



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DUA
DIMENSI SITUS PEKAUMAN DI BONDOWOSO DENGAN MODEL
ADDIE MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS**

SKRIPSI

Oleh

**Relis Agustien
NIM 130210302037**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2018



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DUA
DIMENSI SITUS PEKAUMAN DI BONDOWOSO DENGAN MODEL
ADDIE MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Sejarah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

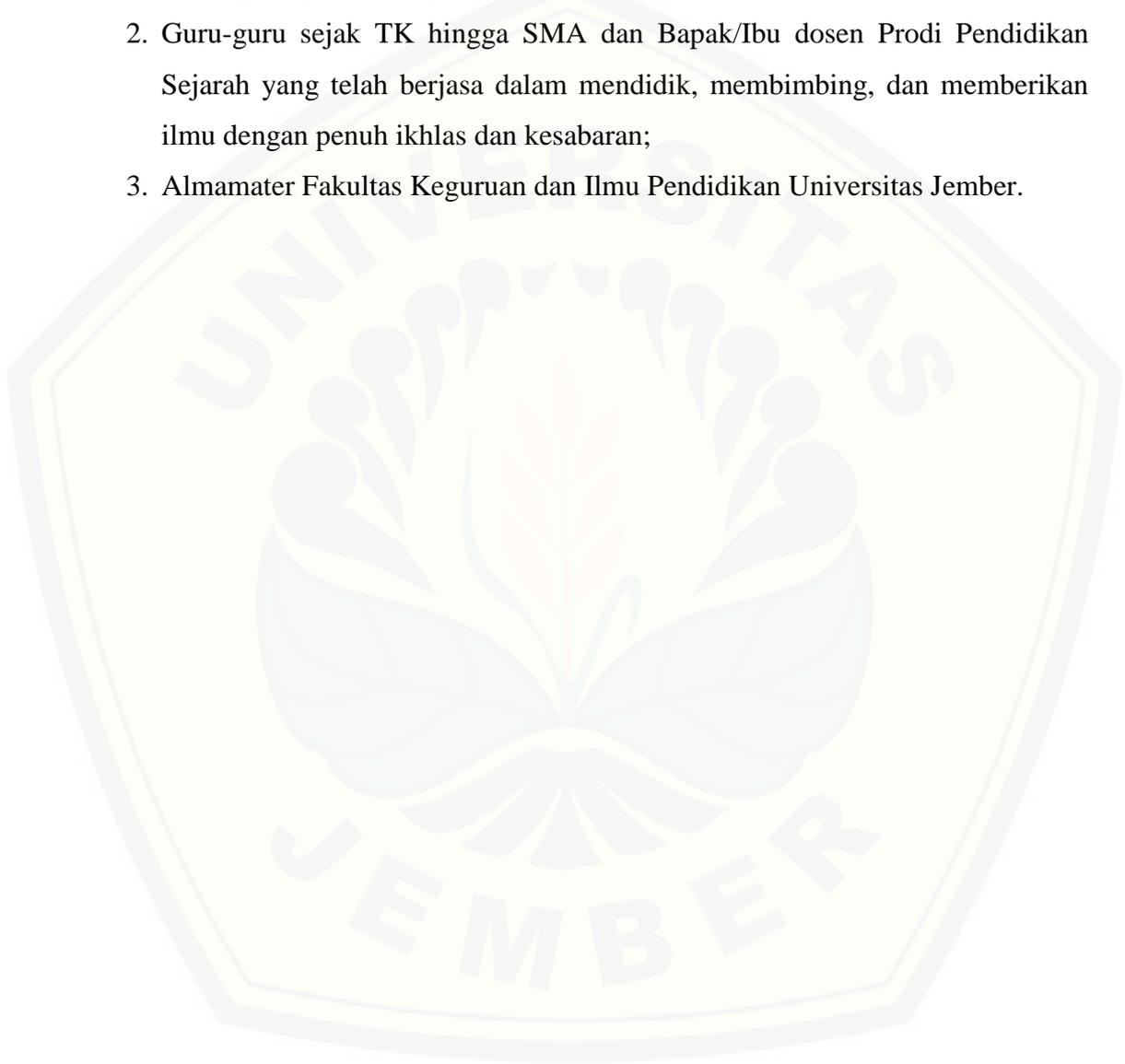
**Relis Agustien
NIM 130210302037**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibu Ismiyati dan Bapak Agus Wedi yang telah mendoakan, memberi motivasi dan kepercayaan serta pengorbanan yang tulus selama ini;
2. Guru-guru sejak TK hingga SMA dan Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

“Tidak ada rahasia besar dalam hidup ini. Apapun tujuan Anda, Anda dapat meraihnya asal Anda mau bekerja.”

(Oprah Winfrey)^{*)}



^{*)} Admin. 2017. *Kutipan Kata-kata Bijak Mengenai Fokus Pada Tujuan*. Pertama Kali.com (<http://pertamakali.com/2017/01/kata-kata-bijak-fokus-pada-tujuan.html> diakses 27 Desember 2017).

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Relis Agustien

nim : 130210302037

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 1 Februari 2018

Yang menyatakan,

Relis Agustien

130210302037

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DUA
DIMENSI SITUS PEKAUMAN DI BONDOWOSO DENGAN MODEL
ADDIE MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS**



Oleh
Relis Agustien
NIM 130210302037

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nurul Umamah, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Sumarno, M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Nurul Umamah, M.Pd

NIP. 19690204 199303 2 008

Drs. Sumarno, M.Pd

NIP 19522104198403 1 002

Anggota I,

Anggota II

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd

NIP. 196603282000121001

Dr. Sumardi, M.Hum

NIP. 19600518 198902 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.

NIP 196808021993031004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS; Relis Agustien, 130210302037; 2018; Xv+95 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Peranan media dalam pembelajaran sejarah dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan/informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan serta minatnya.

Video merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Informasi atau pesan yang disampaikan melalui video akan mudah dimengerti dan dipahami dengan jelas karena terdengar secara audio dan terlihat secara visual. Oleh karena itu, penggunaan bahasa verbal (narasi) diperlukan hanya untuk memperjelas bagian-bagian yang tidak dapat diungkapkan secara visual atau melengkapi visualisasi yang ada.

Kedudukan media video terhadap pembelajaran sejarah memegang peran penting yaitu sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya meliputi buku-buku saja, melainkan segala sesuatu yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas serta memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar, sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai penyampai pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS?; (2) bagaimana daya tarik peserta didik terhadap media video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS?.

Dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi dua dimensi yang tervalidasi oleh ahli. Mengetahui tingkat daya tarik peserta didik terhadap media video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS. Media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan pada sub pokok bahasan peninggalan-peninggalan budaya praaksara yang masih ada dilingkungan masyarakat Indonesia khususnya di daerah Kabupaten Bondowoso.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Tahapan dalam model pengembangan ini yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Produk media video animasi dua dimensi yang dihasilkan tersebut selanjutnya divalidasi oleh ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi tinggi dengan persentase sebesar 80% hasil validasi ahli isi bidang studi, 78% validasi ahli media dan desain pembelajaran. Validator ahli lapangan yaitu pendidik dan peserta didik. Hasil uji coba pengguna yang melibatkan pendidik mencapai persentase 88% dengan kualifikasi sangat tinggi. Hasil uji daya tarik kelompok kecil yang melibatkan 6 peserta didik mencapai persentase 84% dengan kualifikasi tinggi, sedangkan dalam uji daya tarik kelompok besar yang melibatkan 26 peserta didik mencapai 87% dengan kualifikasi sangat tinggi.

Hasil rekapitulasi yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS yang dikembangkan telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik. Mampu meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS mampu meningkatkan daya tarik peserta didik.

PRAKARTA

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (SI) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan juga sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan yang sangat berguna hingga terselesainya skripsi ini;
4. Drs. Sumarno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
5. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd dan Dr. Sri Handayani, M.M., selaku pembahas dan penguji yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama studi;
8. Kedua orang tuaku, Ibu Ismiyati dan Bapak Agus Wedi yang tak pernah lelah memberikan do'a, semangat baik materi maupun moril demi tercapainya cita-citaku;

9. Adikku, Moh. Alif Rohman yang senantiasa memberi do'a dan semangat;
10. Indra Kurniawan Jaelani, thanks for your support;
11. Sahabat-sahabatku, Niki Karinda Sari, Fina Indira N.W, Fisa Anisatil Fitria, Yuni Harifah, Chairul Umam, dan Alm. Muhammadi Baskoro Wicaksono yang telah memberikan do'a, semangat, hiburan dan bantuan demi terselesainya skripsi ini;
12. Sahabat-sahabat kampus, Fauzia Fandini Didin, Sulaiha, Valentina Vigna, Idam Marzuki, Bayunur Dianto, Aris Meindrawati, Hilda Susanti, Lutfiatul Hasanah, Sihatul Cismifah, Qoriatus Sofiah, Dita Yuliantika, Elfa Lusiana Tyas, Siti Jumratul Aini, Siti Nurul Layly, dan Hari Wahyudi;
13. Teman-teman seperjuangan Historica 2013;
14. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 1 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	5
1.5 Pentingnya Pengembangan	6
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.6.1 Asumsi	7
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	7
1.7 Batasan Istilah	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	9
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.1.3 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	11
2.2 Video	13
2.2.1 Animasi	16

2.3 Urgensi Media Video dalam Pembelajaran Sejarah	18
2.3.1 Daya Tarik Peserta Didik terhadap Media Video	20
2.4 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ADDIE	21
2.4.1 Model Pengembangan ADDIE	21
BAB 3. METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Prosedur Penelitian	26
3.2.1 <i>Analyze</i>	26
3.2.2 <i>Design</i>	28
3.2.3 <i>Development</i>	32
3.2.4 <i>Implementation</i>	33
3.2.5 <i>Evaluation</i>	33
3.3 Teknik Pengumpulan Data	33
3.4 Teknik Analisis Data	35
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil	37
4.1.1 Validasi Ahli	37
4.1.1.1 Validasi Ahli Isi Bidang Studi	37
4.1.1.2 Validasi Ahli Media dan Desain	42
4.1.2 Uji Coba Produk Pengembangan	48
4.1.2.1 Daya Tarik Pengguna	48
4.1.2.2 Daya Tarik Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil	51
4.1.2.3 Daya Tarik Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Besar	53
4.2 Pembahasan	55
4.3 Kajian Produk yang Telah Direvisi	57
BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN	61
6.1 Simpulan	61
6.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i>	34
Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Produk	35
Tabel 3.3 Persentase Daya Tarik Media Video Animasi Dua Dimensi	36
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	38
Tabel 4.2 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi	38
Tabel 4.3 Kategori Kelayakan Produk	39
Tabel 4.4 Revisi Ahli Isi Bidang Studi Berdasarkan Komentar dan Saran	40
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	40
Tabel 4.6 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi	41
Tabel 4.7 Kategori Kelayakan Produk	41
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain Pembelajaran	43
Tabel 4.9 Hasil Komentar dan Saran Ahli Media dan Desain Pembelajaran	43
Tabel 4.10 Kategori Kelayakan Produk	44
Tabel 4.11 Revisi Ahli Media dan Desain Berdasarkan Komentar dan Saran	45
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain Pembelajaran	46
Tabel 4.13 Hasil Komentar dan Saran Ahli Media dan Desain Pembelajaran	46
Tabel 4.14 Kategori Kelayakan Produk	47
Tabel 4.15 Revisi Ahli Media dan Desain Berdasarkan Komentar dan Saran	48
Tabel 4.16 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna 1	49
Tabel 4.17 Hasil Komentar dan Saran Uji Pengguna 1	49
Tabel 4.18 Kategori Kelayakan Produk	50
Tabel 4.19 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Pengguna 1	51
Tabel 4.20 Tabel Hasil Daya Tarik Peserta Didik/Pengguna 2	51
Tabel 4.21 Hasil Komentar Dan Saran Peserta Didik	52
Tabel 4.22 Kategori Daya Tarik Produk	52
Tabel 4.23 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Pengguna 2	53
Tabel 4.24 Hasil Komentar dan Saran Uji Coba Lapangan	54
Tabel 4.25 Kategori Daya Tarik Produk	54
Tabel 4.26 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Coba Lapangan	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Penelitian	67
Lampiran B. Analisis KI dan KD	69
Lampiran C. Instrumen Observasi Sekolah	70
Lampiran D. Pedoman Wawancara Pendidik	71
Lampiran E. Hasil Validasi	72
E.1 Hasil Validasi Pertama Ahli Isi Bidang Studi	72
E.2 Hasil Validasi Kedua Ahli Isi Bidang Studi	74
E.3 Hasil Validasi Pertama Ahli Media dan Desain	76
E.4 Hasil Validasi Kedua Ahli Media dan Desain	78
Lampiran F. Surat Izin Penelitian	80
Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
Lampiran H. Hasil Respon Pendidik Terhadap Produk Pengembangan	83
Lampiran I. Hasil Daya Tarik Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil	85
Lampiran J. Skoring Hasil Angket Daya Tarik Peserta Didik pada Uji	
Kelompok Kecil	87
Lampiran K. Hasil Daya Tarik Peserta Didik pada Uji Kelompok Besar ...	88
Lampiran L. Skoring Hasil Angket Daya Tarik Peserta Didik pada Uji	
Kelompok Besar	90
Lampiran M. Pengisian Angket Respon Pendidik	93
Lampiran N. Uji Coba Kelompok Besar	94

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan pengembangan; (4) spesifikasi produk; (5) pentingnya pengembangan; (6) asumsi dan keterbatasan pengembangan; dan (7) batasan istilah. Berikut masing-masing akan dijabarkan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 menempatkan sejarah sebagai mata pelajaran kelompok A (wajib) yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki arti strategis untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dengan demikian, tujuan dari pembelajaran sejarah adalah membelajarkan peserta didik agar dapat mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk direfleksikan pada kehidupan saat ini (Kochhar, 2008:35). Hal ini menempatkan mata pelajaran sejarah sebagai salah satu sendi penting dalam pendidikan.

Kualitas pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh komponen-komponen pendidikan yaitu antara lain pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana serta lingkungan. Pendidik merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran sejarah karena pendidik berinteraksi langsung dengan peserta didik. Pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Sagala, 2009:32). Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media adalah sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media merupakan alat

bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, 2010:120). Menurut Hamalik (dalam Ainina, 2014:41) hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar sejarah. Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah salah satunya adalah media video.

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung (Daryanto, 2012:8). Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. Sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Syahfitri, 2011:1). Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup. Animasi dipilih karena dapat memproyeksikan gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

Pada implementasinya, penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil observasi

awal yang dilakukan di tiga SMA yakni SMA Negeri 1 Bondowoso, SMA Negeri 3 Bondowoso, dan SMA Negeri 1 Tapen diperoleh informasi bahwa sekolah hanya menyediakan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar pokok dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai penunjang. Buku-buku tersebut berupa teks yang cenderung bersifat informatif sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar sejarah.

Hasil wawancara dengan salah satu pendidik mata pelajaran sejarah di sekolah yang menjadi objek penelitian yakni SMA Negeri 1 Tapen, diperoleh informasi bahwa pihak sekolah sudah menyediakan sarana media belajar seperti LCD dan proyektor. Namun penggunaannya masih terbatas pada media power point dan video sesekali yang diambil dari internet. Hal ini dikarenakan minimnya pengetahuan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran mandiri.

Berkenaan dengan hasil observasi dan wawancara yang diperoleh tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah yang mempelajari kisah masa lampau membutuhkan media yang mampu memproyeksikan peristiwa sejarah melalui gambar bergerak, audio serta video dalam penyajiannya. Melalui media pembelajaran sejarah yang mampu memproyeksikan dan menghadirkan peristiwa masa lampau dalam pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu, dengan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah akan dapat tercapainya tujuan kurikulum berdasarkan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Salah satu kompetensi dasar kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah berbunyi “*memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat*”. Kompetensi dasar ini mengarah pada beberapa peninggalan-peninggalan budaya masyarakat sebagai bukti kongkrit hasil-hasil budaya praaksara yang terdapat di Indonesia. Peninggalan budaya tersebut berupa palaeolithikum (batu tua), mesolithikum (batu madya), neolithikum (batu muda), megalithikum (batu besar), dan zaman logam.

Kebudayaan megalithikum merupakan salah satu bukti peninggalan budaya praaksara di Indonesia yang merupakan aset paling berharga dan masih banyak ditemukan di wilayah Kabupaten Bondowoso. Peninggalan kebudayaan megalitik di Kabupaten Bondowoso kurang mendapat perhatian masyarakat, terutama situs pekauman di Kecamatan Grujugan. Situs Pekauman merupakan bagian dari peninggalan budaya praaksara yang harus dilestarikan dan menjadi salah satu potensi historis lokal daerah Bondowoso. Potensi historis yang tinggi di Kabupaten Bondowoso khususnya Kecamatan Grujugan dapat menjadi sebuah informasi untuk dikemas dalam bentuk media pembelajaran bagi peserta didik.

Melalui media pembelajaran sejarah yang menghadirkan benda-benda praaksara sebagai contoh salah satu bukti nyata hasil kebudayaan bangsa Indonesia yang masih ada hingga saat ini, diharapkan dapat menanamkan kesadaran akan memelihara dan mengembangkan keunggulan lokal suatu daerah serta menumbuhkan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013.

Dengan demikian, maka sangat perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam suatu jenjang pendidikan berdasarkan keadaan sosio kultural peserta didik. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS”*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS ?
- 2) bagaimana daya tarik peserta didik terhadap media video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS sub pokok bahasan “Situs Pekauman di Bondowoso”. Mengetahui tingkat daya tarik peserta didik terhadap media video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran video animasi dua dimensi untuk mata pelajaran sejarah kelas X IPS. Spesifikasi media pembelajaran video animasi dua dimensi adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS sub pokok bahasan “Situs Pekauman di Bondowoso”.
- b. gambar animasi dua dimesi
gambar dibuat bergerak agar pengguna (peserta didik) lebih tertarik dan bermanfaat untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional.
- c. media pembelajaran video animasi dua dimensi dilengkapi dengan penjelasan singkat agar peserta didik lebih mudah untuk memahami isi dari media video tersebut.
- d. *dubbing* pada media video ini merupakan upaya pendukung untuk memperjelas materi dalam video animasi dua dimensi yang ditampilkan.
- e. *backsound* pada media video animasi dua dimensi berupa musik pengantar dari setiap tampilan yang disajikan.

Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi dirancang memuat; (1) judul, (2) kompetensi dasar, (3) tujuan pembelajaran, dan (4) materi ajar yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.

1) Judul

Judul yang dimaksud adalah “Situs Pekauman” yang merupakan salah satu contoh hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara yang ada di Kabupaten Bondowoso.

2) Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam kurikulum 2013 adalah kompetensi dasar 3.4 mata pelajaran sejarah wajib kelas X IPS yang berbunyi “3.4 Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat”.

3) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran berisikan ketercapaian yang harus diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

4) Materi

Materi berisikan uraian pengetahuan dan konsep yang dipelajari

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan “Situs Pekauman di Bondowoso” ini dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah;
- 2) pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan “Situs Pekauman di Bondowoso” dapat digunakan untuk sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri;
- 3) pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan “Situs Pekauman di Bondowoso” ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai motivasi untuk melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi dalam pengembangan video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah ini adalah sebagai berikut:

- 1) pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan “Situs Pekauman di Bondowoso” dapat menjadi variasi media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pembelajaran sejarah;
- 2) pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan “Situs Pekauman di Bondowoso” dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran sejarah;
- 3) pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan “Situs Pekauman di Bondowoso” dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah ini adalah:

- 1) pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi ini hanya terbatas pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS;
- 2) pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi ini hanya terbatas pada materi sub pokok bahasan “Situs Pekauman di Bondowoso”.

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan untuk mengurangi kesalahan penafsiran terhadap penelitian pengembangan ini. Adapun beberapa istilah tersebut sebagai berikut:

- 1) pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2012:164);
- 2) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti video, radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer dan lain sebagainya (Sanjaya, 2010:204);
- 3) video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara (Prastowo, 2015:300);
- 4) animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya terkesan hidup (Syahfitri, 2011:1)
- 5) model pengembangan ADDIE merupakan model yang menggambarkan alur atau langkah-langkah untuk mengembangkan dan mendesain suatu produk. Alurnya terdiri atas *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009:2).

Berdasarkan batasan istilah, maka yang dimaksud dengan pengembangan video animasi dua dimensi sebagai media pembelajaran sejarah dengan model ADDIE merupakan sebuah proses pengembangan dan validasi produk berupa media pembelajaran dalam bentuk ilustrasi gambar bergerak yang dikombinasikan dengan audio, dan teks yang bertujuan untuk memaksimalkan visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga meningkatkan daya tarik untuk mencapai kualitas belajar peserta didik.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua memaparkan mengenai kajian pustaka untuk mendukung penelitian yang meliputi: (1) media pembelajaran; (2) video; (3) urgensi media video dalam pembelajaran sejarah; (4) model pengembangan ADDIE.

2.1 Media Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran telah memberikan sumbangsih dan kontribusi yang banyak terhadap proses pembelajaran. Beragam keuntungan dan manfaat yang bisa didapat dari penggunaan media pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran mendukung serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang ada sehingga peserta didik lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan (Pranata, 2010:4). Media pembelajaran juga terbukti mampu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dimana dengan minat belajar peserta didik yang tinggi, maka pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan bisa lebih mudah dan cepat.

2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Menurut Munadi (2012:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif, sedangkan menurut Sanaky (2015:3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Selain pendapat tersebut, Sanjaya (2010:204) mengatakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti video, radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer dan lain sebagainya. Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar (Hamalik, 2008:200).

Pada hakikatnya berbagai batasan yang dikemukakan diatas mengandung pengertian dasar yang sama. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi/pesan berupa materi pembelajaran pada peserta didik secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dikelompokkan ke dalam tujuh kelompok dasar (Susilana dan Riyana, 2009:14-22) diantara yaitu.

1. Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam
 - a. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.
 - b. Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau offset. Media bahan cetak ini penyajian pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.
 - c. Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.
2. Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan.
3. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect.
4. Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

5. Film

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang *impresif* bagi pemirsanya.

6. Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantara: televisi terbuka (*open boardcast television*), televisi siaran terbatas/TVST (*Cole Circuit Television/CCTV*), dan *video-cassette recorder (VCR)*.

7. Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual (video). Media video memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan peserta didik dengan menampilkan informasi dan pengetahuan baru, dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh peserta didik. Media video ini juga mampu membangkitkan minat belajar peserta didik melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik. Penggunaan media video dalam proses belajar akan mampu mengarahkan terjadinya respon tertentu dari peserta didik sesuai dengan yang diharapkan (Pribadi dan Katrin, 1996:94).

2.1.3 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Pendidik sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Pendidik juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh peserta didik, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu

penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien (Muhson, 2010:3).

Menurut Sudjana & Rivai (2013:2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari penjelasan pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Sanaky (2015:5) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik;
- 3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pendidik, pembelajaran tidak bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga;
- 4) pendidik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar serta memotivasi peserta didik; media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, artinya objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto dan video; media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Penjabaran mengenai manfaat media dalam proses belajar mengajar telah dijelaskan di atas, berikut juga akan dipaparkan fungsi media pembelajaran. Menurut Sanaky (2015:7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

1. menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka;
2. membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya;
3. membuat konsep abstrak ke konsep kongkret;
4. memberi kesamaan persepsi;
5. mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak;
6. menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
7. memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.2 Video

Video adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses (Munadi, 2012:56). Menurut Situmorang (dalam Warsita, 2011:118) video adalah media elektronik yang memanfaatkan kekuatan gambar dan suara dalam memengaruhi penontonnya, sedangkan menurut Sanaky (2015:119) video adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Dari berbagai pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa video adalah seperangkat alat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran

yang melibatkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan saat mengkomunikasikan pesan dalam proses pembelajaran.

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung (Daryanto, 2012:86). Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran. Sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Media video memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan peserta didik dengan menampilkan informasi dan pengetahuan baru, dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh peserta didik. Media video juga mampu membangkitkan ketertarikan peserta didik melalui penyajian gambar, suara dan informasi yang menarik. Penggunaan media video dalam proses pembelajaran akan mampu mengarahkan terjadinya respon tertentu dari peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak memanfaatkan semua alat inderanya. Pendidik berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan peserta didik. Penggunaan media video dapat menstimulus peserta didik dengan berbagai inderanya, antara lain indera penglihatan dan indera pendengaran.

Media video dapat dirancang dan digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dan informasi yang berada dalam kawasan kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan dan penghayatan), dan psikomotor (keterampilan). Media video memiliki potensi yang cukup besar untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengamati secara langsung tentang wujud benda yang sesungguhnya (aslinya), mengamati proses dari suatu kejadian atau suatu perubahan, mengamati perbedaan warna, dan

mengamati suatu gerakan serta hal lainnya yang diiringi narasi atau penjelasan (Warsita, 2011:119). Oleh karena itu, agar media video dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan baik, maka dituntut media pembelajaran yang berkualitas. Untuk menghasilkan media video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan daya tarik penggunaannya, maka pengembangan media video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya.

Karakteristik video menurut Sanaky (2015:123) sebagai berikut:

- 1) gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara;
- 2) dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh; dan
- 3) memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung.

Sedangkan menurut Munadi (2012:127) karakteristik video di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu;
- 2) video dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan;
- 3) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat;
- 4) mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik;
- 5) mengembangkan imajinasi peserta didik;
- 6) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik;
- 7) sangat kuat memengaruhi emosi seseorang;
- 8) sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari peserta didik;
- 9) semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai;
- 10) menumbuhkan minat dan motivasi belajar;
- 11) dengan video penampilan peserta didik dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Menurut Sanaky (2015:123-124) kelebihan media video adalah sebagai berikut:

- 1) menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar;
- 2) sifatnya yang audio-visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemicu atau memotivasi peserta didik untuk belajar;
- 3) sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik;
- 4) dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan;
- 5) menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari peserta didik;
- 6) *portable* dan mudah didistribusikan.

Selain memiliki kelebihan, media video juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan media video menurut Sanaky (2015:124) sebagai berikut:

- 1) pengadaannya memerlukan biaya mahal;
- 2) tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat;
- 3) sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik;
- 4) mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

2.2.1 Animasi

Animasi adalah sekumpulan gambar yang diperlihatkan dalam sekuen secara berurutan (Hakim, 2011:27), sedangkan menurut Darojah (dalam Hasanah dan Nulhakim, 2015:92) media video animasi merupakan media audio visual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* dan diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga tampak hidup pada layar. Pendapat lain mengatakan bahwa animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Syahfitri, 2011:1).

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup.

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Sebagai media ilmu pengetahuan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis. Menurut Syahfitri (2011:3) jenis-jenis animasi dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni sebagai berikut:

1) animasi 2D (Dua Dimensi)

animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar yang lucu.

2) animasi 3D (Tiga Dimensi)

perkembangan teknologi dan dunia komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.

Berdasarkan pemaparan tersebut diatas, pengembangan video animasi ini nantinya akan menggunakan kategori animasi gambar bergerak pada kategori pertama yaitu animasi dua dimensi. Video animasi ini dirancamg dan disusun terlebih dahulu sesuai materi pelajaran sejarah yang dipilih. Dengan menggunakan animasi dua dimensi diharapkan dapat bermanfaat untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai media pembelajaran tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku.

Menurut Kodir (dalam Putri, 2016:40) media video animasi dalam produksinya memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) ciri fiksatif (*fixative property*)

media video animasi mampu menyimpan, merekam, melestarikan segala objek pengajaran;

2) ciri manipulatif (*manipulative property*)

transformasi suatu objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Aksi suatu gerakan dapat diproyeksikan dengan jelas dengan kemampuan manipulatif;

3) ciri distributif (*distributive property*)

ciri distributif dari media animasi memungkinkan suatu materi ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan stimulus dan pengalaman yang sama mengenai kejadian yang disajikan.

2.3 Urgensi Media Video dalam Pembelajaran Sejarah

Peranan media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan/informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan serta minatnya.

Video merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Informasi atau pesan yang disampaikan melalui video akan mudah dimengerti dan dipahami dengan jelas karena terdengar secara audio dan terlihat secara visual. Dengan demikian, penggunaan bahasa verbal (narasi) diperlukan hanya untuk memperjelas bagian-bagian yang tidak dapat diungkapkan secara visual atau melengkapi visualisasi yang ada.

Video pembelajaran merupakan program audiovisual yang berfungsi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan sebagai media belajar (Warsita,

2011:123). Pengembangan program video harus memperhatikan aspek pembelajaran. Program video agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka urutan penyajian materinya (alur cerita) perlu diperhatikan agar mudah dipahami. Artinya, program video pembelajaran ini harus menggunakan urutan penyajian materi yang logis dan sistematis. Dengan demikian, format sajian dalam program video pembelajaran harus menggunakan teknik dan metode penyajian yang menarik, menghibur, menantang, dan membangkitkan serta mencerdaskan peserta didik.

Kedudukan media video terhadap pembelajaran sejarah memegang peran penting yaitu sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya meliputi buku-buku saja, melainkan segala sesuatu yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas serta memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar, sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai penyampai pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik.

Langkah terbaik mempelajari sejarah adalah dengan menghadirkan peristiwa tersebut ke hadapan peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengambil makna dan manfaat setelah belajar langsung. Pembelajaran tidak lagi menekankan pada hafalan saja, melainkan dibiasakan untuk melihat atau menerima gambaran sejarah dengan logika historis (Widja, 2002:4). Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat visualisasi yang mampu menyajikan pengalaman konkrit untuk membantu dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Ketercapaian tujuan pembelajaran sejarah yaitu peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuan mengenai masa lampau, menumbuhkan kesadaran sejarah, dan terampil dalam menginterpretasikan serta merangkai fakta-fakta sejarah dari masa lalu ke dalam kehidupan masa kini.

Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena video animasi bersifat menarik. Jika media video animasi ini sudah menarik perhatian peserta didik, maka diharapkan informasi akan mudah di mengerti karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama indera pendengaran dan penglihatan yang digunakan

untuk menyerap informasi (Rahayu dan Kristiyantoro, 2011:10). Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi yang menarik sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama pada materi pembelajaran sejarah.

2.3.1 Daya Tarik Peserta Didik terhadap Media Video Animasi Dua Dimensi

Media pembelajaran video animasi dua dimensi akan diketahui memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran sejarah dapat diukur melalui kecenderungan peserta didik untuk belajar. Semakin baik kualitas pembelajaran, semakin besar daya tarik yang ditimbulkan. Variabel penting yang dijadikan dasar sebagai indikator daya tarik menurut Degeng (1989:176) adalah penghargaan dan keinginan lebih yang diperlihatkan peserta didik, sehingga titik awal kemenarikan pembelajaran dapat diciptakan melalui pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran.

Indikator keberhasilan daya tarik diantaranya adalah (1) peserta didik dapat mengikuti dengan baik apa yang sedang dipelajari; (2) peserta didik mudah menggunakan program; (3) kerangka isi dapat menarik perhatian peserta didik untuk dipelajari keseluruhan; (4) peserta didik dapat memahami materi; (5) peserta didik menggali pengetahuan sendiri tentang materi yang sedang disajikan (Slameto, 2003:58).

Daya tarik pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran video animasi dua dimensi akan diukur menggunakan instrument angket dengan indikator berdasarkan pendapat Slameto (2003:58). Berikut ini indikator daya tarik media pembelajaran video animasi dua dimensi, (1) peserta didik senang belajar dengan menggunakan media video animasi dua dimensi; (2) peserta didik mudah menggunakan media video animasi dua dimensi; (3) peserta didik antusias menggunakan media video animasi dua dimensi; (4) peserta didik memperhatikan media video animasi dua dimensi; (5) peserta didik memahami materi dari media video animasi dua dimensi.

2.4 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ADDIE

Model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah (Setyosari, 2013:228). Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural, dan model melingkar (Rohman dan Amri, 2013:197). Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah awal sampai langkah akhir. Model prosedural biasa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran. Banyak model rancangan sistem pembelajaran yang dikenal, misalnya model Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, Dick and Carey, Thiagarajan (4D), Borg and Gall, dan sebagainya (Setyosari, 2013:230).

Berbagai model-model pengembangan desain pembelajaran, termasuk model ADDIE, pada umumnya memiliki tujuan yang sama yaitu untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Pengembangan ini pengembang memilih untuk menggunakan model ADDIE.

Argumentasi pemilihan model pengembangan ADDIE didasarkan karena model ADDIE lebih sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya sistematis. Terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur, artinya dari tahapan pertama sampai tahapan kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis sesuai dengan urutan dalam setiap langkah-langkahnya, tidak dapat diurutkan secara acak atau memilih mana yang harus didahulukan. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari.

2.4.1 Model Pengembangan ADDIE

Menurut Wijayanti *et al.* (2016:190), model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian

pengembangan. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.

Kelima fase atau tahap dalam Model desain sistem pembelajaran ADDIE perlu dilakukan secara sistemik dan sistematis. Berikut ini adalah penjabaran komponen-komponen model desain sistem pembelajaran ADDIE menurut Pribadi (2009:126-137).

1) Analisis (analysis)

Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau performance analysis dan analisis kebutuhan atau need analysis. Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Pada tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar.

Jika hasil analisis data yang telah dikumpulkan mengarah kepada pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sedang dihadapi, selanjutnya perancang atau desainer program pembelajaran melakukan analisis kebutuhan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (a) karakteristik peserta didik; (b) pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik; (c) kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik; (d) indikator untuk menentukan bahwa peserta didik telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan setelah melakukan proses pembelajaran; (e) Kondisi yang diperlukan oleh peserta didik agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari.

2) Desain (Design)

Desain merupakan langkah kedua dari desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah ini memerlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang

didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini merupakan inti dari langkah analisis, yaitu mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang akan ditempuh untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.

Langkah yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang harus dimiliki oleh peserta didik selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi malah kesenjangan performa yang terjadi pada diri peserta didik yaitu perbedaan antara kemampuan yang telah dimiliki dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik. Sehingga dapat menggambarkan perbedaan antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang ideal.

3) Pengembangan (Development)

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Langkah pengembangan ini mencakup kegiatan memproduksi program dan bahan ajar dan menentukan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi program pembelajaran. Ada dua tujuan yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan yaitu Pertama, memproduksi, membeli, atau merevisi bahan-bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya; Kedua, memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4) Implementasi (Implementation)

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah implementasi merupakan pelaksanaan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau

spesifikasi program pembelajaran. Dengan kata lain, mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik.

Tujuan utama dari tahap implementasi, yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan adalah sebagai berikut (1) membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi, (2) menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh peserta didik, (3) memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran peserta didik perlu memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

5) Evaluasi (Evaluation)

Langkah kelima yaitu langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE.

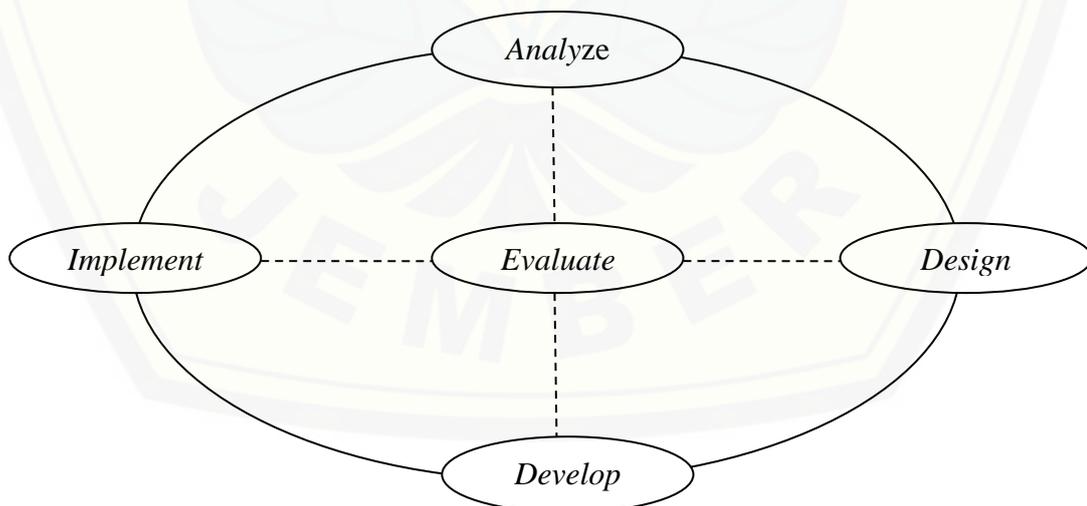
Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu (1) sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, (2) peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran, dan (3) keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti program pembelajaran.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini tergolong dalam penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:407). Penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran video animasi dua dimensi dengan materi peninggalan budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara “situs pekauman” di Bondowoso untuk pembelajaran sejarah di SMA. Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan keurutan alur atau langkah-langkah dalam proses penelitian yang dilaksanakan.

Penelitian pengembangan dengan model ADDIE terdiri dari 5 langkah, yaitu: (1) *Analysis* (menganalisis), (2) *Design* (merancang), (3) *Development* (mengembangkan), (4) *Implementation* (mengimplementasikan), (5) *Evaluation* (evaluasi) (Pribadi, 2014:23).



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009:2)

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan proses yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang terdapat dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian pengembangan dengan menghasilkan produk tertentu (Setyosari, 2013:230). Adapun secara rinci tahapan ADDIE sebagai berikut.

3.2.1 *Analyze* (Menganalisis)

Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu *performance analysis* (analisis kinerja) dan *need analysis* (analisis kebutuhan). Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Pada tahap kedua yaitu analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar. Untuk memperoleh informasi tentang data tersebut, pengembang menggunakan instrumen observasi dan wawancara.

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan di tiga SMA Kabupaten Bondowoso. Sebelum melakukan observasi secara langsung, pengembang mengurus surat izin untuk melakukan observasi yang dikeluarkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Setelah mendapat surat izin dari fakultas, pengembang pada awal observasi memberikan surat izin tersebut kepada tiga SMA yakni SMAN 1 Bondowoso, SMAN 3 Bondowoso, dan SMAN 1 Topen sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan informasi dan data dalam penelitian yang akan dilakukan di sekolah tersebut.

Persiapan yang dilakukan ketika hendak melakukan observasi adalah mempersiapkan lembar observasi yang dibutuhkan sekaligus merupakan panduan untuk menganalisis masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah. Instrumen observasi yang dibuat oleh pengembang berisi tentang permasalahan

seputar pembelajaran sejarah serta ketersediaan dan kualitas bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Observasi dilakukan bertujuan untuk menemukan permasalahan yang seringkali dihadapi dalam pembelajaran sejarah. Observasi dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran dan berkomunikasi langsung dengan pendidik dan peserta didik. Observasi tidak hanya mengamati kegiatan peserta didik pada proses pembelajaran tetapi observasi juga dilakukan terhadap ketersediaan perangkat pembelajaran, bahan ajar, model, strategi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Dalam tahap observasi ini, pengembang juga mendapat izin memasuki kelas untuk memperoleh gambaran secara langsung terkait dengan kondisi pembelajaran di tiga SMA Kabupaten Bondowoso dan bekerja sama dengan pendidik mata pelajaran sejarah untuk menentukan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan pembelajaran sejarah maupun media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi menghasilkan beberapa keterangan mengenai kesenjangan yang terjadi bahwa minat belajar peserta didik rendah terhadap pembelajaran sejarah, hal ini dikarenakan peserta didik merasa pembelajaran sejarah lebih menekankan pada cerita-cerita sejarah yang disajikan didalam kelas, sehingga cenderung membosankan. Proses pembelajaran sejarah didalam kelas pada umumnya hanya menggunakan bahan ajar yang telah dianjurkan oleh pemerintah dan buku yang dikehendaki oleh pendidik seperti lembar kerja siswa (LKS). Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat dilakukan analisis permasalahan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan untuk menentukan solusi yang akan dilakukan dalam memecahkan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran sejarah.

2. Wawancara

Menurut Arikunto (2012:44) wawancara adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan tanya jawab secara langsung. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terhadap salah satu pendidik mata pelajaran sejarah di sekolah yang menjadi objek penelitian yakni SMA Negeri 1 Tapan.

Pengembang melakukan wawancara dengan pendidik untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah. Sebelum melakukan wawancara, pengembang telah mempersiapkan pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan untuk mempermudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Kegiatan wawancara ini, menitikberatkan pada kualitas dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Pada tahap analisis, pengembang melakukan analisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan wawancara kepada pendidik mata pelajaran sejarah. Pada kegiatan wawancara ini, pengembang melakukan tanya jawab seputar karakteristik peserta didik kelas X IPS. Analisis peserta didik dilakukan agar pengembang memperoleh gambaran karakteristik peserta didik sebagai acuan dalam penyusunan media pembelajaran.

3.2.2 *Design* (Mendesain)

Desain merupakan prosedur kedua dalam model ADDIE. Desain diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang dihadapi.

Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang dimiliki oleh peserta didik selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan performa yang terjadi pada peserta didik dengan cara sebagai berikut.

a. Identifikasi tujuan

Pada kegiatan ini, pengembang merumuskan tujuan pembelajaran dengan cara mengintegrasikan ke dalam perangkat pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh berdasarkan penjabaran dari kompetensi inti, kompetensi dasar

yang telah ada ke dalam tujuan khusus yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu.

Kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi antara lain sebagai berikut.

Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa praaksara.
- 3.4 Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.
- 4.4 Menyajikan hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat dalam bentuk tulisan.

Indikator

Indikator yang dapat dikembangkan melalui kompetensi dasar menurut kurikulum 2013 adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara.
2. Memahami hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara.
3. Memahami nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara.
4. Menunjukkan bukti-bukti peninggalan hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara.

Penyusunan media pembelajaran ini pengembang hanya akan memfokuskan pengembangan materi pada peninggalan hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara di Kabupaten Bondowoso yaitu situs Pekauman.

Alasan dipilihnya kompetensi inti dan kompetensi dasar diatas dikarenakan kompetensi tersebut sangat efektif untuk memunculkan nilai karakter pada peserta didik berdasarkan kondisi lingkungan peserta didik. Kompetensi dan indikator tersebut menjadi acuan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran sub pokok bahasan kehidupan pada masa praaksara.

Tujuan pembelajaran dapat dirumuskan dengan ABCD yaitu: (a) *audience*; (b) *behavior*; (c) *condition*; (d) *degree*. Komponen *audience* menunjukkan deskripsi tentang profil peserta didik dalam proses pembelajaran. Komponen *behavior* menunjukkan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Komponen *condition* memperlihatkan kompetensi atau tujuan pembelajaran, dan komponen *degree* menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik dalam melakukan kompetensi.

Analisis identifikasi tujuan ini berhubungan dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik terkait dengan ketersediaan media video animasi dua dimensi yang akan dikembangkan. Analisis tujuan pada tahap desain dilakukan dengan melihat kebutuhan peserta didik terhadap media video animasi dua dimensi yang berkaitan dengan situs Pekauman yang ada di Bondowoso yang merupakan bagian dari peninggalan hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara, adalah sebagai berikut.

Tujuan pembelajaran

1. Setelah pembelajaran berlangsung, peserta didik kelas X IPS diharapkan mampu memahami hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara yang ada di Kabupaten Bondowoso yaitu situs pekauman dengan benar.

Indikator

1. Mengidentifikasi hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara yang ada di Kabupaten Bondowoso.
2. Mengidentifikasi hasil budaya batu besar (megalithikum) yang ada di Kabupaten Bondowoso.
3. Memahami hasil budaya batu besar (megalithikum) yang ada di Kabupaten Bondowoso.
4. Menyebutkan hasil budaya batu besar (megalithikum) yang ada di Kabupaten Bondowoso
5. Menunjukkan bukti-bukti hasil budaya batu besar (megalithikum) yang ada di Kabupaten Bondowoso.

b. Analisis instruksional

Analisis instruksional disesuaikan dengan kompetensi yang dijabarkan menjadi beberapa indikator berupa peta kompetensi (lihat lampiran B). Kompetensi yang akan dijabarkan dalam media video animasi dua dimensi yaitu berhubungan dengan peninggalan hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara. Media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan menggunakan materi Situs Pekauman yang ada di Kabupaten Bondowoso yang merupakan peninggalan budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara. Pentingnya Situs Pekauman dikembangkan menjadi materi media video animasi dua dimensi ini adalah menunjukkan peninggalan budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara yang ada di Kabupaten Bondowoso dan menambah nilai-nilai budaya bagi peserta didik serta diharapkan mampu membentuk kecintaan dan ikut menjaga demi melestarikan peninggalan-peninggalan budaya di masa lampau yang masih ada sampai sekarang.

c. Memilih dan menentukan metode dan media pembelajaran

Proses pemilihan metode pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan kompetensi serta tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kegiatan ini merupakan langkah utama yang dapat memungkinkan terjadinya proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik. Metode pembelajaran yang dipilih juga hendaknya merupakan metode pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik terhadap proses pembelajaran serta sesuai dengan jenis sumber belajar yang digunakan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah video animasi dua dimensi yang telah dikembangkan. Dengan menggunakan media video animasi dua dimensi diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik.

d. Mengembangkan instrumen penilaian

Instrumen penilaian dapat dikembangkan berdasarkan tujuan instruksional untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap media video yang dibuat. Instrumen penilaian dapat berupa tes dan non tes. Instrumen yang akan dikembangkan berupa instrumen non tes.

Instrumen non tes dapat dilakukan dengan panduan observasi, wawancara dan kuesioner (angket). Instrumen yang dikembangkan berupa kuesioner (angket) untuk mengukur daya tarik produk video animasi dua dimensi.

3.2.3 *Development* (Mengembangkan)

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, memberi, dan memodifikasi media pembelajaran atau *learning materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pengadaan media video animasi dua dimensi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik yang telah dirumuskan. Langkah pengembangan, dengan kata lain mencakup kegiatan yang menghasilkan produk berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya yaitu dengan pembuatan media video animasi dua dimensi.

3.2.4 *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap keempat dari model desain pembelajaran ADDIE. Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Implementasi dalam langkah ini adalah *expert judgement* yaitu mengujicobakan produk media video animasi dua dimensi dengan cara melakukan penilaian oleh ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran.

3.2.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir atau kelima dari model desain pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap implementasi media dan mengevaluasi hasil uji coba produk yang telah dilakukan (Pribadi, 2014:28). Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan model evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang menekankan suatu proses yang menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan suatu keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk atau bahan instruksional. Oleh karena itu, tahap implementasi dilakukan dengan tahap *expert judgement*, maka tahap evaluasi berkaitan dengan pemberian nilai yang dilakukan oleh beberapa ahli pada tahap uji coba.

Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian oleh para ahli dan praktisi. Penilaian ahli yang dimaksud adalah penilaian yang dilakukan oleh tiga ahli untuk menguji kevalidan media video yang dikembangkan, meliputi ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran. Sedangkan penilaian pengguna dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan kuesioner (angket). Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari tim ahli (validator). Selanjutnya hasil dari angket tersebut sebagai dasar pertimbangan kelayakan media video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah yang dibuat oleh peneliti.

a. Observasi

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung pembelajaran sejarah menggunakan media video animasi dua dimensi yang sudah tervalidasi. Observasi bertujuan untuk mengetahui tingkat daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah pada saat menggunakan media video animasi dua dimensi yang sudah tervalidasi oleh ahli.

b. Dokumentasi

Pengumpulan data berupa dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan media video animasi dua dimensi berupa foto-foto keadaan sekolah, pembelajaran di dalam kelas, data kuesioner, data angket pengembangan media, dan data validasi ahli. Data-data yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai bukti sehingga kegiatan pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

c. Angket

Angket diberikan kepada ahli (validator) yang akan melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validator diberikan angket untuk melakukan validasi isi bidang studi, validasi media dan desain pembelajaran. Hasil validasi ahli akan menentukan apakah produk yang dikembangkan sudah baik dan layak ataukah diperlukan adanya revisi.

Angket juga diberikan kepada pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS selaku pengguna. Penilaian validator dan pengguna terhadap produk video animasi dua dimensi meliputi kategori sebagai berikut.

Tabel 3.1 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

Sumber: Sugiyono, 2014:135

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data validasi ahli bidang studi, ahli media dan ahli desain pembelajaran dan uji coba pengguna produk menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka akan diketahui kualitas kelayakan produk media video animasi dua dimensi. Adapun kategori kelayakan produk ditetapkan berdasarkan acuan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Adapun untuk menguji tingkat kemenarikan video animasi dua dimensi berdasarkan data yang diperoleh melalui angket pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, maka digunakan rumus:

$$F = \frac{\text{jumlah persentase indikator}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

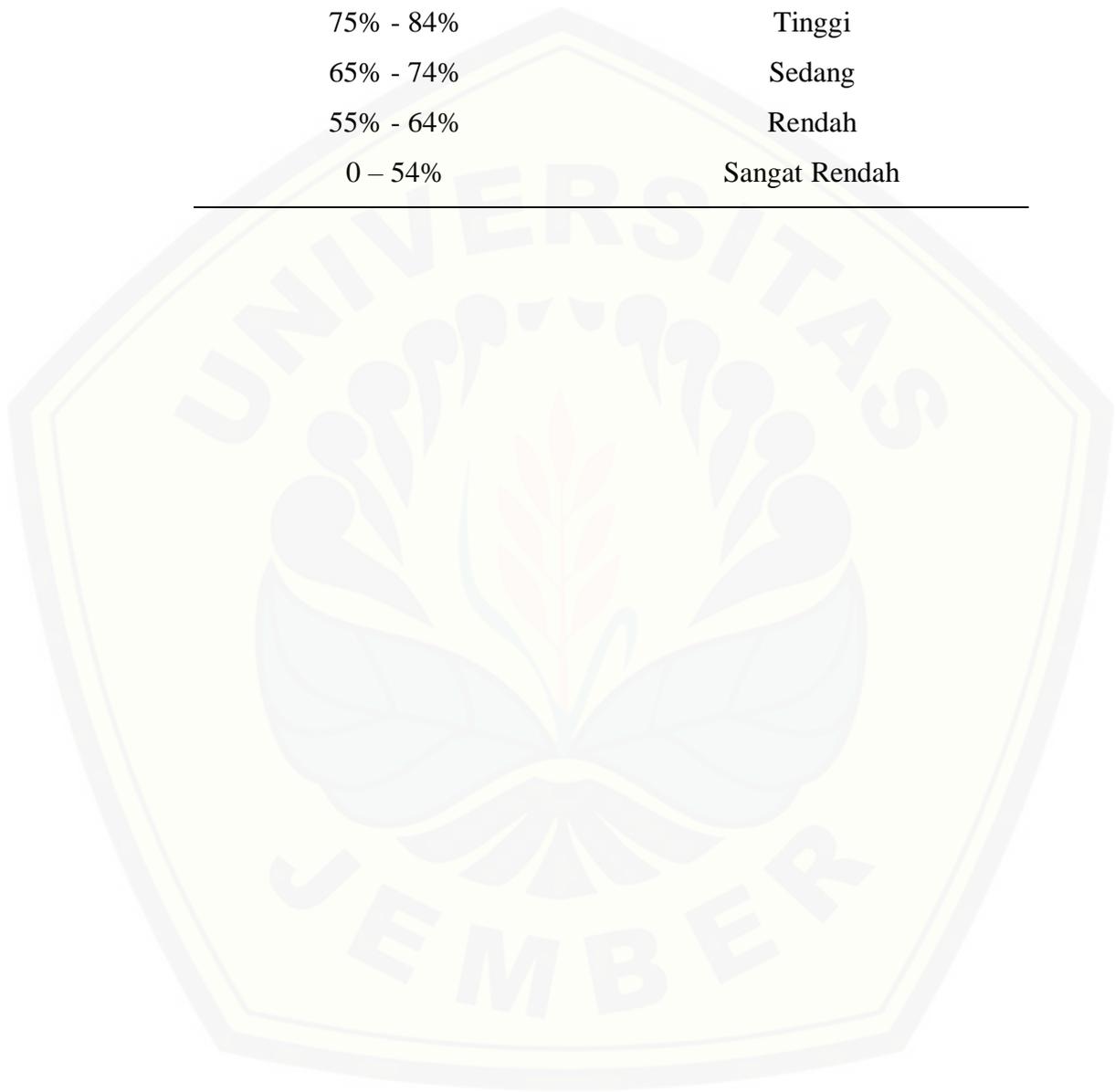
Keterangan:

F = Persentase daya tarik

Nilai persentase yang diperoleh dapat dicocokkan melalui tabel berikut.

Tabel 3.3 Persentase Daya Tarik Media Video Animasi Dua Dimensi

Hasil Pencapaian	Kategori
85% - 100%	Sangat Tinggi
75% - 84%	Tinggi
65% - 74%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0 - 54%	Sangat Rendah



BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat ini akan memaparkan tentang hasil dan pembahasan serta kajian produk yang telah direvisi. Hasil akan membahas mengenai hasil validasi ahli dan daya tarik pengguna serta daya tarik peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pembahasan akan membahas mengenai daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dengan menggunakan media video animasi dua dimensi.

4.1 Hasil

Hasil akan memaparkan tentang sajian dan analisis data hasil tanggapan/penilaian ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran, uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

4.1.1 Validasi Ahli

Pada tahap ini berisi sajian data, analisis data dan penilaian/tanggapan dari para ahli diantaranya adalah ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran. Adapun hasil penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

4.1.1.1 Validasi ahli isi bidang studi

Validasi ahli isi bidang studi yang dilakukan pada media pembelajaran video animasi dua dimensi dengan materi Situs Pekauman yang ada di Bondowoso. Ahli isi bidang studi yang menilai media pembelajaran video animasi dua dimensi ini adalah Bapak Drs. Sumarno, M.Pd. Beliau merupakan pakar sejarah dari Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jember. Pada tahap awal pengembang menemui ahli isi bidang studi untuk menyatakan maksud dan tujuannya untuk meminta beliau agar bersedia melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Langkah selanjutnya ahli isi bidang studi melakukan penilaian terhadap media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan melalui instrumen angket yang telah disediakan (Lampiran e.1). Produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli isi bidang studi pada tanggal 19 Januari 2018 dan selesai diuji pada tanggal 21 Februari 2018. Produk divalidasi

oleh ahli isi bidang studi sebanyak dua kali. Adapun hasil penyajian data, analisis data, dan revisi produk pengembangan adalah sebagai berikut.

1) Penyajian data pada validasi pertama

Penyajian data pada tahap ini berisi penilaian dosen ahli isi bidang studi terhadap materi yang ada pada produk pengembangan. Berikut disajikan angket penilaian terhadap isi bidang studi.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian judul dengan materi yang di bahas					√
2.	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Peserta Didik kelas X IPS					√
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
4.	Kebenaran substansi materi					√
5.	Konsep materi ilmiah, akurat dan benar					√
6.	Runtutan kronologis dan sistematika materi					√
7.	Materi yang disajikan singkat, padat dan jelas					√
8.	Ketepatan gambar dengan materi					√
9.	Gambar jelas dan mudah dipahami					√
10.	Isi materi pada video animasi dua dimensi dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah					√
Skor Total						36

Komentar dan saran yang diberikan dosen ahli isi bidang studi terhadap produk media pembelajaran video animasi dua dimensi dengan materi Situs Pekauman di Bondowoso adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi

No	Komentar dan Saran
1.	Jenis-jenis benda belum lengkap

-
2. Ada gambar yang kurang jelas
 3. Diskripsi tiap jenis benda kurang
 4. Gambar jenis-jenis benda kurang
-

2) Analisis data

Analisis data hasil penilaian ahli isi bidang studi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sesuai dengan tabel perhitungan data secara kualitatif. Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli isi bidang studi, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil validasi ahli isi bidang studi} = \frac{36}{50} \times 100\% = 72\%$$

Tabel 4.3 Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi bidang studi terhadap media pembelajaran video animasi dua dimensi di atas, maka diperoleh tingkat presentase 72%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan kualifikasi, maka media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan termasuk pada tingkat cukup baik dan perlu direvisi. Berdasarkan saran dari ahli isi bidang studi, produk yang dikembangkan akan dilakukan perbaikan.

3) Revisi produk pengembangan pada validasi pertama

Penilaian dosen ahli isi bidang studi terhadap media video animasi dua dimensi yang dikembangkan perlu dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan. Komentar dan saran yang diberikan tersaji sebagai berikut.

Tabel 4.4 Revisi Ahli Isi Bidang Studi Berdasarkan Komentar dan Saran

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Jenis-jenis benda belum lengkap	Melengkapi jenis-jenis benda
2.	Ada gambar yang kurang jelas	Memperbaiki gambar yang kurang jelas
3.	Diskripsi tiap jenis benda kurang	Menambahkan diskripsi di tiap jenis benda
4.	Gambar jenis-jenis benda kurang	Menambahkan jenis-jenis benda

Hasil penyajian data, analisis data dan revisi data pada tahap awal mendapat skor 72%, sehingga perlu dilakukan tahap validasi isi bidang studi untuk yang kedua kali. Adapun hasil penyajian data, analisis data, dan revisi produk pengembangan validasi yang kedua adalah sebagai berikut.

1) Penyajian data pada validasi kedua

Penyajian data pada tahap ini berisi penilaian dosen ahli isi bidang studi terhadap materi yang ada pada produk pengembangan. Berikut disajikan angket penilaian terhadap isi bidang studi.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian judul dengan materi yang di bahas					√
2.	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Peserta Didik kelas X IPS					√
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
4.	Kebenaran substansi materi					√
5.	Konsep materi ilmiah, akurat dan benar					√
6.	Runtutan kronologis dan sistematika materi					√
7.	Materi yang disajikan singkat, padat dan jelas					√
8.	Ketepatan gambar dengan materi					√

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
9.	Gambar jelas dan mudah dipahami					√
10.	Isi materi pada video animasi dua dimensi dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah					√
Skor Total						40

Komentar dan saran yang diberikan dosen ahli isi bidang studi terhadap produk media pembelajaran video animasi dua dimensi dengan materi Situs Pekauman di Bondowoso adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi

No	Komentar dan Saran
1.	Produk video animasi dua dimensi sudah dapat di uji cobakan

2) Analisis data

Analisis data hasil penilaian ahli isi bidang studi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sesuai dengan tabel perhitungan data secara kualitatif. Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli isi bidang studi, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil validasi ahli isi bidang studi} = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Tabel 4.7 Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi bidang studi terhadap media pembelajaran video animasi dua dimensi di atas, maka diperoleh tingkat presentase 80%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk ke dalam kualifikasi baik. Artinya, media pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk peserta didik. Kemudian dapat ditafsirkan pula bahwa produk pengembangan ini tidak perlu direvisi.

4.1.1.2 Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Pada tahap kedua yaitu validasi ahli media dan desain pembelajaran yang dilakukan pada media video animasi dua dimensi. Ahli media dan desain pembelajaran yang menilai produk media pembelajaran video animasi dua dimensi adalah Ibu Ruli Putri Puji Nirmala, S.Pd. M.ed. Beliau merupakan dosen Multimedia Pendidikan Sejarah Universitas Jember. Pada tahap awal pengembang menemui ahli media dan desain untuk menyatakan maksud dan tujuannya untuk meminta ketersediaan beliau melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

Langkah selanjutnya ahli media dan desain pembelajaran melakukan penilaian terhadap media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan melalui instrumen angket yang telah disediakan (Lampiran e.3). Produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli media dan desain pembelajaran pada tanggal 26 Januari 2018 dan selesai diuji oleh ahli media dan desain pembelajaran pada tanggal 23 Februari 2018. Produk divalidasi oleh ahli media dan desain pembelajaran sebanyak dua kali. Adapun hasil penyajian data, analisis data, dan revisi produk pengembangan adalah sebagai berikut.

1) Penyajian data pada validasi pertama

Penyajian data pada tahap ini berisi penilaian dosen ahli media dan desain pembelajaran yang ada pada produk pengembangan. Berikut disajikan angket penilaian terhadap media dan desain pembelajaran.

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain Pembelajaran

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Media Pembelajaran:						
1.	Ketepatan gambar bergerak					√
2.	Video dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri					√
3.	Video dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh					√
4.	Video dapat mengemas peristiwa masa lampau sejarah untuk dihadirkan kembali dihadapan peserta didik					√
5.	Video dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik					√
6.	Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat					√
7.	Video memiliki daya tarik terhadap pembelajaran					√
B. Desain Pembelajaran:						
8.	Desain tampilan menarik					√
9.	<i>Layout</i> desain warna yang disajikan selaras					√
10.	Kesesuaian karakter animasi dengan materi					√
11.	Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional					√
12.	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i> musik					√
13.	Kejelasan <i>dubbing</i> suara					√
Skor Total						39

Komentar dan saran yang diberikan dosen ahli media dan desain pembelajaran terhadap produk media pembelajaran video animasi dua dimensi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Komentar dan Saran Ahli Media dan Desain Pembelajaran

No	Komentar dan Saran
1.	Perbaiki visualisasi objek-objek prasejarah
2.	Suara <i>dubbing</i> tidak memiliki intonasi yang seimbang

-
3. Bacsound music tolong diganti karena terkesan sangat sederhana dan menyerupai instrumen elektronik
 4. Bacsound penutup sudah baik, namun pemotongan sound cukup diperhatikan agar tidak terkesan tersendat
 5. Pada menit terakhir video, tolong di potong saja karena tidak ada uraian
-

2) Analisis data

Analisis data hasil penilaian ahli media dan desain pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sesuai dengan tabel perhitungan data secara kualitatif. Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli media dan desain pembelajaran, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil validasi ahli media dan desain pembelajaran} = \frac{39}{65} \times 100\% = 60\%$$

Tabel 4.10 Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan desain terhadap media pembelajaran video animasi dua dimensi di atas, maka diperoleh tingkat presentase 60%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan kualifikasi, maka media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan termasuk pada tingkat kurang baik dan perlu direvisi. Berdasarkan saran dari ahli isi bidang studi, produk yang dikembangkan akan dilakukan perbaikan

3) Revisi produk pengembangan pada validasi pertama

Penilaian dosen ahli media dan desain pembelajaran terhadap media video animasi dua dimensi yang dikembangkan perlu dilakukan revisi sesuai dengan

komentar dan saran yang diberikan. Komentar dan saran yang diberikan tersaji sebagai berikut.

Tabel 4.11 Revisi Ahli Media dan Desain Berdasarkan Komentar dan Saran

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Perbaiki visualisasi objek-objek prasejarah	Memperbaiki visualisasi objek-objek prasejarah
2.	Suara <i>dubbing</i> tidak memiliki intonasi yang seimbang	Memperbaiki suara <i>dubbing</i>
3.	Backsound music tolong diganti karena terkesan sangat sederhana dan menyerupai instrumen elektronik	Backsound music diganti dengan music yang lebih menarik
4.	Backsound penutup sudah baik, namun pemotongan sound cukup diperhatikan agar tidak terkesan tersendat	Pemotongan sound sudah diperbaiki
5.	Pada menit terakhir video, tolong di potong saja karena tidak ada uraian	Pada menit terakhir video yang tidak ada uraian sudah di potong

Hasil penyajian data, analisis data dan revisi data pada tahap awal mendapat skor 60%, sehingga perlu dilakukan tahap validasi media dan desain untuk yang kedua kali. Adapun hasil penyajian data, analisis data, dan revisi produk pengembangan validasi yang kedua adalah sebagai berikut.

1) Penyajian data pada validasi kedua

Penyajian data pada tahap ini berisi penilaian dosen ahli media dan desain pembelajaran yang ada pada produk pengembangan. Berikut disajikan angket penilaian terhadap media dan desain pembelajaran.

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain Pembelajaran

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Media Pembelajaran:						
1.	Ketepatan gambar bergerak					√
2.	Video dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri					√
3.	Video dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh					√
4.	Video dapat mengemas peristiwa masa lampau sejarah untuk dihadirkan kembali dihadapan peserta didik					√
5.	Video dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik					√
6.	Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat					√
7.	Video memiliki daya tarik terhadap pembelajaran					√
B. Desain Pembelajaran:						
8.	Desain tampilan menarik					√
9.	<i>Layout</i> desain warna yang disajikan selaras					√
10.	Kesesuaian karakter animasi dengan materi					√
11.	Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional					√
12.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> musik					√
13.	Kejelasan <i>dubbing</i> suara					√
Skor Total						51

Komentar dan saran yang diberikan dosen ahli media dan desain pembelajaran terhadap produk media pembelajaran video animasi dua dimensi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Komentar dan Saran Ahli Media dan Desain Pembelajaran

No	Komentar dan Saran
1.	Layout tulisan situs mohon diganti warna baground putih dan tulisan hijau tua bukan hijau muda

-
2. Sertakan cuplikan gambar asli situs seperti cuplikan pada peninggalan sarkofagus
-

2) Analisis data

Analisis data hasil penilaian ahli media dan desain pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sesuai dengan tabel perhitungan data secara kualitatif. Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli media dan desain pembelajaran, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil validasi ahli media dan desain pembelajaran} = \frac{51}{65} \times 100\% = 78\%$$

Tabel 4.14 Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan desain terhadap media pembelajaran video animasi dua dimensi di atas, maka diperoleh tingkat presentase 78%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan kualifikasi, maka media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan termasuk pada tingkat baik dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan saran dari ahli media dan desain pembelajaran, produk yang dikembangkan akan dilakukan perbaikan

3) Revisi produk pengembangan pada validasi kedua

Penilaian dosen ahli media dan desain pembelajaran terhadap media video animasi dua dimensi yang dikembangkan perlu dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan. Komentar dan saran yang diberikan tersaji sebagai berikut.

Tabel 4.15 Revisi Ahli Media dan Desain Berdasarkan Komentar dan Saran

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Layout tulisan situs mohon diganti warna baground putih dan tulisan hijau tua bukan hijau muda	Mengganti warna layout tulisan menjadi warna hijau tua
2.	Sertakan cuplikan gambar asli situs seperti cuplikan pada peninggalan sarkofagus	Menambahkan cuplikan gambar asli situs

4.1.2 Uji Coba Produk Pengembangan

Produk media pembelajaran video animasi dua dimensi yang telah melalui penilaian para ahli yang meliputi ahli isi bidang studi, ahli media dan ahli desain pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba produk pengembangan yang terbagi menjadi tiga yaitu uji pengguna, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan video animasi dua dimensi yang dikembangkan.

4.1.2.1 Daya Tarik Pengguna

Uji coba pengguna melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMAN 1 Tapen Bapak As'ari, S.Pd. Sebelum uji coba pengguna pengembang terlebih dahulu menemui beliau dan menyatakan maksud kedatangannya pada tanggal 26 Februari 2018 dan memberikan angket penilaian produk yang dikembangkan (Lampiran h).

1) Penyajian data

Penyajian data berisikan paparan hasil angket penilaian yang diberikan kepada pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS Bapak As'ari, S.Pd selaku pengguna. Penyajian data hasil penilaian dari pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada tahap uji coba pengguna media pembelajaran video animasi dua dimensi terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan komentar dan tanggapan dari pendidik, sedangkan data kuantitatif adalah hasil kuantifikasi dari instrumen angket.

Tabel 4.16 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas					√
2.	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Peserta Didik kelas X IPS					√
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
4.	Kebenaran substansi materi					√
5.	Materi yang disajikan singkat, padat dan jelas					√
6.	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, <i>lay out</i> dan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran					√
7.	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i> musik					√
8.	Kejelasan <i>dubbing</i> suara					√
9.	Video dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik					√
10.	Video memiliki daya tarik terhadap pembelajaran sejarah					√
Skor Total						44

Komentar dan saran uji pengguna media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 4.17 Hasil Komentar dan Saran Uji Pengguna

No	Komentar dan Saran
1.	Media video animasi dua dimensi sudah menarik, akan tetapi alangkah lebih baik jika materi yang disajikan dikembangkan lebih luas lagi.
2.	<i>Dubbing</i> suara lebih diperjelas agar pesan tersampaikan dengan baik terhadap peserta didik

Pendidik mata pelajaran sejarah yang berperan sebagai uji pengguna tidak banyak memberikan komentar. Komentar tertulis beliau sampaikan adalah media

pembelajaran video animasi dua dimensi sudah baik dan membantu peserta didik dalam proses belajar sejarah. Kualitas isi sudah sistematis, namun menurut beliau alangkah lebih baiknya materi diperluas lagi. *Dubbing* suara juga diperjelas agar pesan tersampaikan dengan baik ke hadapan peserta didik.

2) Analisis data

Analisis data hasil uji pengguna dari pendidik adalah sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil uji pengguna} = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Tabel 4.18 Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Berdasarkan hasil penilaian melalui rumus diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada uji pengguna dari pendidik terhadap produk pengembangan adalah 88%. Jika dicocokkan ke dalam tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi sangat baik dan tidak perlu untuk dilakukan revisi. Demi tujuan kelayakan dan juga penyempurnaan yang lebih maksimal maka pengembangan media pembelajaran ini perlu dibenahi lagi sesuai dengan tanggapan dan kritik dari pendidik untuk memperoleh produk yang lebih baik dan layak disebarluaskan.

3) Revisi produk pengembangan

Berdasarkan analisis data terhadap uji coba pengguna yaitu pendidik terhadap produk media video animasi dua dimensi, diketahui bahwa produk pengembangan tersebut tergolong pada kriteria sangat menarik dan tidak perlu untuk direvisi. Namun perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk. Berdasarkan tanggapan dari pendidik, maka pengembang melakukan

perbaikan pada bagian yang dikomentari. Berikut adalah revisi produk pengembangan berdasarkan uji pengguna.

Tabel 4.19 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Pengguna

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Media video animasi dua dimensi sudah menarik, akan tetapi alangkah lebih baik jika materi yang disajikan dikembangkan lebih luas lagi.	Media pembelajaran video animasi dua dimensi akan disempurnakan dengan penambahan materi
2.	<i>Dubbing</i> suara lebih diperjelas agar pesan tersampaikan dengan baik terhadap peserta didik	<i>Dubbing</i> suara telah direvisi kejernihan suaranya

4.1.2.2 Daya Tarik Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Penyajian data ini berisi mengenai pemaparan hasil penilaian dan tanggapan dari peserta didik. Peserta didik yang dipilih sebagai responden adalah 6 peserta didik kelas X IPS 2. Angket yang diberikan kepada peserta didik merupakan angket daya tarik produk (Lampiran i). Adapun rekapitulasi respon peserta didik tentang daya tarik media pembelajaran video animasi dua dimensi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.20 Tabel Hasil Daya Tarik Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	NIS	Nama Responden	Perolehan Nilai		
			Jumlah	Persentase	Kualifikasi
1.	4924	Aidir Restu Maulana	42	84%	Tinggi
2.	4933	Andrean Alfian Saputra	41	82%	Tinggi
3.	4937	Arman Dwiki Putra	41	82%	Tinggi
4.	4950	Dela Citra	43	86%	Tinggi
5.	5041	Faiqotul Jannah	43	86%	Sangat Tinggi
6.	5003	Nabila Putri Maharani	42	84%	Tinggi
Rata-rata			42	84%	Tinggi

Komentar dan saran peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 4.21 Hasil Komentar Dan Saran Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Komentar dan Saran
1.	Media video animasi dua dimensi sangat menarik karena dapat menjelaskan materi secara singkat, padat dan jelas serta tidak membosankan. Tetapi ada beberapa gambar yang kurang dimengerti sebaiknya diberi keterangan
2.	<i>Dubbing</i> suara kurang jelas

1) Analisis data

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dengan 6 peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Tapen, maka dilakukan penganalisisan data. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh hasil persentase tiap-tiap peserta didik yaitu 84%, 82%, 82%, 86%, 86%, 84% = 504. Kemudian hasil tersebut dibagi banyaknya responden yaitu 6 peserta didik, sehingga dapat ditentukan hasil reratanya yaitu 84%.

Tabel 4.22 Kategori Daya Tarik Produk

Hasil Pencapaian	Kategori
85% - 100%	Sangat Tinggi
75% - 84%	Tinggi
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang menarik
0 - 54%	Sangat kurang

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan adalah 84%. Jika dicocokkan ke dalam tabel persentase daya tarik, maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi tinggi dan tidak perlu revisi. Demi kelayakan dan juga penyempurnaan

produk yang lebih maksimal maka produk perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil.

2) Revisi produk pengembangan

Berdasarkan analisis data uji coba kelompok kecil maka diketahui bahwa produk pengembangan dikategorikan menarik. Namun berdasarkan komentar dan saran dari peserta didik, maka dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran peserta didik sebagai responden

Tabel 4.23 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Ada beberapa gambar yang kurang dimengerti sebaiknya diberi keterangan	Gambar telah ditambahkan keterangan
2.	<i>Dubbing</i> suara kurang jelas	<i>Dubbing</i> suara telah direvisi kejernihan suaranya

4.1.2.3 Daya Tarik Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Besar

Setelah produk melalui tahap uji coba ahli isi bidang studi, ahli media dan ahli desain, serta uji coba pengguna (pendidik) dan uji coba kelompok kecil maka tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar yang melibatkan 26 peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Tapen sebagai responden. Pembelajaran berlangsung dengan alokasi 2×45 menit. Pendidik melakukan Kegiatan Belajar Mengajar (KMB) sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media video animasi yang dikembangkan. Penilaian oleh peserta didik menggunakan instrumen angket daya tarik produk.

1) Penyajian data tingkat kemenarikan

Penyajian data ini berisi mengenai pemaparan hasil penilaian untuk mengetahui tingkat daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah kelas X IPS menggunakan media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan. Peserta didik yang dipilih sebagai responden adalah 26 peserta didik kelas X IPS 2. Angket yang diberikan kepada peserta didik merupakan

angket daya tarik produk (Lampiran k). Komentar dan saran peserta didik pada tahap uji coba kelompok besar menggunakan media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 4.24 Hasil Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Besar

No	Komentar dan Saran
1.	Ada beberapa penggunaan kata yang kurang jelas

2) Analisis data

Setelah dilakukan uji coba kelompok besar yang melibatkan 26 peserta didik, maka dilakukan analisis data untuk mengetahui tingkat daya tarik peserta didik menggunakan media pembelajaran video animasi dua dimensi. Hasil penilaian tingkat kemenarikan peserta didik dalam pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan dapat dilihat dalam tabel hasil uji coba kelompok besar (Lampiran l).

$$F = \frac{\text{jumlah persentase indikator}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

$$F = \frac{1131}{1300} \times 100\% = 87\%$$

Tabel 4.25 Kategori Daya Tarik Produk

Hasil Pencapaian	Kategori
85% - 100%	Sangat Tinggi
75% - 84%	Tinggi
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang menarik
0 - 54%	Sangat kurang

Berdasarkan hasil penilaian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan adalah 87%. Jika dicocokkan ke dalam tabel persentase daya tarik, maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi sangat menarik. Demi kelayakan dan penyempurnaan produk yang

lebih maksimal maka produk perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran dari peserta didik dalam uji coba kelompok besar.

3) Revisi produk pengembangan

Berdasarkan analisis data uji coba kelompok besar, dapat diketahui bahwa produk pengembangan dikategorikan sangat menarik. Namun berdasarkan komentar dan saran dari peserta didik, maka dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran peserta didik sebagai responden.

Tabel 4.26 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Ada beberapa penggunaan kata yang kurang jelas	Merevisi penggunaan kata yang kurang jelas

4.2 Pembahasan

Daya tarik adalah kemampuan untuk menarik atau memikat perhatian. Setiap bidang studi memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Daya tarik pembelajaran dapat dibentuk melalui perancangan kualitas pembelajaran. Peranan strategi pengorganisasian pendidik pada mata pelajaran sejarah sangat menentukan daya tarik peserta didik. Semakin baik kualitas pembelajaran, semakin besar daya tarik yang ditimbulkan. Variabel penting yang dijadikan dasar sebagai indikator daya tarik adalah penghargaan dan keinginan lebih, sehingga titik awal kemenarikan pembelajaran dapat diciptakan melalui pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran (Degeng, 1989:176). Hal ini menegaskan bahwa daya tarik pembelajaran dapat diciptakan melalui pengelolaan pembelajaran yang terorganisir.

Pengelolaan pembelajaran salah satunya dapat diciptakan dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang belajar diharapkan mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sejarah sehingga tingkat pemahaman peserta didik semakin berkembang. Peningkatan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar

peserta didik. Pencapaian prestasi belajar yang baik dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Media dalam pencapaian tujuan pembelajaran harus memenuhi indikator daya tarik untuk menarik konsentrasi peserta didik. Adapun indikator daya tarik terhadap media pembelajaran menurut Slameto (2003:58) antara lain:

- a. peserta didik senang belajar dengan menggunakan media video animasi dua dimensi;
- b. peserta didik mudah menggunakan media video animasi dua dimensi;
- c. peserta didik antusias menggunakan media video animasi dua dimensi;
- d. peserta didik memperhatikan media video animasi dua dimensi; dan
- e. peserta didik memahami materi dari media video animasi dua dimensi.

Ketertarikan peserta didik menggunakan media untuk meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran juga pernah diteliti oleh Putri (2016) pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model Borg and Gall”. Hasil uji coba kelompok kecil dengan responden 9 peserta didik kelas X SMAN 1 Penarukan menunjukkan 84,6% media pembelajaran yang telah direvisi berada pada kualifikasi baik dan menarik, serta uji coba kelompok besar dengan responden 30 peserta didik kelas X IPS 4 SMAN 2 Situbondo menunjukkan 89,6% media pembelajaran berada pada kualifikasi tinggi dan sangat menarik. Hasil penilaian peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kualifikasi baik dan mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian kriteria daya tarik dan penelitian terdahulu seputar media pembelajaran tersebut, pengembang menjabarkan komponen daya tarik tersebut ke dalam angket uji coba. Komponen-komponen tersebut disesuaikan dengan karakteristik media video animasi dua dimensi sehingga tertera 10 indikator daya tarik media dalam angket peserta didik. Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi ini akan diuji kevalidan dan daya tarik penggunaan medianya. Pengukuran daya tarik media yang digunakan ditinjau

berdasarkan angket daya tarik peserta didik sesaat setelah menggunakan produk masing-masing untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media video animasi dua dimensi terbukti dapat meningkatkan daya tarik peserta didik. Hal ini dapat ditinjau dari angket daya tarik yang diisi oleh peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil angket daya tarik media video animasi dua dimensi pada uji coba kelompok kecil mencapai persentase 84% dengan kualifikasi tinggi. Persentase tersebut atas dasar indikator rasa senang, kemudahan penggunaan, antusias penggunaannya, perhatian dan pemahaman media video animasi dua dimensi.

Uji coba kelompok besar juga menunjukkan persentase tinggi dengan capaian 87% untuk uji daya tarik media video animasi dua dimensi oleh peserta didik. Hasil tersebut jika dicocokkan dengan tabel persentase daya tarik, maka masuk dalam kualifikasi sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa belajar sejarah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dua dimensi sangat menyenangkan dan memikat daya tarik peserta didik untuk antusias dalam penggunaan, meningkatkan perhatian dan menggali pemahaman seputar materi yang disajikan.

Berdasarkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, produk media video animasi dua dimensi berkategori baik dan layak untuk digunakan. Produk media video animasi dua dimensi dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

4.3 Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pada kajian produk ini berisikan kajian media pembelajaran hasil pengembangan yang telah direvisi. Produk pengembangan ini merupakan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS.

4.3.1 Kajian Analitis Produk yang Telah Direvisi

Kajian analitis berisi tentang paparan mengenai alasan pengembang dalam mendesain produk media pembelajaran. Kajian analitis media pembelajaran video animasi dua dimensi ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) aspek desain pesan dan (2) aspek desain tampilan.

4.3.1.1 Kajian Aspek Desain Pesan

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini terdiri atas lima prosedur diantaranya (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Kelima komponen pengembangan tersebut dilakukan secara linier.

Susunan media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan dengan model ADDIE ini terdiri atas (1) judul, (2) materi, dan (3) suara *dubbing*. Berikut akan dipaparkan mengenai kajian aspek desain pesan dengan alasan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

1) Judul

Media pembelajaran yang dikembangkan berjudul “Situs Pekauman di Bondowoso” ditampilkan pada bagian awal video. Judul ini diberikan untuk memberi pesan bahwa media pembelajaran video yang dikembangkan berisi materi-materi situs pekauman yang ada di Bondowoso.

2) Materi

Uraian materi merupakan pemaparan tentang bahan materi yang menjadi fokus pembelajaran dalam media. Materi yang dipaparkan yaitu tentang hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara yang ada di Kabupaten Bondowoso yaitu situs pekauman. Adapun materi pada media pembelajaran video animasi dua dimensi ini ialah sebagai berikut.

a. Batu Kenong

Batu kenong adalah bangunan yang berbentuk kenong yang terbuat dari batu

b. Arca Menhir

Arca menhir adalah bangunan batu berbentuk manusia atau binatang.

c. Sarkofagus

Sarkofagus atau lebih dikenal keranada batu, bangunan yang terbuat dari batu atau sejenisnya yang berbentuk lesung atau palung tetapi mempunyai tutup batu pula.

d. Dolmen

Dolmen adalah bangunan seperti meja batu berkaki menhir.

3) *Dubbing*

Suara *dubbing* pada media pembelajaran merupakan upaya pendukung untuk memperjelas materi dalam video animasi dua dimensi yang ditampilkan.

4.3.1.2 Kajian Aspek Desain Tampilan

Kajian aspek desain tampilan memaparkan uraian aspek desain tampilan berdasarkan media pembelajaran video animasi dua dimensi yang digunakan.

1) Gambar

Gambar pada media video berbentuk animasi. Media video animasi berisi ilustrasi-ilustrasi gambar animasi bergerak. Ilustrasi yang tersaji dibuat secara manual kemudian melalui proses scan dan divisualisasikan. Ilustrasi gambar yang dibuat menyesuaikan materi yang menjadi fokus pengembangan yaitu hasil-hasil budaya masyarakat praaksara Indonesia yang terdapat di Kabupaten Bondowoso khususnya di situs pekauman. Gambar-gambar yang dipilih yaitu yang berkaitan dengan materi seperti batu kenong, arca menhir, sarkofagus, dan dolmen. Ilustrasi dibuat semenarik mungkin dan *full color* agar meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

2) Warna

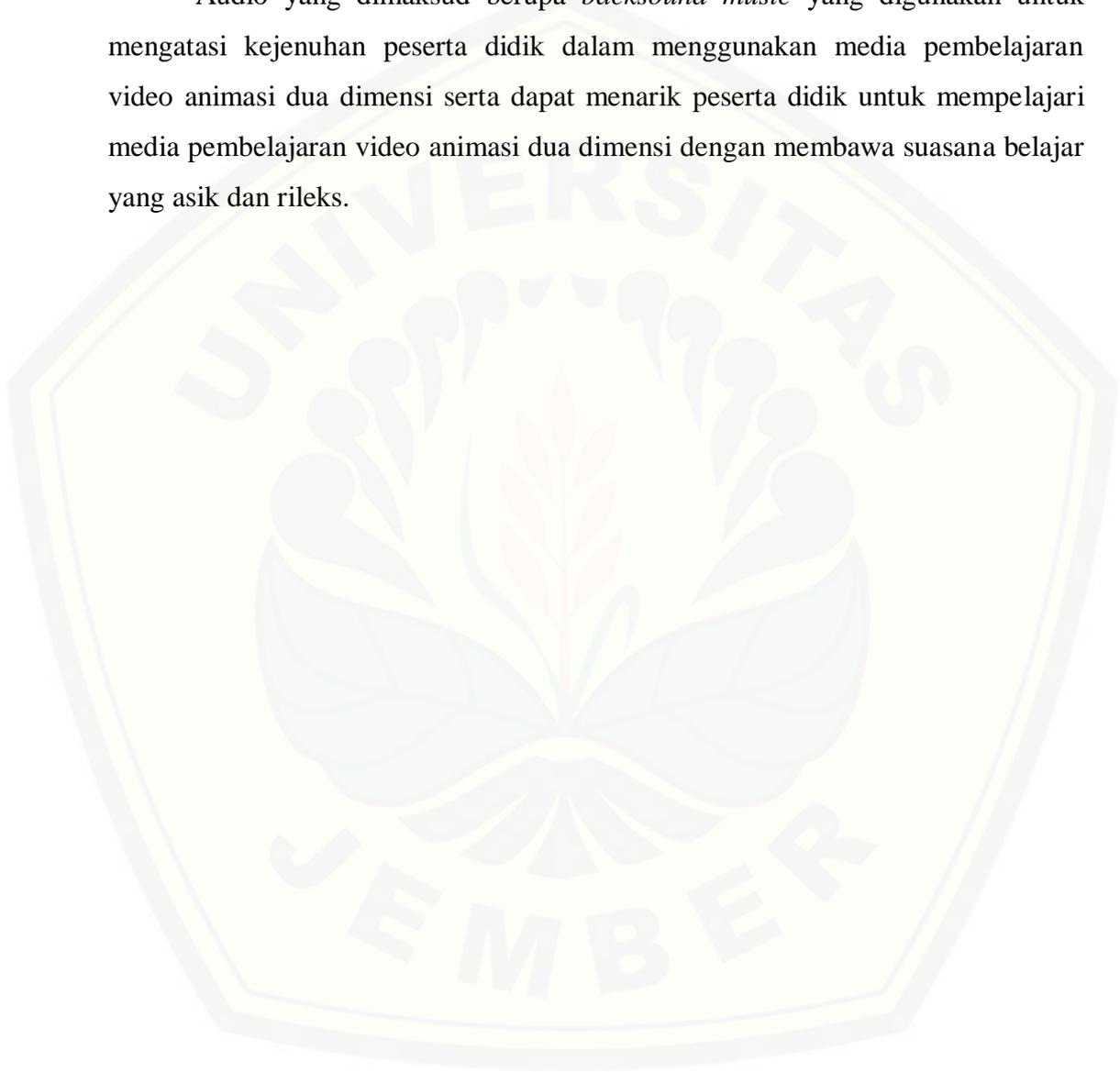
Pemilihan warna dalam produksi media pembelajaran video animasi dua dimensi ini disesuaikan dengan analogi warna pada batu. Warna-warna batu pada umumnya antara hitam keputih-putihan. Warna-warna dasar yang dipilih dalam pembuatan latar media video animasi dua dimensi tersebut kemudian dipadupadankan, disesuaikan dengan keserasian dan kejelasan dengan pandang mata. Kontras warna juga menjadi acuan dalam perpaduan warna yang dipilih, sehingga menghasilkan variasi warna latar yang menarik dan tidak membosankan serta menumbuhkan daya tarik peserta didik.

3) Teks

Teks disajikan dengan pemilihan font teks yang secara artistik memikat daya tarik namun juga mudah dibaca, yaitu Arial dengan ukuran 38, 32, dan 24.

4) Audio (*Backsound music*)

Audio yang dimaksud berupa *backsound music* yang digunakan untuk mengatasi kejenuhan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran video animasi dua dimensi serta dapat menarik peserta didik untuk mempelajari media pembelajaran video animasi dua dimensi dengan membawa suasana belajar yang asik dan rileks.



BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap proses dan hasil pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Produk pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi telah melalui tahap validasi ahli yang meliputi ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran. Hasil validasi ahli isi bidang studi mencapai persentase 80% dengan kualifikasi baik, validasi ahli media dan desain pembelajaran mencapai persentase 78% dengan kualifikasi baik.

Produk pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi juga telah melalui tahap uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba pengguna yang melibatkan pendidik mencapai persentase 88% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 peserta didik mencapai persentase 84% dengan kualifikasi tinggi, sedangkan dalam uji coba kelompok besar yang melibatkan 26 peserta didik mencapai 87% dengan kualifikasi sangat tinggi.

Hasil rekapitulasi yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS yang dikembangkan telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik. Mampu meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

5.2 Saran

Produk media pembelajaran video animasi dua dimensi yang telah dikembangkan dan telah melalui proses validasi ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran serta uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji pengguna, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Media pembelajaran video animasi dua dimensi layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan media pembelajaran video animasi dua dimensi ini meliputi.

- 1) Media video animasi dua dimensi didesain sedemikian rupa berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam kurikulum 2013;
- 2) Media video animasi dua dimensi memiliki desain yang menarik sehingga mampu membuat peserta didik memiliki daya tarik dalam belajar sejarah;
- 3) Media video animasi dua dimensi mampu menarik dan memusatkan perhatian peserta didik;
- 4) Media video animasi dua dimensi dapat digunakan untuk belajar mandiri, kelompok kecil, dan kelompok besar;
- 5) Media video animasi dua dimensi mampu memadukan unsur *audio* dan *visual*;

Media pembelajaran video animasi dua dimensi juga memiliki kekurangan sebagai berikut.

- 1) Proses pembuatan media video animasi dua dimensi yang membutuhkan waktu lama;
- 2) Penempatan objek gambar, animasi dan video harus tepat dan tidak mengorbankan konsep yang disampaikan;
- 3) Media video animasi dua dimensi dalam memanfaatkan media pembelajaran ini dibutuhkan beberapa fasilitas pendukung seperti seperangkat komputer, LCD, proyektor dan *sound system*.

Adapun saran-saran pemanfaatan media pembelajaran video animasi dua dimensi adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan;

- 2) Hendaknya pendidik menggunakan metode pembelajaran yang mendukung media pembelajaran yang dikembangkan;
- 3) Pendidik mata pelajaran sejarah juga harus memperhatikan beberapa hal penting dalam menampilkan media animasi pada pembelajaran sejarah, seperti ketersediaan sarana-sarana pendukung serta media-media penunjang lain baik berupa buku wajib maupun sumber pembelajaran yang relevan.

Media pembelajaran video animasi dua dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS ini telah melalui proses validasi ahli. Produk yang dihasilkan juga telah teruji daya tariknya pada uji lapang dan dianggap baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi ini diharapkan mampu memotivasi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, I. A. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education, Vol.3 (1) tahun 2014.*
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineke Cipta.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach.* New York: Springer.
- Daryanto, dan Rahardjo, M. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Gava Media.
- Degeng, I.N.S. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, S. B. 2010. *Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, F. N. 2011. Pengembangan CD Multimedia Interaktif: Belajar Animasi Tingkat Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi. ISSN: 2087-0868, Volume 2 Nomor 1 Maret 2011.*
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, U dan Nulhakim, L. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA, Vol. 1, No.1, November 2015, Hal.91-106 e-ISSN 2477-2038.*
- Heinich, R., Molenda, M., Russel. J. D & Smaldino, S. E. 2009. *Instructional Media and Technology For Learning, 7th Edition.* New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Kemp, J. E. dan Dayton, D. K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media.* New York: Harper & Row, Publishers.
- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History).* Jakarta: PT Grasindo.
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2-Tahun 2010, Hlm. 1-10*
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta: Gaung Persada (GP).

- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pribadi, B. A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, B. A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi, Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, B. A., dan Katrin, Y. 1996. *Media Teknologi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahayu, T. W., dan Kristiyantoro, A. 2011. Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik melalui Media Film Animasi. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. 1 (1): 10-16.
- Rohman, M dan Amri, S. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N., dan Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., dan Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syahfitri, Y. "Teknik Animasi Dalam Dunia Komputer". *Jurnal SAINTIKOM*. September 2011. Halaman 1-3. Vol. 10/No. 3
- Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Edisi Ketiga*. Jember: Jember University Press.

- Warsita, B. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widja, I. G. 2002. *Menuju Wajah Baru Pendidikan Sejarah*. Yogyakarta: Laperapustaka Utama.
- Wijayanti, Damayanthi, Sunarya, dan Putrama. “Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus di SMK Negeri 2 Singaraja”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Juli 2016. Halaman 190. Vol.13/No.2.



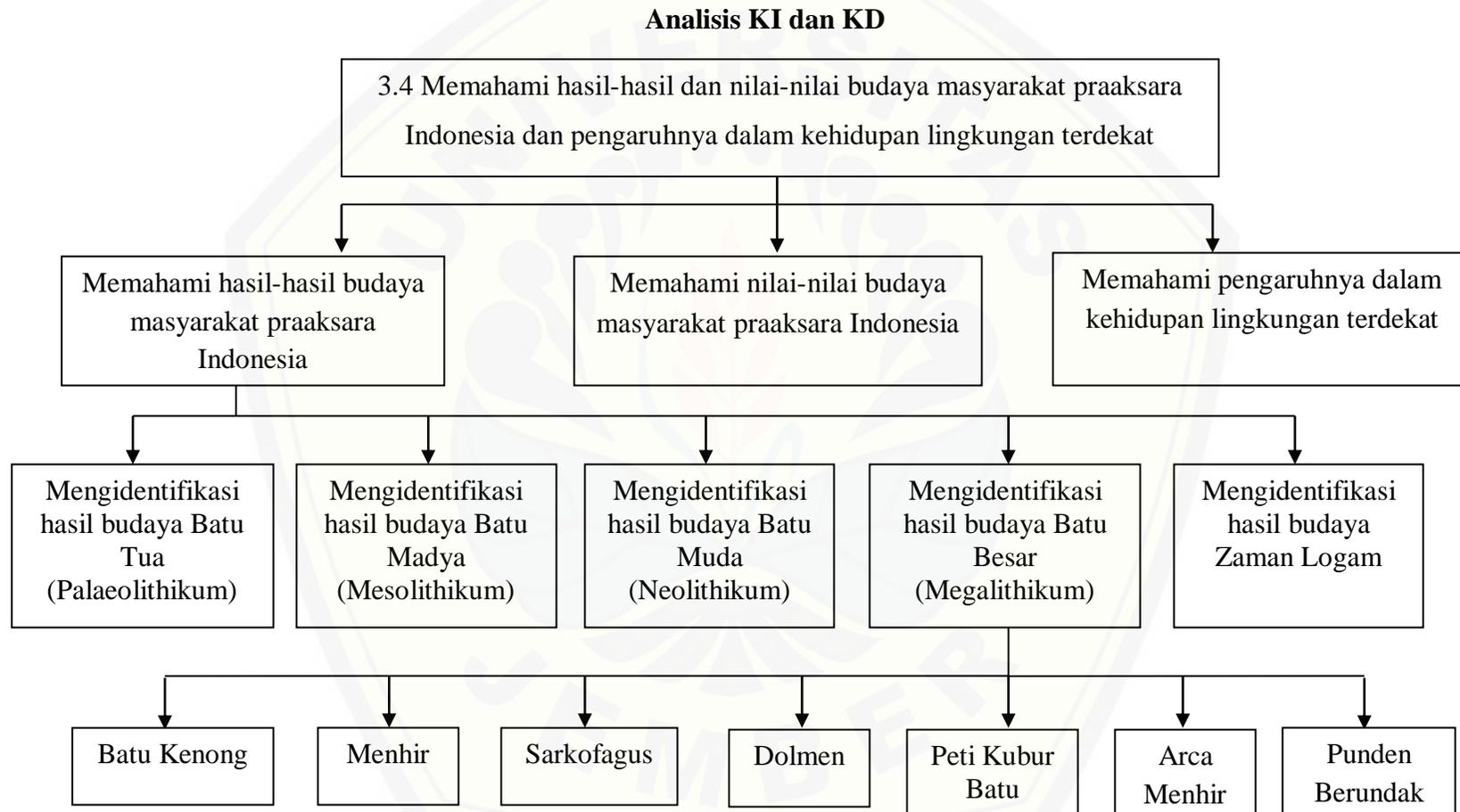
Lampiran A

Matriks Penelitian

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	MODEL PENGEMBANGAN
1	2	3	4	5
Pengembangan Media Pembelajaran	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian <ol style="list-style-type: none"> 1.1 penelitian pengembangan 1.2 penelitian sejarah 2. Sifat penelitian <ol style="list-style-type: none"> 2.1 penelitian pengembangan 2.2 observasi dan studi literatur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. 2. Ketersediaan sumber belajar di sekolah cenderung berbasis cetak dan bersifat informatif serta kurang dikaitkan dengan kemajuan teknologi. 3. Sumber dan bahan ajar yang digunakan peserta didik hanya berupa buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) 4. Materi sejarah yang berisikan peristiwa masa lampau 	Model Pengembangan ADDIE

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	MODEL PENGEMBANGAN
1	2	3	4	5
			membutuhkan media pembelajaran video animasi 2 dimensi sebagai sumber belajar yang diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.	

Lampiran B



Lampiran C

INSTRUMEN OBSERVASI SEKOLAH

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan	Catatan
1.	Kondisi Fisik Sekolah: a. Ruang Kelas b. Jumlah Siswa c. Guru Sejarah		
2.	Fasilitas KBM: a. Papan Tulis b. LCD c. Wifi d. Lain-lain		
3.	Perpustakaan: a. Ada / Tidak b. Buku Paket Sejarah c. Buku Penunjang Sejarah d. Fasilitas lain		
4.	Perangkat Guru: a. Silabus b. RPP c. Media Pembelajaran d. Sumber Belajar e. Instrument Penilaian f. Remedial		

Lampiran D

PEDOMAN WAWANCARA PENDIDIK

No	Hal-hal yang di tanyakan	Jawaban
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah peserta didik tertarik untuk belajar sejarah? 2. Menurut bapak/ibu faktor apa saja yang membuat peserta didik tertarik dan berminat untuk belajar sejarah? 3. Apa perangkat pembelajaran yang menjadi pedoman bapak/ibu selama ini dalam pembelajaran sejarah? 4. Media pembelajaran apa saja yang sering bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah selama ini? 5. Apakah isi dari media pembelajaran menurut bapak/ibu sudah kontekstual? 6. Apakah makna dari media pembelajaran menurut bapak/ibu sudah terungkap? 7. Apakah sudah ada media pembelajaran yang dikembangkan oleh bapak/ibu? 8. Apakah perlu adanya pengembangan media pembelajaran? 9. Apakah dengan media pembelajaran yang selama ini sudah cukup dalam proses pembelajaran sejarah? 10. Apakah media pembelajaran yang selama ini sudah menarik minat peserta didik untuk belajar sejarah? 11. Menurut bapak/ibu apakah <i>Video Animasi 2 Dimensi</i> bisa menjadi alternatif media pembelajaran? 	

Lampiran E. Hasil Validasi

E.1 Hasil Validasi Pertama Ahli Isi Bidang Studi

E.1 Angket Validasi Ahli Isi Bidang Studi

Mata Pelajaran : Sejarah
 Pokok Bahasan : Peninggalan Budaya Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara di Bondowoso.
 Kelas : X IPS
 Semester : Ganjil

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik, dan saran pada angket validasi yang tersedia

II. Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian judul dengan materi yang di bahas				√	
2.	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Peserta Didik kelas X IPS				√	
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
4.	Kebenaran substansi materi			√		
5.	Konsep materi ilmiah, akurat dan benar			√		
6.	Runtutan kronologis dan sistematika materi				√	
7.	Materi yang disajikan singkat, padat dan jelas				√	
8.	Ketepatan gambar dengan materi			√		
9.	Gambar jelas dan mudah dipahami			√		
10.	Isi materi pada video animasi dua dimensi dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap				√	

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
	pembelajaran sejarah					
Skor Total		36				

$$= \frac{36}{50} \times 100\% = 72\%$$

Keterangan:

1= Sangat tidak baik

4= Baik

2= Tidak baik

5= Sangat Baik

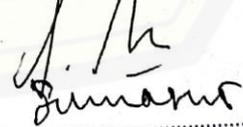
3= Kurang baik

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS dengan model ADDIE.

- jenis² benda belum lengkap.
- ada gambar yang kurang jelas
- deskripsi tiap jenis benda kurang
- gambar jenis-jenis benda kurang

Jember, 19/1 - 2018

Ahli Isi Bidang Studi



NIP.

E.2 Hasil Validasi Kedua Ahli Isi Bidang Studi

Angket Validasi Ahli Isi Bidang Studi

Mata Pelajaran : Sejarah
 Pokok Bahasan : Peninggalan Budaya Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara di Bondowoso.
 Kelas : X IPS
 Semester : Ganjil

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

II. Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian judul dengan materi yang di bahas				✓	
2.	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Peserta Didik kelas X IPS				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
4.	Kebenaran substansi materi				✓	
5.	Konsep materi ilmiah, akurat dan benar				✓	
6.	Runtutan kronologis dan sistematika materi				✓	
7.	Materi yang disajikan singkat, padat dan jelas				✓	
8.	Ketepatan gambar dengan materi				✓	
9.	Gambar jelas dan mudah dipahami				✓	
10.	Isi materi pada video animasi dua dimensi dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap				✓	

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
	pembelajaran sejarah					
Skor Total		$\frac{40}{50} = 4$				

Keterangan:

1= Sangat tidak baik

2= Tidak baik

3= Kurang baik

4= Baik

5= Sangat Baik

$$= \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS dengan model ADDIE.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 21 Februari 2018

Ahli Isi Bidang Studi

Drs. Sumarno, M.Pd

NIP. 19522104198403 1 002

E.3 Hasil Validasi Pertama Ahli Media dan Desain Pembelajaran

E.2 Angket Validasi Ahli Media dan Desain

Mata pelajaran : Sejarah
 Pokok Bahasan : Peninggalan Budaya Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara di Bondowoso
 Kelas : X IPS
 Semester : Ganjil

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

II. Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Media Pembelajaran:						
1.	Ketepatan gambar bergerak			✓		
2.	Video dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri				✓	
3.	Video dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh			✓		
4.	Video dapat mengemas peristiwa masa lampau sejarah untuk dihadirkan kembali dihadapan peserta didik			✓		
5.	Video dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik		✓			
6.	Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat			✓		
7.	Video memiliki daya tarik terhadap pembelajaran			✓		
B. Desain Pembelajaran:						
8.	Desain tampilan menarik				✓	

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
9.	Layout desain warna yang disajikan selaras			✓		
10.	Kesesuaian karakter animasi dengan materi				✓	
11.	Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional			✓		
12.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> musik		✓			
13.	Kejelasan <i>dubbing</i> suara		✓			
Skor Total		39				

$$= \frac{39}{65} \times 100\% = 60\%$$

Keterangan:

1= Sangat tidak baik

4= Baik

2= Tidak baik

5= Sangat Baik

3= Kurang baik

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS dengan model ADDIE.

1. Perbaiki visualisasi objek-objek prasejarah
2. Suara *dubbing* tidak memiliki intonasi yang seimbang
3. *background* music tolong diganti karena terkesan sangat sederhana dan menjerupai instrumen elektronik
4. *background* penutup sudah baik, namun pemotongan sound cukup diperkatifan agar tidak terkesan terseledat
5. Pada menit terakhir video, tolong dipotong saja karena tidak ada uraian

Jember, 26 Jan 2018

Ahli Media dan Desain Pembelajaran



Rully Puji Niemala Puji

NIP. 760016818

E.4 Hasil Validasi Kedua Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Angket Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Mata pelajaran : Sejarah
 Pokok Bahasan : Peninggalan Budaya Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara di Bondowoso
 Kelas : X IPS
 Semester : Ganjil

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

II. Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Media Pembelajaran:					
1.	Ketepatan gambar bergerak				✓	
2.	Video dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri				✓	
3.	Video dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh				✓	
4.	Video dapat mengemas peristiwa masa lampau sejarah untuk dihadirkan kembali dihadapan peserta didik				✓	
5.	Video dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik			✓		
6.	Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat				✓	
7.	Video memiliki daya tarik terhadap pembelajaran			✓		

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
B.	Desain Pembelajaran:					
8.	Desain tampilan menarik				✓	
9.	Layout desain warna yang disajikan selaras			✓		
10.	Kesesuaian karakter animasi dengan materi					✓
11.	Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional					✓
12.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> musik				✓	
13.	Kejelasan <i>dubbing</i> suara				✓	
Skor Total		51				

$$= \frac{51}{65} \times 100\% = 78\%$$

Keterangan:

1= Sangat tidak baik

4= Baik

2= Tidak baik

5= Sangat Baik

3= Kurang baik

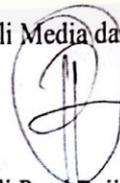
Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS dengan model ADDIE.

1. Layout tulisan situs mohon diganti warna background putih dan tulisan hijau tua bukan hijau muda

2. Sertakan cuplikan gambar asli situs seperti cuplikan pada peninggalan sarkofagus

Jember, 23 Februari 2018

Ahli Media dan Desain Pembelajaran



Ruli Putri Puji Nirmala, S.Pd. M.ed.

NIP. 760016818

Lampiran F. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0225/UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

10 JAN 2018

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Tapan
Bondowoso

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Relis Agustien
NIM : 130210302037
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud melaksanakan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS", di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami sampaikan terima kasih.



a.n Dekan
Wakil Dekan I
Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003

Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa 2. Pendidik mempersiapkan kelas lebih kondusif 3. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran 4. Pendidik menyampaikan topik “hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara”
Inti	<p><i>Mengamati</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik diminta mengamati dan mempelajari media video animasi dua dimesi <p><i>Menanya</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Pendidik mendorong peserta didik untuk bertanya hal-hal yang terkait di dalam video animasi dua dimensi 7. Pendidik kembali menegaskan topik pembelajaran yang akan dibahas <p><i>Mengeksplorasi dan mengasosiasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Pendidik memberi pengantar singkat, misalnya; apa saja hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara ?; sebutkan hasil budaya batu besar (megalithikum)?. Untuk menjawab semua pertanyaan tersebut, peserta didik harus mempelajari media pembelajaran video animasi dua dimensi. <p><i>Mengkomunikasikan</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Perwakilan peserta didik diminta memberi argumentasinya terkait materi yang dipelajari dalam media pembelajaran video animasi dua dimensi. 10. Pendidik menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibantu oleh pendidik menyimpulkan materi

	<p>tentang “hasil-hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara”.</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran dan pelajaran apa yang diperoleh setelah belajar tentang topik “hasil-hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara”.</p> <p>3. Pendidik sekali lagi menegaskan agar peserta didik tetap mampu membentuk kecintaan dan ikut menjaga demi melestarikan peninggalan-peninggalan budaya di masa lampau yang masih ada sampai sekarang.</p> <p>4. Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan mengajukan pertanyaan; apa saja hasil budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara.</p>
--	---

Lampiran H. Hasil Respon Pendidik Terhadap Produk Pengembangan

Angket Respon Pendidik Terhadap Produk Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi

Mata pelajaran : Sejarah
 Pokok Bahasan : Peninggalan Budaya Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara di Bondowoso
 Kelas : X IPS
 Semester : Ganjil

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

II. Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas					✓
2.	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Peserta Didik kelas X IPS					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
4.	Kebenaran substansi materi				✓	
5.	Materi yang disajikan singkat, padat dan jelas				✓	
6.	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, <i>lay out</i> dan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran					✓
7.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> musik				✓	
8.	Kejelasan <i>dubbing</i> suara				✓	
9.	Video dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik				✓	

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
10.	Video memiliki daya tarik terhadap pembelajaran sejarah					✓
Skor Total		44				

$$= \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Keterangan:

- 1= Sangat tidak baik
- 2= Tidak baik
- 3= Kurang baik
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS dengan model ADDIE.

1. Media Video animasi dua dimensi sudah menarik, akan tetapi alangkah lebih baik jika materi yang disajikan dikembangkan lebih luas lagi
2. Dubbing suara lebih diperjelas lagi agar pesan tersampaikan dengan baik

Bondowoso, ²⁶/₂ 2018

Pendidik



AS'ARI. S. Pd
NIP. 197201272007011009

Lampiran I. Hasil Daya Tarik Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil

Angket Daya Tarik Peserta Didik Terhadap Produk Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi

Nama : Aidir Restu Maulana
 Kelas : X IPS 2
 No. Absen : 01
 Sekolah : SMAN 01 TAPEN

I. Petunjuk

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan proses penilaian peserta didik di sekolah;
2. Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
3. Berikan tanda *check list* (✓) pada tiap kolom skor yang tersedia;
4. Berikan kritik dan saran pada halaman angket tanggapan peserta didik.

II. Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain media pembelajaran video animasi 2 dimensi					✓
2.	Kemenarikan materi yang disajikan secara sistematis				✓	
3.	Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat				✓	
4.	Materi yang disajikan singkat, padat dan jelas				✓	
5.	Kemenarikan ilustrasi gambar, warna, <i>lay out</i> , dan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran				✓	
6.	Kemenarikan <i>audio backsound</i> sebagai musik pengantar dalam media video animasi 2 dimensi				✓	
7.	Kejelasan suara <i>dubbing</i> dalam video				✓	

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
8.	Kemenarikan media video animasi 2 dimensi ini dapat menimbulkan rasa ingin tahu saya					✓
9.	Kemenarikan media video animasi 2 dimensi ini membuat saya termotivasi untuk belajar sejarah				✓	
10.	Kemenarikan media video animasi 2 dimensi ini membuat saya senang mempelajari materi sejarah				✓	
Skor Total		42				

$$= \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Keterangan:

- 1= Sangat tidak baik
- 2= Tidak baik
- 3= Kurang baik
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS dengan model ADDIE.

1. Gambar diberi keterangan yang jelas.
2. Dubbing suara kurang jelas.

Bondowoso, ^{26/2}.....2018

Peserta Didik


Aidir Restu Maulana

Lampiran J

**SKORING HASIL ANGKET DAYA TARIK PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMAN 1 TAPEN PADA UJI COBA
KELOMPOK KECIL**

No	Absen	NIS	Responden	Indikator										Total	Persentase	Kriteria
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	1	4924	Aidir Restu Maulana	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	42	84%	Tinggi
2.	2	4933	Andrean Alfian Saputra	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	41	82%	Tinggi
3.	3	4937	Arman Dwiki Putra	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41	82%	Tinggi
4.	5	4950	Dela Citra	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	43	86%	Sangat Tinggi
5.	8	5041	Faiqotul Jannah	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	43	86%	Sangat Tinggi
6.	15	5003	Nabila Putri Maharani	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	42	84%	Tinggi

Keterangan:s

$$F = \frac{\text{jumlah persentase indikator}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

Lampiran K. Hasil Daya Tarik Peserta Didik pada Uji Kelompok Besar

Angket Daya Tarik Peserta Didik Terhadap Produk Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi

Nama : Dela Citra
 Kelas : X IPS 2
 No. Absen : 5
 Sekolah : SIMAN 01 TAPEN

I. Petunjuk

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan proses penilaian peserta didik di sekolah;
2. Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
3. Berikan tanda *check list* (✓) pada tiap kolom skor yang tersedia;
4. Berikan kritik dan saran pada halaman angket tanggapan peserta didik.

II. Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain media pembelajaran video animasi 2 dimensi					✓
2.	Kemenarikan materi yang disajikan secara sistematis				✓	
3.	Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat				✓	
4.	Materi yang disajikan singkat, padat dan jelas					✓
5.	Kemenarikan ilustrasi gambar, warna, <i>lay out</i> , dan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran				✓	
6.	Kemenarikan <i>audio backsound</i> sebagai musik pengantar dalam media video animasi 2 dimensi				✓	
7.	Kejelasan suara <i>dubbing</i> dalam video				✓	

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
8.	Kemenarikan media video animasi 2 dimensi ini dapat menimbulkan rasa ingin tahu saya					✓
9.	Kemenarikan media video animasi 2 dimensi ini membuat saya termotivasi untuk belajar sejarah					✓
10.	Kemenarikan media video animasi 2 dimensi ini membuat saya senang mempelajari materi sejarah					✓
Skor Total		45				

$$= \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan:

- 1= Sangat tidak baik
- 2= Tidak baik
- 3= Kurang baik
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi mata pelajaran sejarah kelas X IPS dengan model ADDIE.

.....

.....

.....

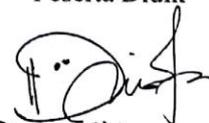
.....

.....

.....

Bondowoso, 3 Maret 2018

Peserta Didik


Dela Citra

Lampiran L

**SKORING HASIL ANGKET DAYA TARIK PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMAN 1 TAPEN PADA UJI COBA
KELOMPOK BESAR**

No	Absen	NIS	Responden	Indikator										Total	Persentase	Kriteria	
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1.	1	4924	Aidir Restu Maulana	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	43	86%	Sangat Tinggi
2.	2	4933	Andrean Alfian Saputra	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41	82%	Tinggi
3.	3	4937	Arman Dwiki Putra	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	44	88%	Sangat Tinggi	
4.	4	4947	Dandi Efendi	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	43	86%	Sangat Tinggi	
5.	5	4950	Dela Citra	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	45	90%	Sangat Tinggi	
6.	6	4951	Della Maharani Putri	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	44	88%	Sangat Tinggi	
7.	7	4954	Dicky Eka Prayuda	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	43	86%	Tinggi	
8.	8	5041	Faiqotul Jannah	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	43	86%	Sangat Tinggi	

No	Absen	NIS	Responden	Indikator										Total	Persentase	Kriteria	
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
9.	9	4975	Heru Romadhani	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	44	88%	Sangat Tinggi
10.	10	4979	Jefri Hidayat	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	45	90%	Sangat Tinggi
11.	11	4983	Kristiawan Agus T	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	43	86%	Tinggi
12.	12	4986	Mego Prasasti	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	45	90%	Sangat Tinggi
13.	13	4989	Moh. Fadirillah	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	43	86%	Sangat Tinggi
14.	14	4999	Muhammad Rizal F.R	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	45	90%	Sangat Tinggi
15.	15	5003	Nabila Putri Maharani	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	43	86%	Sangat Tinggi
16.	16	5008	Radatul Hasanah	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	43	86%	Sangat Tinggi
17.	17	5010	Regita Adela Putri	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	42	84%	Tinggi
18.	18	5013	Rian Erlangga	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	44	88%	Sangat Tinggi
19.	19	5017	Rizal Romli	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	44	88%	Sangat Tinggi
20.	20	5019	Rizqi Abdul Faisal	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	43	86%	Sangat Tinggi

No	Absen	NIS	Responden	Indikator										Total	Persentase	Kriteria
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
21.	21	5023	Sephia Dita Nelvina	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	45	90%	Sangat Tinggi
22.	22	5024	Septy Diah Nurfausi	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	42	84%	Tinggi
23.	23	5028	Siti Nurlailatul Qomariya	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	43	86%	Sangat Tinggi
24.	24	5031	Tito Alfriansyah Indarto	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	45	90%	Sangat Tinggi
25.	25	5035	Wanda Dwi Prastia	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	44	88%	Sangat Tinggi
26.	26	5039	Yuda Pratama Firman S	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	42	84%	Tinggi

Keterangan:

$$F = \frac{\text{jumlah persentase indikator}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

Lampiran M. Pengisian Angket Respon Pendidik



Lampiran N. Uji Coba Kelompok Besar



