kerajaan Mataram Islam. Perkembangan Islam di Indonesia tidak terlepas dari besarnya kerajaan-kerajaan Islam termasuk salah satunya Kerajaan Mataram Islam. Kerajaan Mataram Islam berdiri pada tahun 1582. Pusat kerajaan ini awalnya terletak di sebelah tenggara kota Yogyakarta, yakni di Kotagede. Dalam sejarah Islam, Kerajaan Mataram Islam memiliki peran yang cukup penting dalam perjalanan secara kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara. Hal ini terlihat dari semangat raja-raja untuk memperluas daerah kekuasaan dan mengIslamkan para penduduk daerah kekuasaannya, keterlibatan para pemuka agama, hingga pengembangan kebudayaan yang bercorak Islam di jawa (Inajati Adrisijanti, 2004: 2).

Dalam perjalanan sejarahnya, Kerajaan Mataram Islam yang merupakan Kerajaan Demak dan kemudian Pajang, mula-mula beribukota di Kota Gede, sekitar 6 km di selatan kota Yogyakarta. Kira-kira 70 tahun kemudian (1648) ibukota dipindahkan ke arah tenggara Kota Gede, yaitu Plered. Tiga puluh tiga tahun kemudian, Plered juga ditinggalkan untuk pindah ke Kartasura yang berjarak sekitar 70 km di arah timur Plered. Akhirnya, pada tanggal 20 Februari 1746, ibukota kerajaan Mataram Islam dipindahkan lagi dari Kartasura ke Surakarta (Inajati Adrisijanti, 2004: 8).

Posisi kota-kota pusat kerajaan Mataram Islam di dalam rangkaian “mata rantai” sejarah perkotaan di Jawa adalah sebagai pengembang dan penegas pola kota, tata ruang kota, dan kehidupan masyarakat Jawa yang Islami, yang embrionya muncul di kota Demak. Aspek-aspek itulah yang kemudian lebih dikembangkan di kota-kota Jawa yang lebih muda. Penelitian ini juga akan memberikan gambaran yang menyeluruh tentang muncul, tumbuh kembang, dan surutnya kota-kota tersebut beserta kehidupan masyarakatnya. Penelitian ini diharapkan untuk dapat dipakai sebagai bahan untuk memahami dan mengkaji berbagai persoalan sosial dan budaya yang muncul dalam pertumbuhan kota di Indonesia masa kini, dan meningkatkan pemahaman tentang perkembangan kota yang selalu dinamis.

Manfaat media pembelajaran maket ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu dengan media pembelajaran berbasis maket ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan sekolah adalah metode tatap muka (ceramah). Bertolak dari latar belakang tersebut diatas dapat dirumuskan dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengembangan Maket Pusat-pusat Pemerintahan Kerajaan Mataram Islam Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Sejarah”.Berdasarkan latar belakang masalah dan idetifikasi permasalahan yang telah diurakan di muka, dirumuskan permasalahan pokok sebagai berikut. Bagaimanakah pengembangan dan kualitas produk media pembelajaran *maket* ditinjau dari aspek media, dan aspek materi.

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief S. Sadiman, dkk, 2011: 6). Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dibatasi pada media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan penunjang kegiatan belajar mengajar. Azhar Arsyad (2006: 3) memberi batasan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam konteks pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengajar kepada siswa sehingga terjadi proses pembelajaran secara khusus.



Gambar 1. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran.

Menurut Arif S. Sadiman (2011: 17) media pembelajaran mempunyai manfaat: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai atau model; (3) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan dunia realita, memungkinkan belajar sendiri menurut kemampuan dan minat; (4) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat guru dapat mengatasi kesulitan-kesulitan akibat perbedaan sifat, lingkungan maupun pengalaman siswa.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 2-3) mengemukakan bahwa fungsi dari media pembelajaran di sekolah antara lain: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar para siswa; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para siswa; (3) metode akan lebih bervariasi, tidak semata-mata bentuk komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru namun juga beraktivitas lain seperti mengamati, melakukam/mendemonstrasikan secara langsung, seperti dalam teori.

Pembelajaran sejarah yang tepat ialah jika proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep generalisasi dan bahan abstrak dari peristiwa masa lampau dapat menjadi hal yang jelas dan nyata, mempunyai spesifikasi media tersendiri (Hartono Kasmadi, 1996 : 126). Atas hal tersebut, pembelajaran sejarah menggunakan media secara khusus berupa: (1) Pengalaman langsung (benda sesungguhnya); (2) demonstrasi dan model seperti sandiwara boneka, wayang, untuk menyampaikan konsep sejarah berupa alat bantu mengajar sejarah yang berupa bentuk-bentuk khusus yang bersifat tiga dimensi merupakan tiruan dari unsur-unsur peristiwa sejarah; (3) gambar/foto/sketsa; (4) bagan/*chart*, berupa penyajian bergambar dan garis untuk mendaftar sejumlah besar informasi/menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang/keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang; (5) peta sejarah, berupa lukisan visual dari tempat peristiwa sejarah terjadi; (6) laboratorium sejarah; (7) film, video, televisi, slide; (8) radio/tape recorder; (9) papan tulis; dan (10) *overhead projector* (OHP) (Kardiyat Wiharyanto, 2001 : 62-67).

Dalam pembelajaran sejarah, media berguna untuk memvisualisasi fakta-fakta sejarah dan berfungsi sebagai sumber belajar. Posisi dan kedudukan media dalam keseluruhan sistem pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar (Arif S. Sadiman, 2011 : 6). Sumber belajar yang digunakan pengajar sejarah dan siswa adalah buku-buku sejarah dan sumber informasi, namun akan lebih efektif dan jelas jika pengajar menyertai dengan berbagai media pengajaran yang dapat membantu menjelaskan bahan materi lebih realistik.

1. **Pembelajaran Sejarah**

Menurut Poerwodarminto (2006: 22) “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran memiliki arti “cara” atau perbuatan mengajar atau mengajarkan. Dalam pengajaran ada kegiatan atau perbuatan mengajar hal ini mengandung arti ada interaksi antara pihak yang mengajar dan diajar, yaitu guru sebagai pihak yang mengajar dan peserta didik sebagai pihak yang diajar. Berdasarkan pernyataan di atas pengajaran dapat diartikan sebagai perbuatan belajar oleh peserta didik dan mengajar oleh guru. Kegiatan belajar mengajar ini merupakan kesatuan dari dua kegiatan searah. Kegiatan belajar merupakan kegiatan primer sedangkan kegiatan mengajar merupakan kegiatan sekunder. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan beberapa komponen yaitu: guru, peserta didik, tujuan, materi pelajaran, metode, media dan evaluasi.

Menurut Hamalik (2007: 57) pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dengan didukung berbagai fasilitas dan materi untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Dari beberapa pendapat pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang menunjukkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya baik itu dengan guru, teman-temannya, alat, media pembelajaran, dan sumber belajar.

Istilah *history* (sejarah) diambil dari kata *hitoria* dalam bahasa Yunani yang berarti “informasi” atau “penelitian yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran”. Sementara dalam bahasa Jerman sejarah yaitu *Geschichte,* yang berasal dari kata *geschehen* yang berarti terjadi, dengan demikian *Geschichte* berarti “sesuatu yang telah terjadi”(Kochhar, 2008:1).. Untuk memperjelas pengertian sejarah berikut ini akan dipaparkan pengertian sejarah menurut para sejarawan. Buckhardt mengatakan bahawa “ Sejarah merupakan catatan tentang suatu masa yang ditemukan dan dipandang bermanfaat oleh generasi dari zaman yang lain”. E.H. Carr menyatakan bahwa sejarah “merupakan dialog tanpa akhir antara masa sekarang dengan masa lampau (Kochhar, 2008:2). Kuntowijoyo (2001: 18) dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Ilmu Sejarah* mendefinisikan sejarah sebagai hasil rekonstruksi masa lalu.

Dari beberapa definisi atau pengertian sejarah di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau, yang memiliki manfaat positif dan sebagai bahan refleksi untuk mengkritisi masalahmasalah masa kini, sebagai pedoman dalam menentukan kebijakan-kebijakan di masa yang akan datang dan memprediksi masa depan. Secara umum sejarah mempunyai fungsi pendidikan, yaitu sebagaipendidikan moral, pendidikan penalaran, pendidikan politik, pendidikan untukperubahan, pendidikan untuk masa depan, dan keindahan. Pembelajaran Sejarah sebagai sub-sistem dari sistem kegiatan pendidikan merupakan sarana efektif untuk meningkatkan integritas dan kepribadian bangsa. Kochhar (2008: 33-36) mengemukakan bahwa memperkokoh rasa nasionalisme dan mengajarkan prinsip-prinsip moral adalah sasaran umum diselenggarakannya pembelajaran sejarah. Selain untuk memperluas cakrawala intelektualitas, dan memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat.

Taufik Abdullah (dalam Alfian, 2007: 2) memberi penilaian, bahwa strategi pedagogis sejarah Indonesia sangat lemah. Pendidikan sejarah di sekolah masih cenderung menuntut anak agar menghafal suatu peristiwa. Siswa tidak dibiasakan untuk mengartikan suatu peristiwa guna memahami dinamika suatu perubahan. Sejarah haruslah diinterpretasikan seobjektif dan sesederhana mungkin. Ini dapat terlaksana hanya jika guru sejarah memilki beberapa kualitas pokok. Menurut Kochar (2008:393-395) kualitas yang harus dimilki guru sejarah adalah penguasaan materi dan penguasaan teknik. Dalam penguasaan materi, guru sejarah harus lengkap dari segi akademik. Meskipun guru mengajar kelas-kelas dasar, guru sejarah harus sekurang-kurangnya bergelar sarjana dengan spesialisasi dalam periode tertentu dalam sejarah.

1. **Pusat-pusat Pemerintahan Kerajaan Mataram Islam.**

Dalam perjalanan sejarah Kerajaan Mataram Islam mengalami tiga kali perpindahan pusat pemerintahan. Kerajaan Mataram Islam awalnya beribukota di Kota Gede, sekitar 6 km di selatan kota Yogyakarta. Kira-kira 70 tahun kemudian (1648) ibukota dipindahkan ke arah tenggara Kota Gede, yaitu Plered. Tiga puluh tiga tahun kemudian, Plered juga ditinggalkan untuk pindah ke Kartasura yang berjarak sekitar 70 km di arah timur Plered. Akhirnya, pada tanggal 20 Februari 1746, ibukota kerajaan Mataram Islam dipindahkan lagi dari Kartasura ke Surakarta (Inajati Adrisijanti, 2004: 8).

Pada masa Islam di Indonesia, muncul kota-kota yang kebanyakan mengambil tempat di wilayah pesisir, seperti Samudra Pasai, Demak, Banten, dan Makassar. Adapula kota-kota pada masa itu yang lokasi geografisnya di pedalaman, seperti Pajang, Kota Gedhe, dan Yogyakarta. Beberapa kota seperti Samudra Pasai, jejak-jejak fisiknya sudah amat sukar ditemukan, dan beberapa kota lainnya seperti Banten dan Plered, sisa-sisanya masih dapat dilihat. Beberapa kota lainnya masih hidup dan berkembang hingga saat ini, seperti Cirebon, Kota Gede, dan Makassar.

**2.3.1.Kota Gede**

Kota Gede merupakan pusat kota di jawa pada jaman kerajaan Mataram Islam. Menurut Babad Tanah Jawi, Kotagede didirikan oleh Ki Ageng Pemanahan di daerah hutan Mentaok. Ketika putranya, Sutawijaya menjadi raja Mataram dan bergelar Panembahan Senopati, kawasan hutan Mentaok dibangun menjadi ibukota kerajaan Mataram. Di bawah pemerintahan Senapati yang bijaksana, desa berubah menjadi kota yang lebih ramai dan makmur, oleh karena itu dikenal sebagai Kotagede (kota besar). Meski hanya sekitar 58 tahun menjadi ibukota kerajaan, Kotagede telah memiliki tata ruang dan komponen-komponen sebagai pusat pemerintahan kerajaan.

Di dalam kawasan Kotagede terdapat peninggalan sejarah yaitu reruntuhan tembok benteng, reruntuhan cepuri, singga­sana raja, Masjid Gede Mataram, dan komplek Makam Raja. Dalam masa kekuasaan Kerajaan Mataram selama kurang lebih setengah abad, Kota­gede telah menempatkan diri tam­pil dalam panggung sejarah dan kebudayaan di tanah Jawa dengan memiliki tata ruang seperti la­zimnya bandar-bandar pusat kerajaan Islam lainnya. Kotagede terletak sekitar 6 km arah tenggara Yogyakarta. Sebagai bekas pusat kerajaan Mataram, Kotagede dijadikan kawasan warisan cagar budaya atau *heritage*. Sampai saat ini Kotagede dikenali sebagai pusat industri kerajinan perak.

* + 1. **Plered**

Pada tahun 1613, Sultan Agung memindahkan pusat kerajaan ke Karta (dekat Plered) dan berakhirlah era Kota gede sebagai pusat kerajaan Mataram Islam. Terletak di hampir 10 Km kearah tenggara dari pusat kota jogja, sisa-sisa kemegahan Kraton Pleret hampir tidak bisa kita lihat saat ini. Sebagai salah kota pusat pemerintahan Kerajaan Mataram-Islam, Pleret mempunyai komponen-komponen kota yang cukup lengkap jika dibandingkan dengan Kerta dan Kota Gede. Berdasarkan sumber data historis, beberapa komponen bangunan yang terdapat di Pleret antara lain: 1) Tembok keliling atau benteng. 2) Keraton, alun-alun, dan masjid agung. 3) Bangunan-bangunan air. Beberapa komponen di dalam keraton adalah sebagai berikut sitinggil, bangsal witana, mandungan, sri menganti, pecaosan, sumur gumuling, masjid panepen, prabayeksa, bangsal kencana, bangsal kemuning, bangsal manis, gedong kuning, dan tempat tinggal abdi dalem kedhondhong (Adrisijanti, 2000:76).

Pembangunan komponen-komponen Keraton Pleret dilakukan secara bertahap. Hal tersebut dapat diketahui dari *Serat Babad Momana* yang menyebutkan tahun pendirian beberapa bangunan, meliputi kadipaten (1569 J), masjid agung (1571 J), prabayeksa (1572 J), *segarayasa* (1574 J). Keterangan lain yang dapat diperoleh adalah pembangunan sitinggil bagian bawah dengan batu (1572 J), pembangunan witana atau anjungan di sitinggil (1574 J), permulaan pembangunan karadenan atau kediaman putra mahkota (1576 J), dan pembangunan bangsal di srimenganti (1585 J) (Graaf, 1987: 13).

Saat ini situs keraton pleret hanya tinggal bekasnya saja dan sudah sedikit sekali komponen bangunan yang masih dapat di lacak. Hal ini mengingat main paddatnya pemukiman penduduk di wilayah pleret. Selain itu, sebagain kawasan cagar budaya pleret banyak dimamfaatkan sebagai lahan industry bata, yang seringkali menemukan sisa-sisa struktur bangunan keraton pleret. Dan tidak jarang sisa bata struktur bangunan tersebut diambil masyarakat sekitar untuk diubat semen merah. Dengna adanya ini perlu dilakukan penyelamatan dan pendokumentasian sedini mungkin untuk menyelamatkan kawasan cagar budaya pleret.

* + 1. **Kartosuro**

Pada masa pemerintahan [Amangkurat II](http://id.wikipedia.org/wiki/Amangkurat_II), raja membangun istana Kerajaan Mataram Islam yang baru di Hutan Wanakarta, yang kemudian diberi nama [Kartasura](http://id.wikipedia.org/wiki/Kartasura). Ia mulai pindah ke istana tersebut pada bulan [September](http://id.wikipedia.org/wiki/September) [1680](http://id.wikipedia.org/wiki/1680). Hal ini dikarenakan Istana lama [Mataram](http://id.wikipedia.org/wiki/Mataram), yang letaknya di [Plered](http://id.wikipedia.org/wiki/Kraton_Plered), saat itu telah dikuasai oleh [Pangeran Puger](http://id.wikipedia.org/wiki/Pangeran_Puger). Riwayat kerajaan yang usianya relatif singkat ini cenderung diwarnai oleh perang saudara memperebutkan tahta. Pada tahun [1740](http://id.wikipedia.org/wiki/1740) terjadi pemberontakan orang-orang [Tionghoa](http://id.wikipedia.org/wiki/Tionghoa) di [Batavia](http://id.wikipedia.org/wiki/Batavia) yang menjalar sampai ke seluruh [Jawa](http://id.wikipedia.org/wiki/Jawa). Mula-mula [Pakubuwana II](http://id.wikipedia.org/wiki/Pakubuwana_II) (pengganti [Amangkurat IV](http://id.wikipedia.org/wiki/Amangkurat_IV)) mendukung mereka. Namun ketika melihat pihak [VOC](http://id.wikipedia.org/wiki/VOC) unggul, ia pun berbalik mendukung bangsa [Belanda](http://id.wikipedia.org/wiki/Belanda) tersebut. Perbuatan [Pakubuwana II](http://id.wikipedia.org/wiki/Pakubuwana_II) justru membuat kekuatan pemberontak meningkat karena banyak pejabat anti [VOC](http://id.wikipedia.org/wiki/VOC) yang meninggalkannya. Akhirnya pada tanggal [30](http://id.wikipedia.org/wiki/30) [Juni](http://id.wikipedia.org/wiki/Juni) [1742](http://id.wikipedia.org/wiki/1742) para pemberontak menyerbu [Kartasura](http://id.wikipedia.org/wiki/Kartasura) besar-besaran.

[Pakubuwana II](http://id.wikipedia.org/wiki/Pakubuwana_II) pun melarikan diri ke [Ponorogo](http://id.wikipedia.org/wiki/Ponorogo). [VOC](http://id.wikipedia.org/wiki/VOC) bekerja sama dengan [Cakraningrat IV](http://id.wikipedia.org/wiki/Cakraningrat_IV) dari [Madura](http://id.wikipedia.org/wiki/Pulau_Madura) dan berhasil merebut kembali [Kartasura](http://id.wikipedia.org/wiki/Kartasura). Pada akhir tahun [1743](http://id.wikipedia.org/wiki/1743) [Pakubuwana II](http://id.wikipedia.org/wiki/Pakubuwana_II) kembali ke [Kartasura](http://id.wikipedia.org/wiki/Kartasura) namun kondisi kota tersebut sudah hancur. Ia pun memutuskan membangun istana baru di desa Sala bernama [Surakarta](http://id.wikipedia.org/wiki/Surakarta), yang ditempatinya sejak tahun [1745](http://id.wikipedia.org/wiki/1745). [Babad Tanah Jawi](http://id.wikipedia.org/wiki/Babad_Tanah_Jawi) menyebut peristiwa ini sebagai [Geger Pacinan](http://id.wikipedia.org/wiki/Geger_Pacinan). Rusaknya kraton di Kartasura, dianggap merupakan tanda hilangnya landasan kosmogonis kraton sebagai sentrum kekuasaan, sehingga perlu dibangun kraton baru. Lokasi pusat Kerajaan berada di [Kartasura, Sukoharjo](http://id.wikipedia.org/wiki/Kartasura%2C_Sukoharjo), sebelah selatan pasar sekarang. Kompleks [keraton](http://id.wikipedia.org/wiki/Keraton) sebagian besar telah menjadi pemukiman penduduk, namun masih tersisa tembok bata yang mengitari kompleks inti keraton (Adrisijanti, 2000:96).

* 1. **Maket**
		1. **Pengertian Maket**

Maket adalah sebuah bentuk tiga dimensi yang meniru sebuah benda atau objek dan biasanya memiliki skala. Maket  biasanya digunakan untuk mendeskripsikan sebuah keadaan. Jadi, maket digunakan sebagai sebuah representasi dari keadaaan sebenarnya menuju keadaan yang akan diciptakan (Criss B. Mills, 2008: iii-iv). Jika dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan maket, maka dalam bahasa Inggris sering disebut dengan *mockup*. Sementara itu, menurut Alexander Schilling (2010: vii) maket adalah cara untuk mempresentasikan struktur yang terencana. Karena maket membantu untuk meciptakan kesan ruang pada tata ruang atau lingkungan yang akan diciptakan, maka maket adalah alat penyajian yang penting dalam mempelajari arsitektur dan dalam praktik profesional.

Menurut Schilling juga maket juga dapat diartikan sesuatu yang dapat membantu para perancang untuk mendapatkan proporsi dan bentuk yang tepat, dan juga sebagai alat bantu untuk meninjau ide sketsa dalam tiga dimensi dan membantu mengembangkan ide para perancang. Terdapat banyak jenis maket. Beberapa jenisnya antara lain: maket arsitektur, maket mekanikal, maket struktural, maket simulasi, maket diorama,dan lain-lain. Sedangkan judul maketnya sendiri tergantung dari nama proyek yang sedang dikerjakan. Baik itu gedung, rumah tinggal, pabrik, pelabuhan, dan lain sebagainya.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa maket adalah miniatur atau model bangunan yang akan dibuat untuk memudahkan visualisasi hasil rancangan baik berupa rancangan struktur, interior, eksterior atau siteplan. Adapun bahan-bahan dari maket biasanya terbuat dari kayu, kertas, tanah liat, dan sebagainya. Hal ini bergantung pada hasil akhir yang diinginkan. Seperti contoh, jika kita ingin membuat hasil akhir maket dengan teknik monochrome, maka bahan yang digunakan bisa saja bahan-bahan yang mengandung unsur putih, seperti styrene atau styrofoam. Sedangkan bila ingin menghadirkan maket yang menghasilkan efek sephia, maka dapat digunakan bahan berupa kayu balsa.

* + 1. **Ciri-ciri Maket**
1. Berbentuk seperti tiruan dalam tiga dimensi.
2. Berskala kecil.
3. Biasanya dibuat dari kayu, kertas, tanah liat, dsb.
4. Mengeluarkan biaya yang sedikit.
	* 1. **Fungsi Maket**
5. Alat bantu dalam mempresentasikan kepada kalayak ramai tentang bangunan yang akan dibangun.
6. Pengenalan bentuk geometri.
7. Melatih konsentrasi.
8. Memperkuat fungsi brosur dan iklan sebagai media informasi pemasaran.
9. Memudahkan konsumen memahami bentuk rumah dengan cepat.

Pada umumnya, maket diartikan sebagai bentuk model miniatur dari desain bangunan yang dirancang atau yang akan dibangun, projek-projek pembangunan, baik bangunan (rumah tinggal, bangunan perkantoran dsb) maupun pengembangan suatu kawasan. Namun saat ini, maket bangunan yang sebelumnya identik dengan desain bangunan sebuah proyek, kini dapat menjadi souvenir atau cinderamata yang dapat diperjualbelikan sebagai sebuah benda seni. Memang hal ini kurang lazim bagi kalangan arsitek, tapi maket sebagai souvenir atau pajangan yang menarik.

1. **Metode Penelitian**

Penelitian tahap II ini dilakukan di Sleman, bantul, dan Kota Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-Oktober mulai dari penyusunan desain maket, pembuatan maket, sampai pada validasi materi dan maket. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang banyak digunakan untuk memecahkan masalah praktis di dunia pendidikan. Sebagaimana Borg dan Gall (1983:772) menyatakan bahwa *“educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational production”.* Artinya penelitian dan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian model pengembangan dipilih karena penelitian pengembangan yang dilakukan berorientasi pada produk.

Menurut Borg dan Gall (1983; 772) ada dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan dimana produk yang dihasilkan bisa berupa *software, hardware* seperti buku, modul, paket program pembelajaran ataupun alat bantu belajar, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa *hardware* maket media pembelajaran sejarah. Borg and Gall memberikan rujukan kepada peneliti bahwa untuk melakukan penelitian pengembangan, mereka menetapkan sepuluh langkah utama sebagai berikut.

Research and information collecting (1)

Main product revision (5)

Develop preliminary form of product (3)

Preliminary field testing (4)

Planing (2)

Desemination and implementation (10)

Operational product revision (7)

Main field testing (6)

Operational field testing (8)

Final product revision (9)

Gambar 3. Model R&D Borg and Gal

Tahun kedua penelitian adalah tersusunnya *model media maket* yang bermanfaat untuk pembelajaran sejarah yang berangkat dari hasil studi pustaka dan studi lapangan. Tentu saja pada tahap ini tujuannya adalah tersusunnya media pembelajaran sejarahyang berupa maket sebagai media pembelajaran bagi para guru sejarah. Tahap yang kedua ini pertama-tama akan dilakukan analisis tujuan dan analisis kemampuan. Kemampuan ini disesuaikan dengan kemampuan peneliti. Berikutnya akan dibuat prosedur pengembangan (pengembangan desain) yang terdiri dari: membuat desain produk yang akan dikembangkan dan menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan. Kegiatan terakhir pada tahap ini melakukan validasi dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dalam penelitian ini siap untuk dilakukan uji lapangan. Pada tahap ini, ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran revisi terhadap produk dari aspek tampilan dan kualitas media. Sementara ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran revisi terhadap aspek pembelajaran dan aspek materi. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa.

Tahun ketiga penelitian adalah tersusunnya *model media pembelajaran maket* yang baku setelah melalui mekanisme uji coba pada tahap kedua, dan eksperimentasi pada tahap ketiga. Efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan *model media pembelajaran maket* inilah yang akan direkomendasikan sebagai hasil penelitian *multi years*, dan harapannya para guru sejarah di sekolah menggunakan *model media pembelajaran maket* untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran sejarah.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka dan data kualitatif ini dapat diperoleh melalui berbagai macam teknik pengumpulan data misalnya wawancara, analisis dokumen, diskusi terfokus, atau observasi yang telah dituangkan dalam catatan lapangan oleh peneliti. Bentuk lain yang dapat digunakan pada data kualitatif adalah gambar yang diperoleh melalui pemotretan atau rekaman video.

Jenis data kedua yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah berupa data kuantitatif, yang didapatkan dari hasil kuesioner dan tes prestasi yang diberikan kepada siswa untuk melihat efektivitas produk yang dihasilkan dalam pembelajaran. Informasi tersebut akan digali dari beragam sumber data, dan jenis sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi:Narasumber atau informan,arsip dan dokumen, dan tempat, peristiwa serta kegiatan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) *Focus Group Discussion* (FGD), (2) observasi, (3) wawancara, dan (4) studi dokumentasi. FGD dilaksanakan untuk validasi model. *Observasi* dilakukan selama penelitian berlangsung untuk mencermati beragam fenomena sejak tahap studi orientasi suasana lingkungan penelitian, implemntasi sampai evaluasi hasil. *Studi dokumentasi*, digunakan untuk menjaring data di dalam dokumen-dokumen tertulis yang menunjukkan adanya hubungan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini.

Proses analisis penelitian ini dilakukan bersamaan sejak awal proses pengumpulan data, dengan melakukan beragam teknik refleksi bagi pendalaman dan pemantapan data. Setiap data yang diperoleh akan selalu dibandingakan, setiap unit atau kelompoknya untuk melihat keterkaitannya sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Miles and Huberman proses analisisnya menggunakan model analisis interaktif. Dalam model analisis ini, tiga komponen analisisnya yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan/verifikasi (Miles & Huberman, 1992: 16). Sesuai model analisis data kualitatif dilakukan: (1) setelah data terkumpul peneliti mengadakan reduksi data dengan jalan merangkum laporan lapangan, mencatat hal-hal pokok yang relevan dengan fokus penelitian, (2) menyusun secara sitematik berdasarkan kategori dan klasifikasi tertentu, (3) membuat display data dalam bentuk tabel ataupun gambar sehingga hubungan antara data yang satu dengan lainnya menjadi jelas dan utuh, (4) membandingkan dan menganalisis data secara mendalam, (5) menyajikan temuan, menarik kesimpulan.

Untuk validasi maket, menggunakan kriteria kuantitatif untuk melihat kelayakan sebuah media maupun materi yang terkandung dalam maket yang dikembangkan. Salah satu fungsi dari analisis deskriptif adalah menyajikan data hasil penelitian dalam bentuk yang sederhana sehingga mudah mendapatkan gambaran hasil penelitian. Konversi data ke data kualitatif baik komponen kualitas pembelajaran maupun hasil pembelajaran termasuk kecakapan akademik dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

|  |  |
| --- | --- |
| **Rerata Skor** | **Klasifikasi** |
| > 4.2 | Sangat Baik |
| > 3.5 – 4.2 | Baik |
| > 2.5 – 3.4 | Cukup |
| > 1.5 – 2.4 | Kurang |
| ≤ 1.4 | Sangat Kurang |

1. **Hasil Penelitian dan Pembahasan**
2. **Deskripsi Data**
	1. **Silsilah Raja-Raja Mataram**
		1. Ki Ageng Pamanahan (Ki Gede Pamanahan)

Pendiri desa mataram tahun 1556 Ki Pamanahan adalah putra Ki Ageng Henis, putra Ki Ageng Sela, menikah dengan sepupunya sendiri, yaitu Nyai Sabinah, putri Nyai Ageng Saba (kakak perempuan Ki Ageng Henis). Ki Pamanahan dan adik angkatnya, yang bernama Ki Penjawi, mengabdi pada Hadiwijaya bupati Pajang (murid Ki Ageng Sela) Keduanya dianggap kakak oleh raja dan dijadikan sebagai lurah Wiratamtama di Pajang. Hadiwijaya singgah ke Gunung Danaraja. Ki Pamanahan bekerja sama dengan Ratu Kalinyamat membujuk Hadiwijaya supaya bersedia menghadapi Arya Penangsang. Sebagai hadiah, Ratu Kalinyamat memberikan cincin pusakanya kepada Ki Pamanahan. Ki Pemanahan memiliki tujuh anak, diantaranya adalah Raden Ngabehi, Raden Ambu, Raden Santri, Raden Tompe, Raden Kedawung (Babad Tanah Jawi, 81).

* + 1. Sutawijaya (Danang Sutawijaya)

Pendiri Kesultanan Mataram yang memerintah sebagai raja pertama pada tahun 1587-1601, bergelar Panembahan Senopati ing Alaga Sayidin Panatagama Khalifatullah Tanah Jawa. Dianggap sebagai peletak dasar-dasar Kesultanan Mataram. Putra sulung pasangan Ki Ageng Pamanahan dan Nyai Sabina. Menurut naskah-naskah babad, ayahnya adalah keturunan Brawijaya raja terakhir Majapahit, sedangkan ibunya adalah keturunan Sunan Giri salahsatu Walisanga. Nyai Sabinah memiliki kakak laki-laki bernama Ki Juru Martani, yang kemudian diangkat sebagai patih pertama Kesultanan Mataram. Ia ikut berjasa besar dalam mengatur strategi menumpas Arya Penangsang pada tahun 1549. Sutawijaya juga diambil sebagai anak angkat oleh Hadiwijaya bupati Pajang sebagai pancingan, karena pernikahan Hadiwijaya dan istrinya sampai saat itu belum dikaruniai anak. Sutawijaya kemudian diberi tempat tinggal di sebelah utara pasar sehingga ia pun terkenal dengan sebutan Raden Ngabehi Loring Pasar. Sayembara menumpas Arya Penangsang tahun 1549 merupakan pengalaman perang pertama bagi Sutawijaya. Ia diajak ayahnya ikut serta dalam rombongan pasukan supaya Hadiwijaya merasa tidak tega dan menyertakan pasukan Pajang sebagai bala bantuan. Saat itu Sutawijaya masih berusia belasan tahun. Meninggal dunia pada tahun 1601 saat berada di desa Kajenar. Ia kemudian dimakamkan di Kotagede.

* + 1. Raden Mas Jolang (Panembahan Hanyakrawati/Sri Susuhunan Adi Prabu Hanyakrawati Senapati-ing-Ngalaga Mataram)

Raja kedua Kesultanan Mataram yang memerintah pada tahun 1601-1613, putra Panembahan Senapati raja pertama Kesultanan Mataram. Ibunya bernama Ratu Mas Waskitajawi, putri Ki Ageng Panjawi, penguasa Pati. Ketika menjabat sebagai Adipati Anom (putra mahkota), Mas Jolang menikah dengan Ratu Tulungayu putri dari Ponorogo. Namun perkawinan tersebut tidak juga dikaruniai putra, kemudian menikah lagi dengan Dyah Banowati putri Pangeran Benawa raja Pajang. Dyah Banowati yang kemudian bergelar Ratu Mas Hadi melahirkan Raden Mas Rangsang dan Ratu Pandansari (kelak menjadi istri Pangeran Pekik). Empat tahun setelah Mas Jolang naik takhta, ternyata Ratu Tulungayu melahirkan seorang putra bernama Raden Mas Wuryah alias Adipati Martapura. Padahal saat itu jabatan adipati anom telah dipegang oleh Mas Rangsang. Pada tahun 1610 melanjutkan usaha ayahnya, yaitu menaklukkan Surabaya, musuh terkuat Mataram. Serangan-serangan yang dilakukannya sampai akhir pemerintahannya tahun 1613 hanya mampu memperlemah perekonomian Surabaya namun tidak mampu menjatuhkan kota tersebut. Serangan pada tahun 1613 sempat menyebabkan pos-pos VOC di Gresik dan Jortan ikut terbakar. Sebagai permintaan maaf, Hanyakrawati mengizinkan VOC mendirikan pos dagang baru di Jepara. Ia juga mencoba menjalin hubungan dengan markas besar VOC di Ambon. Meninggal dunia pada tahun 1613 karena kecelakaan sewaktu berburu kijang di Hutan Krapyak. Oleh karena itu, ia pun terkenal dengan gelar anumerta Panembahan Seda ing Krapyak, atau cukup Panembahan Seda Krapyak, yang bermakna "Baginda yang wafat di Krapyak".

* + 1. Raden Mas Rangsang (Sultan Agung Adi Prabu Hanyakrakusuma)

Merupakan raja ketiga Kesultanan Mataram yang memerintah pada tahun 1613-1645. Di bawah kepemimpinannya, Mataram berkembang menjadi kerajaan terbesar di Jawa dan Nusantara pada saat itu (puncak kejayaan). Atas jasa-jasanya sebagai pejuang dan budayawan, Sultan Agung telah ditetapkan menjadi pahlawan nasional Indonesia berdasarkan S.K. Presiden No. 106/TK/1975 tanggal 3 November 1975. Putra dari pasangan Prabu Hanyakrawati dan Ratu Mas Adi Dyah Banawati. Pada tahun 1620 pasukan Mataram mulai mengepung kota Surabaya secara periodik. Kemunduran kerajaan Mataram Islam akibat kalah dalam perang merebut Batavia dari VOC. Mataram menyerang Batavia sebanyak 2x.

Serangan pertama (1628) terjadi di benteng Holandia, dipimpin oleh Tumenggung Bahureksa, dan Pangeran Mandurareja mebawa serta 10.000 pasukan akan tetapi gagal. Kegagalan serangan pertama diantisipasi dengan cara mendirikan lumbung-lumbung beras di Karawang dan Cirebon. Namun pihak VOC berhasil memusnahkan semuanya. Serangan kedua (1629) dipimpin Adipati Ukur dan Adipati Juminah dengan kekuatan 14.000 orang prajurit. Serangan kedua Sultan Agung berhasil membendung dan mengotori Sungai Ciliwung, yang mengakibatkan timbulnya wabah penyakit kolera melanda Batavia. Gubernur jenderal VOC yaitu J.P. Coen meninggal menjadi korban wabah tersebut.

* + 1. Amangkurat I (Sri Susuhunan Amangkurat Agung)

Memerintah pada tahun 1646-1677. Memiliki gelar anumerta Sunan Tegalwangi atau Sunan Tegalarum. Nama aslinya adalah Raden Mas Sayidin putra Sultan Agung. Ibunya bergelar Ratu Wetan, yaitu putri Tumenggung Upasanta bupati Batang (keturunan Ki Juru Martani). Ketika menjabat Adipati Anom ia bergelar Pangeran Arya Prabu Adi Mataram. Memiliki dua orang permaisuri. Putri Pangeran Pekik dari Surabaya menjadi Ratu Kulon yang melahirkan Raden Mas Rahmat, kelak menjadi Amangkurat II, sedangkan putri keluarga Kajoran menjadi Ratu Wetan yang melahirkan Raden Mas Drajat, kelak menjadi Pakubuwana I. Mendapatkan warisan Sultan Agung berupa wilayah Mataram yang sangat luas. Menerapkan sentralisasi atau sistem pemerintahan terpusat. Pada tahun 1647 ibu kota Mataram dipindah ke Plered. Perpindahan istana tersebut diwarnai pemberontakan Raden Mas Alit atau Pangeran Danupoyo, adik Amangkurat I yang menentang penumpasan tokoh-tokoh senior. Pemberontakan ini mendapat dukungan para ulama namun berakhir dengan kematian Mas Alit.

Amangkurat I ganti menghadapi para ulama. Mereka semua, termasuk anggota keluarganya, sebanyak 5.000 orang lebih dikumpulkan di alun-alun untuk dibantai. Amangkurat I menjalin hubungan dengan VOC yang pernah diperangi ayahnya. Pada tahun 1646 ia mengadakan perjanjian, antara lain pihak VOC diizinkan membuka pos-pos dagang di wilayah Mataram, sedangkan pihak Mataram diizinkan berdagang ke pulau-pulau lain yang dikuasai VOC. Kedua pihak juga saling melakukan pembebasan tawanan. Perjanjian tersebut oleh Amangkurat I dianggap sebagai bukti takluk VOC terhadap kekuasaan Mataram. Namun ia kemudian tergoncang saat VOC merebut Palembang tahun 1659. Hubungan diplomatik Mataram dan Makasar yang dijalin Sultan Agung akhirnya hancur di tangan putranya setelah tahun 1658. Amangkurat I menolak duta-duta Makasar dan menyuruh Sultan Hasanuddin datang sendiri ke Jawa. Tentu saja permintaan itu ditolak. Tanggal 28 Juni 1677 Trunajaya berhasil merebut istana Plered. Amangkurat I dan Mas Rahmat melarikan diri ke barat. Babad Tanah Jawi menyatakan, dengan jatuhnya istana Plered menandai berakhirnya Kesultanan Mataram. Pelarian Amangkurat I membuatnya jatuh sakit dan meninggal pada 13 Juli 1677 di desa Wanayasa, Banyumas dan berwasiat agar dimakamkan dekat gurunya di Tegal.

* + 1. Amangkurat II (Nama asli Amangkurat II ialah Raden Mas Rahmat)

Putra Amangkurat I raja Mataram yang lahir dari Ratu Kulon putri Pangeran Pekik dari Surabaya. Amangkurat II memiliki banyak istri namun hanya satu yang melahirkan putra (kelak menjadi Amangkurat III). Pada bulan September 1680 Amangkurat II membangun istana baru di hutan Wanakerta karena istana Plered diduduki adiknya, yaitu Pangeran Puger. Istana baru tersebut bernama Kartasura. Amangkurat II akhirnya meninggal dunia tahun 1703. Sepeninggalnya, terjadi perebutan takhta Kartasura antara putranya, yaitu Amangkurat III melawan adiknya, yaitu Pangeran Puger. Pada bulan September 1677 diadakanlah perjanjian di Jepara. Pihak VOC diwakili Cornelis Speelman. Daerah-daerah pesisir utara Jawa mulai Kerawang sampai ujung timur digadaikan pada VOC sebagai jaminan pembayaran biaya perang Trunajaya. Mas Rahmat pun diangkat sebagai Amangkurat II, seorang raja tanpa istana. Dengan bantuan VOC, ia berhasil mengakhiri pemberontakan Trunajaya tanggal 26 Desember 1679. Amangkurat II bahkan menghukum mati Trunajaya dengan tangannya sendiri pada 2 Januari 1680.

* + 1. Amangkurat III (Nama aslinya adalah Raden Mas Sutikna)

Memerintah antara tahun 1703– 1705. Dijuluki Pangeran Kencet, karena menderita cacat di bagian tumit. Ketika menjabat sebagai Adipati Anom, ia menikah dengan sepupunya, bernama Raden Ayu Lembah putri Pangeran Puger. Namun istrinya itu kemudian dicerai karena berselingkuh dengan Raden Sukra putra Patih Sindureja. Raden Sukra kemudian dibunuh utusan Mas Sutikna, sedangkan Pangeran Puger dipaksa menghukum mati Ayu Lembah, putrinya sendiri. Mas Sutikna kemudian menikahi Ayu Himpun adik Ayu Lembah. Rombongan Amangkurat III melarikan diri ke Ponorogo sambil membawa semua pusaka keraton. Di kota itu ia menyiksa Adipati Martowongso hanya karena salah paham. Melihat bupatinya disakiti, rakyat Ponorogo memberontak. Amangkurat III pun lari ke Madiun. Dari sana ia kemudian pindah ke Kediri.

Sepanjang tahun 1707 Amangkurat III mengalami penderitaan karena diburu pasukan Pakubuwana I. Dari Malang ia pindah ke Blitar, kemudian ke Kediri, akhirnya memutuskan menyerah di Surabaya tahun 1708. Pangeran Blitar, putra Pakubuwana I, datang ke Surabaya meminta Amangkurat III supaya menyerahkan pusaka-pusaka keraton, namun ditolak. Amangkurat III hanya sudi menyerahkannya langsung kepada Pakubuwana I. VOC kemudian memindahkan Amangkurat III ke tahanan Batavia. Dari sana ia diangkut untuk diasingkan ke Sri Lanka. Meninggal di negeri itu pada tahun 1734. Konon, harta pusaka warisan Kesultanan Mataram ikut terbawa ke Sri Lanka. Namun demikian, Pakubuwana I berusaha tabah dengan mengumumkan bahwa pusaka Pulau Jawa yang sejati adalah Masjid Agung Demak dan makam Sunan Kalijaga di Kadilangu, Demak. Perang Suksesi Jawa I (1704–1708), antara Amangkurat III melawan Pakubuwana I. Perang Suksesi Jawa II (1719–1723), antara Amangkurat IV melawan Pangeran Blitar dan Pangeran Purbaya. Perang Suksesi Jawa III (1747–1757), antara Pakubuwana II yang dilanjutkan oleh Pakubuwana III melawan Hamengkubuwana I dan Mangkunegara I.

* 1. **Pola Tata Ruang Kerajaan Mataram Islam**

Pola tata ruang Kerajaan Mataram Islam didasarkan pada pola pertahanan dan keamanan, sekaligus menunjukan filosofi Jawa, sehingga pola tata ruang mengikuti pola konsentris, (Soemarsaid, 1985 : 130-131) Raja sebagai symbol tertinggi dari sebuah kekuasaan memperoleh prioritas utama dan ditempatkan di titik sentral, yang disebut kraton, yang terletak di pusat Kuthagara. Di lingkaran ini tinggal para sentono dalem dan abdi dalem Pada lingkaran berikut adalah wilayah yang disebut dengan Negaragung, Di Lingkaran ini tinggal Para Pangeran, dan juga kelompok-kelompok prajurit. Lingkaran berikut adalah wilayah yang disebut dengan Mancanegara, dan berikutnya adalah wilayah brang wetan dan kulon.

Kraton merupakan salah satu komponen utama dalam tataruang kuthagara, dan dikelilingi oleh komponen lain yang juga merupakan terapan dari konsep keamanan bagi raja. Komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kraton merupakan pusat pemerintahan, dan di sana pula raja dan keluarganya tinggal, di Kota Gede terdapat 2 toponim yaitu Kedhaton dan Dalem, sedang di Pleret terdapat Sitinggil, Nglawang, Suranatan, Kedhaton, Bangsal Kencana, Masjid Kraton, Tratag Rambat, Bale Kambang, pungkuran dan Keputren.
2. Taman merupakan tempat bagi raja dan keluarga untuk bercengkerama. Tampaknya keberadaan taman telah menjadi keharusan dalam kerajaan Islam, seperti Sunyaragi di Cirebon, dan Bale Kambang di Surakarta.
3. Krapyak, merupakan hutan yang letaknya tidak terlalu jauh dari kraton, yang berfungsi sebagai tempat berburu bagi raja.
4. Alun-Alun, pada umumnya terletak di depan kraton, dan di belakang kraton. Alun-ALun merupakan tanah lapang, yang sering digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari olahraga, hiburan, hingga upacara tradisi.
5. Masjid Agung, merupakan tempat ibadah yang dalam tradisi Jawa selalu ditempatkan di sisi barat alun-alun.
6. Pasar, tempat para pedagang menggelar dagangannya, termasuk para pande besi juga bekerja di pasar, untuk membuat peralatan rumahtangga dan alat pertanian dari logam.
7. Beteng, merupakan komponen penting karena fungsi pertahanan dan keamanan. Beteng dapat dibedakan atas *Baluwerti* dan *Cepuri*. Yang pertama merupakan pembatas kompleks kraton, sementara Cepuri merupakan pembatas tempat tinggal raja di dalam kompleks kraton (Inajati, 2000 : 147)
8. Jagang (parit), merupakan bagian penting yang tidak terpisahkan, sebagai pengaman dari penyusupan
9. Jaringan jalan yang menghubungkan antar bagian di dalam kraton, maupun di Kuthagara. Selain itu juga terdapat jaringan yang menghubungkan Kuthagara dengan wiayah lain. Jaringan jalan di dalam kota seringkali tidak dibuat lurus, tetapi melengkung semata-mata untuk kepentingan keamanan.
10. Pintu Gerbang pabean, biasanya terletak jauh dari kraton berada di jalan yang menghubungkan wilayah kerajaan dengan wilayah luar. Di gerbang ini selain digunakan untuk memungut cukai, juga untuk menahan orang yang ditawan.
11. Pemukiman, bagian di luar beteng yang digunakan sebagai tempat pemukiman para sentono dalem, dan rakyat kebanyakan, pada umumnya ditempatkan mengelilingi kraton. Hal itu ditata sedemikian rupa dalam rangka keamanan.
12. Pemakaman, pada umumnya ditempatkan di belakang masjid Agung, dan menjadi pemakaman terbatas bagi raja dan para bangsawan.
13. **Pembahasan dan Analisis**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kerajaan Mataram telah mengalami empat kali perpindahan Kota Gede, Pleret, Kartasura dan Surakarta. Dalam penelitian ini, maket keraton yang dikembangkan adalah maket keraton di Kota Gede dan Pleret berdasarkan berbagai pertimbangan sesuai dengan rencana penelitian semula. Langkah awal pembuatan maket adalah dengan membuat desain maket mengacu pada teori pembangunan sebuah kerajaan yang mengatur pusat pemerintahan dan bagian-bagian penting yang menyertainya. Setelah desain dinilai laik oleh tim peneliti dan ahli sejarah yang dilibatkan dalam diskusi, maka maket dibuat dengan melibatkan para tukang atau pengrajin kayu. Setelah maket jadi, maka selanjutnya adalah divalidasi oleh ahli media 3 orang, dan validasi materi menganai maket tersebut 3 orang. Setelah dianggap laik oleh para ahli, maka selanjutnya diuji coba satu-satu terhadap 10 siswa SMA N 5 Yogyakarta dan 3 guru sejarah di SMAN 5 Yogyakarta dan SMA N 1 Sayegan, dan SMA Islam I Gamping Sleman. Berdasarkan validasi alhi materi, rata-rata skor hasil penilaian untuk materi terkait maket sebesar 4.16 menunjukkan bahwa materi termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil validasi maket oleh ahli media menunjukkan skor rata-rata 4.45 termasuk dalam kategori sangat baik. Untuk penilaian guru terhadap media menunjukkan skor rata-rata 4.33 atau kategori sangat baik, dan berdasarkan penilaian siswa terhadap maket menunjukkan rerata skor 4.54 atau kategori sangat baik. Dengan demikian menunjukkan bahwa secara keseluruhan media maket yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah di SMA.

Adapun rekapitulasi hasil penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan siswa dapat ditabelkan sebagai berikut.

Tabel 2. Penilaian ahli media terhadap maket yang dikembangkan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek Penilaian**  | **Rerata Skor** |
| 1 | Mengacu pada teori pengembangan maket | 4.67 |
| 2 | Mengacu pada teori pengembangan pusat sebuah kerajaan | 3.67 |
| 3 | Konstruksi reflikasi menunjukkan rasionalitas | 4.00 |
| 4 | Kepraktisan media yang dikembangkan | 4.67 |
| 5 | Kemenarikan konstruksi maket yang dikembangkan | 4.67 |
| 6 | Kemenarikan tampilan keseluruhan bagian maket | 5.00 |
|  | Kejelasan memahami bagian-bagian konstruksi reflika bangunan | 4.33 |
| 8 | Kejelasan tulisan-tulisan yang membantu menjelaskan nama dan letak bangunan | 4.33 |
| 9 | Kejelasan peta kerajaan | 4.67 |
|  **Rerata Total Skor** | **4.45** |

Berdasarkan tabel 2 diatas, penilaian ahli media terhadap maket yang dikembangkan menunjukkan penilaian yang sangat baik dengan rerata skor 4.45. Komponen penilaian yang dianggap paling baik adalah kemenarikan tampilan keseluruhan maket yang dinilai 5.00 bahwa maket sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran sejarah. Sedangkan bagian yang dinilai paling kecil oleh ahli media adalah mengenai pengembangan maket yang mengacu pada teori pengembangan pusat sebuah kerajaan sebesar 3.67 atau kriteria baik.

Tabel 3. Penilaian guru terhadap maket yang dikembangkan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek Penilaian**  | **Rerata Skor** |
| 1 | Mengacu pada teori pengembangan maket | 4.00 |
| 2 | Mengacu pada teori pengembangan pusat sebuah kerajaan | 4.67 |
| 3 | Konstruksi reflikasi menunjukkan rasionalitas | 4.00 |
| 4 | Kepraktisan media yang dikembangkan | 3.67 |
| 5 | Kemenarikan konstruksi maket yang dikembangkan | 4.67 |
| 6 | Kemenarikan tampilan keseluruhan bagian maket | 5.00 |
| 7 | Kejelasan memahami bagian-bagian konstruksi reflika bangunan | 4.33 |
| 8 | Kejelasan tulisan-tulisan yang membantu menjelaskan nama dan letak bangunan | 4.67 |
| 9 | Kejelasan peta kerajaan | 4.00 |
|  **Rerata Total Skor** | **4.33** |

Berdasarkan tabel 3 diatas, penilaian guru terhadap maket yang dikembangkan menunjukkan penilaian yang sangat baik dengan rerata skor 4.33. Komponen penilaian yang dianggap paling baik juga menyangkut kemenarikan tampilan keseluruhan maket yang dinilai 5.00 bahwa maket sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran sejarah seperti halnya penilaian ahli media. Sedangkan bagian yang dinilai paling kecil oleh ahli media adalah mengenai aspek kepraktisan media yang dikembangkan sebesar 3.67 atau kriteria baik.

Tabel 4. Penilaian siawa terhadap maket yang dikembangkan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek Penilaian**  | **Rerata Skor** |
| 1 | Mengacu pada teori pengembangan maket | 4.00 |
| 2 | Mengacu pada teori pengembangan pusat sebuah kerajaan | 3.33 |
| 3 | Konstruksi reflikasi menunjukkan rasionalitas | 4.67 |
| 4 | Kepraktisan media yang dikembangkan | 4.67 |
| 5 | Kemenarikan konstruksi maket yang dikembangkan | 5.00 |
| 6 | Kemenarikan tampilan keseluruhan bagian maket | 5.00 |
|  | Kejelasan memahami bagian-bagian konstruksi reflika bangunan | 4.67 |
| 8 | Kejelasan tulisan-tulisan yang membantu menjelaskan nama dan letak bangunan | 4.67 |
| 9 | Kejelasan peta kerajaan | 4.67 |
|  **Rerata Total Skor** | **4.54** |

Berdasarkan tabel 4 diatas, penilaian siswa terhadap maket yang dikembangkan menunjukkan penilaian yang sangat baik dengan rerata skor 4.54. Komponen penilaian yang dianggap paling baik adalah menyangkut kemenarikan konstruksi maket yang dikembangkan dan kemenarikan tampilan keseluruhan maket yang dinilai masing-masing 5.00 bahwa maket sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran sejarah demikian pula konstruksinya merupakan kongkritisasi sesuatu yang selama ini abstrak. Sedangkan bagian yang dinilai paling kecil oleh siswa adalah mengenai aspek pengembangan maket yang mengacu pada teori pengembangan maket sebesar 3.67 atau kriteria baik.

Tabel 5. Penilaian ahli materi terhadap materi yang dikembangkan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek Penilaian**  | **Rerata Skor** |
| 1 | Kebenaran isi materi yang disajikan | 4.00 |
| 2 | Kronologi materi yang disajikan | 4.33 |
| 3 | Kausalistik sajian materi | 4.00 |
| 4 | Prosesual sajian materi | 4.33 |
| 5 | Pemaknaan materi | 4.00 |
| 6 | Konstruksi pembahasan | 4.00 |
| 7 | Sumber atau bahan yang digunakan | 3.67 |
| 8 | Kemenarikan sajian materi | 3.67 |
| 9 | Kejelasan konsep pemahaman | 4.00 |
| 10 | Kejelasan fakta-fakta yang disajikan | 4.00 |
| 11 | Penggunaan bahasa Indonesia baku | 4.67 |
| 12 | Rumusan pernyataan yang mudah dipahami | 4.67 |
| 13 | Penggunaan kata dan kalimat yang jelas | 4.33 |
| 14 | Bentuk dan ukuran huruf | 4.67 |
| 15 | Tata tulis dan penggunaan tanda baca | 4.67 |
| 16 | Format penulisan | 4.00 |
| 17 | Penilaian menyeluruh terhadap materi sejarah Mataram Islam | 4.00 |
|  **Rerata Total Skor** | **4.16** |

Berdasarkan tabel 5 diatas, penilaian ahli materi terhadap materi sejarah kerajaan Mataram Islam yang digambarkan pada maket yang dikembangkan menunjukkan penilaian yang baik dengan rerata skor 4.16. Komponen penilaian yang dinilai sangat dengan skor lebih dari 4.2 adalah menyangkut kronologi materi yang disajikan, prosesual sajian materi, rumusan pernyataan yang mudah dipahami penggunaan kata dan kalimat yang jelas, bentuk dan ukuran huruf, tata tulis dan penggunaan tanda baca. Sedangkan bagian yang dinilai paling kecil oleh ahli materi adalah mengenai aspek sumber atau bahan yang digunakan dan kemenarikan sajian materi masing-masing komponen sebesar 3.67 atau kriteria baik.

1. **Kesimpulan**

 Kerajaan Mataram merupakan kerajaan Islam yang dibangun dengan perjuangan keras pendirinya. Panembahan Senopati yang berhasil mengalahkan Pajang dan membangun kraton di Kota Gede, Kraton ini digunakan oleh raja-raja Mataram hingga puncak kejayaannya di bawah Sultan Agung Hanyakrakusuma. Akan tetapi kekalahan Mataram dari VOC menyebabkan Mataram mengalami kemunduran, terlebih setelah Sultan Agung Hanyakrakusuma wafat. Penggantinya Amangkurat I lebih banyak memikirkan kesenangannya sendiri, daripada memikirkan rakyat dan negaranya. Ia dikenal mempunyai banyak selir, dan berdarah dingin siapapun yang tidak disukainya pasti dibunuh. Kota Gede yang berkembang pesat sebagai pusat kegiatan ekonomi, dianggap sudah kurang layak digunakan sebagai pusat pemerintahan. Oleh sebab itu ia memerintahkan untuk memindahkan kraton dari Kota Gede ke Pleret.

Sikap Amangkurat I yang arogan dan kejam terhadap rakyatnya, telah menumbuhkan rasa dendam. Hal itu terbukti dengan serangan Trunajaya yang kerabatnya dihabisi oleh Amangkurat I, serangan Trunajaya bahkan berhasil menduduki kraton Pleret, dan memaksa Amangkurat I mengungsi ke arah barat, dengan maksud meminta bantuan VOC di Batavia. Sesampainya di Wanayasa ia menderita sakit dan meninggal, kemudian dimakamkan di Tegal. Perjalanan ke Batavia diteruskan oleh putranya Raden Mas Rahmat, dan berhasil meminta bantuan VOC. Trunajaya berhasil ditangkap dan dihukum mati. Setelah pemberontakan dapat dipadamkan, Raden Mas Rahmat menggantikan kedudukan ayahnya dan bergelar Amangkurat II, tetapi ia tidak kembali ke Pleret, karena pleret diduduki oleh Pangeran Puger, Selain itu menurut keyakinan bahwa kraton yang telah diduduki musuh sudah kehilangan kesakralannya. Oleh karenanya Amangkurat II kemudian membangun kraton baru di Kartasura. Hal ini disebabkan Pleret diduduki oleh saudaranya Pangeran Puger, yang kemudian mendapat pengakuan dari VOC dan bergelar Pakubuwana I. Sebagai seorang raja Jawa maka ia berinisiatif untuk menyerang Kartasura Amangkurat III melarikan diri ke timur. Setelah Kartasura dikuasai, tetapi kelak kraton ini juga ditinggalkan dan kraton dipindahkan ke Surakarta ketika Paku Buwono II berkuasa. Dengan demikian Mataram telah mengalami empat kali perpindahan Kota Gede, Pleret, Kartasura dan Surakarta.

 Terbatasnya waktu dan sumber pustaka yang dapat dijangkau, hanya dua kraton yang berhasil ditemukan strukturnya, dan dapat direkonstruksi. Kraton yang dimaksud adalah Kota Gede dan Pleret walau lebih tua tetapi melalui sumber pustaka terutama babad nitik dapat diperoleh gambaran tentang keadaan kraton, sementara melalui pengamatan dan pengukuran di lokasi, serta data-data arkeologis denah kraton dapat ditemukan, sehingga dua kraton tersebut dapat direkonstruksi. Di sisi lain kraton di Kartosuro hanya dapat ditemukan bentengnya saja sementara lahan telah dipenuhi oleh bangunan baru sebagai pemukiman dan sebagian lagi menjadi pemakaman, sehingga sulit untuk dilacak. Demikian pula dengan kraton di Surakarta, kini telah berubah menjadi gladhag kraton Kasunanan, sehingga secara fisik tidak ada lagi yang dapat di runut.

 Dari jejak berupa bangunan yang ditinggalkan, walau kini tinggal struktur dasarnya saja, denah dapat disusun, sementara melihat letak *ompak* yang tersisa dapat dipastikan bahwa bangunan yang dulu dipakai berarsitektur Jawa, dan dari letak dan jumlah ompak dapat dipastikan bentuk bangunan yang berdiri di atasnya. Hal ini dimungkinkan oleh adanya pola pada bangunan arsitektur Jawa, sebagai contoh jika terdapat 4 ompak ditengah bangunan maka dapat dipastikan rumah berbentuk joglo, dan jika ditemukan terdapat delapan ompak di tengah bangunan maka bangunan berbentuk limasan.

Setelah desain dinilai laik oleh tim peneliti dan ahli sejarah yang dilibatkan dalam diskusi, maka maket dibuat dengan melibatkan para tukang atau pengrajin kayu. Setelah maket jadi, maka selanjutnya adalah divalidasi oleh ahli media 3 orang, dan validasi materi menganai maket tersebut 3 orang. Setelah dianggap laik oleh para ahli, maka selanjutnya diuji coba satu-satu terhadap 10 siswa SMA N 5 Yogyakarta dan 3 guru sejarah di SMAN 5 Yogyakarta dan SMA N 1 Sayegan, dan SMA Islam I Gamping Sleman. Berdasarkan validasi alhi materi, rata-rata skor hasil penilaian untuk materi terkait maket sebesar 4.16 menunjukkan bahwa materi termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil validasi maket oleh ahli media menunjukkan skor rata-rata 4.45 termasuk dalam kategori sangat baik. Untuk penilaian guru terhadap media menunjukkan skor rata-rata 4.33 atau kategori sangat baik, dan berdasarkan penilaian siswa terhadap maket menunjukkan rerata skor 4.54 atau kategori sangat baik. Dengan demikian menunjukkan bahwa secara keseluruhan media maket yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah di SMA.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aminudin Kasdi. 1991. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Surabaya: University Press IKIP Surabaya.

Arif S. Sadiman., dkk. 2011. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemafaatannya)*. Jakarta: Rajawali.

Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Ahmad Adaby Darba, 1988-1989. *Konsep Kekuasaan Jawa dan pelaksanaannya Pada Masa Pemerintahan Sultan Agung dan Amangkurat I,* Yogyakarta: Proyek penelitian O-M UGM,

Anonim. 2007. *Babad Tanah Jawi.* Jakarta: Buku Kita.

*Babad Nitik Sultan Agung,* Museum Sonobudoyo, No. PB. 65.

Badri Yatim. 1993. *Sejarah Peradaban Islam*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.

Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Educational research.* New York: Longman.

Brophy, J. Dick, W. & Cary, L. 2005. *The Sytematic Design Of Intruction*. (6th e.d). Boston: Scest Pearson A.B.

Darsiti Soeratman, 2000. *Dunia Keraton Surakarta 1830-1939,* Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia,

De Graaf, HJ dan Pigeaud. 1985. *Kerajaan-Kerajaan Islam Pertama di Jawa.* Jakarta: Grafiti Pers.

Djoko Soekiman, 1993. *Kota Gede,* Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan,

H. J. De Graaf, 1987. *Disintegrasi Mataram Di Bawah Mangkurat I,* Jakarta: Grafitipers,

Inajati Andrisijanti, 1985. *Kota Kuno Pleret DIY : Suatu Pengamatan Pendahuluan,* PIA III, Jakarta: Puslitarkenas,

............, 1985. *Laporan Ekskavasi Pleret 1985*, Yogyakrta: Balai Arkeologi,

............, 2000. *Arkeologi Perkotaan Mataram* Yogyakarta: Jendela.

---------.. 2000. *Arkeologi Perkotaan Mataram Islam*. Yogyakarta: Jendela.

Kochar.S.K. 2008. *Teaching of History*. Jakarta: Grasindo.

Matthew B Milles & A.Michael Huberman. 1992. *Qualitative Analysis Data* a.b Tjejep Rohidi dalam judul *Analisis Data Kualitatif: Buku Tentang* *Metode Baru.* Jakarta: UI Press.

Mills Criss b., 2008. *Merancang dengan Maket/Edisi Kedua*. a.b. Hanggan Situmorang. Jakarta: Erlangga.

Muhibbin Syah. 2011. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nana Sudjana. 2009. *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Oemar Hamalik. 2001. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Trigenda Karya.

Oetomo, B.S.D dan Priyogutomo, Jarot. 2004. *Kajian Terhadap Model e-Media dalamPembangunan Sistem e-Education*, Makalah Seminar Nasional Informatika 2004 diUniversitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada 21 Februari 2004.

Poerwodarminato, W.J.S., 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Purwadi. 2007. *Sejarah Raja-Raja Jawa: Sejarah Kehidupan Keraton dan Perkembangannya di Jawa*. Yogyakarta: Media Abadi.

Ricklefs, M.C., 2005. *Sejarah Indonesia Modern*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

<http://tembi.net/selft/0000/mataram/mataram01.htm>

Schilling, Alexander. 2010. *Basics Pembuatan Maket*. a.b. Agus Tiono dkk. Jakarta: Erlangga.

Sri Anitah, 2011. *Media Pembelajaran*. Surakarta : UNS Press.

Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto.2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.