



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI *STOP-MOTION* PADA MATERI  
ASAL USUL PERSEBARAN NENEK MOYANG BANGSA INDONESIA  
DENGAN MODEL *ASSURE***

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**SUGENG HARIADI  
NIM : 130210302038**

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



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI *STOP-MOTION* PADA MATERI ASAL USUL  
PERSEBARAN NENEK MOYANG BANGSA INDONESIA  
DENGAN MODEL *ASSURE***

**SKRIPSI**

diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah, jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**SUGENG HARIADI**  
**NIM 130210302038**

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

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk.

1. Alm. Ibu Jumirah dan Bapak ABD Hamid yang telah mendo'akan dan memberi dukungan moril maupun materi dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Ibu dan Bapak Dosen pembimbing, penguji, yang telah menuntun dan mengarahkan saya agar menjadi lebih baik;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

**MOTTO**

Jadilah Orang Yang Bermanfaat Bagi Orang Lain<sup>\*</sup>



\* <http://mottocinta.dorar.info> (diakses 6 Agustus2018)

**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sugeng Hariadi

NIM : 130210302038

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul *“Pengembangan Video Animasi Stop-Motion dalam mata pelajaran Sejarah pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia dengan Model ASSURE”* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan 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 manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, September 2018  
Yang menyatakan,

Sugeng Hariadi  
NIM 130210302038

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI *STOP-MOTION* PADA MATERI ASAL USUL  
PERSEBARAN NENEK MOYANG BANGSA INDONESIA  
DENGAN MODEL *ASSURE***

Oleh  
**SUGENG HARIADI**  
**NIM 130210302038**

Pembimbing

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

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Sumardi, M.Hum.

:

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “*Pengembangan Video Animasi Stop-Motion dalam mata pelajaran Sejarah pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia dengan Model ASSURE*” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal :

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris

Dr. Nurul Umamah, M. Pd

NIP. 196902041993032008

Anggota I,

Dr. Sumardi, M.Hum.

NIP. 196005181989021001

Anggota II,

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.

NIP. 196603282000121001

Drs. Marjono, M. Hum

NIP. 196004221988021001

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan  
Universitas Jember

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

NIP. 196808021993031004

## RINGKASAN

**Pengembangan Video Animasi *Stop-Motion* dalam mata pelajaran Sejarah pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia Model *ASSURE***; Sugeng Hariadi, 130210302038; 2018: xix + 167 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Latar belakang pemilihan masalah ini yaitu Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran (Nugroho, 2016:2). Pendidik dituntut agar mampu memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran agar mencapai hasil yang maksimal. Pendidik harus mampu menggunakan alat yang sudah disediakan, para pendidik juga dituntut mampu untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran dan juga bahan ajar, pada kenyataannya pada tahap analisis awal kondisi di sekolah masih banyak pendidik yang masih belum maksimal dalam mengembangkan dan membuat bahan ajar, sehingga kegiatan pembelajaran belum efektif, dikarenakan pendidik menggunakan media pembelajaran yang kurang kreatif dan variatif. Pendidik masih menggunakan media pembelajaran LKS dan buku Paket, sehingga peserta didik masih kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 jember kelas X, SMA Negeri 2 jember kelas X dan juga di SMA Negeri 4 jember kelas X, menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran sejarah yang digunakan lebih menarik lagi dan lebih kreatif, sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sejarah. Hasil observasi dan penyebaran angket peserta didik dari tiga sekolah tersebut menginginkan adanya penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif, hal tersebut dibuktikan dengan jumlah 38, 52% peserta didik memilih adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran sejarah. Angket gaya belajar yang telah diberikan pada peserta didik di tiga sekolah yaitu SMA Negeri 1 jember kelas X, SMA Negeri 2 jember kelas X dan juga di SMA Negeri 4 jember kelas X,

menunjukkan bahwa 38, 52% peserta didik lebih suka dengan pembelajaran Visual, sedangkan pada pembelajaran audio menunjukkan angka 29, 45% dan pada pembelajaran kinestik 32, 01%. Hasil penyebaran angket daya tarik peserta didik dari tiga sekolah tersebut menunjukkan bahwa 86,73% peserta didik menginginkan media video digunakan untuk pembelajaran sejarah pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia.

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana hasil validasi video animasi *stop-motion* sebagai media pembelajaran sejarah?, (2) Bagaimanakah efektivitas video animasi *stop-motion* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA?.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ASSURE*. Tahapan dalam model pengembangan ini yaitu *analyze learner characteristic, state performance, select methods, media & materials, utilize materials, requires learner participation, dan evaluate*.

Hasil pengembangan menghasilkan produk berupa video animasi *stop-motion* Sejarah Indonesia kelas X SMA. video animasi *stop-motion* tersebut memaparkan Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia. Materi tersebut dibuat menggunakan metode animasi *stop-motion* yang dibuat dengan *software Adobe Premier, Adobe after Effects, dan Adobe Audition* dan disimpan dalam format *mp4 atau AVI*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan disimpulkan (1) video animasi *stop-motion* yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran; (2) video animasi *stop-motion* yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia; (3) video animasi *stop-motion* yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran Sejarah Indonesia; dan (4) video animasi *stop-motion* yang dikembangkan mampu menjadi salah satu referensi dan penunjang dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt., atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Stop-Motion dalam mata pelajaran Sejarah pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia dengan Model ASSURE”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya 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 Pembimbing Utama yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini dan yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Drs. Marjono, M.Hum., selaku Dosen Penguji Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Dr. Mohammad Na'im M.Pd., selaku pembahas dan penguji Utama yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
7. Drs. Sumarno, M.Pd. selaku validasi materi;
8. Ruli Putri Puji Nirmala, S.Pd. M. Ed., selaku validator media dan desain pengembangan;
9. Siswanto, S.Pd., M.A selaku validator bahasa;
10. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;

11. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama studi;
12. Alm. Ibunda Jumirah dan Ayahanda ABD Hamid yang tidak pernah putus memberikan doa demi tercapainya cita-citaku selama ini;
13. Sahabat seperjuangan Pendidikan Sejarah 2013;
14. Sahabat UKM Teater Tiang.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, September 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
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 GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>1.3 Tujuan Pengembangan.....</b>	<b>8</b>
<b>1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan .....</b>	<b>8</b>
<b>1.5 Pentingnya Pengembangan .....</b>	<b>9</b>
<b>1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....</b>	<b>10</b>
<b>1.7 Batasan Istilah.....</b>	<b>11</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Pentingnya Mata Pelajaran Sejarah .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2 Media Pembelajaran.....</b>	<b>14</b>
<b>2.3 Video Animasi .....</b>	<b>17</b>
2.3.1 Video Animasi <i>Stop-Motion</i> .....	19

2.4 Perangkat Adobe.....	22
2.4.1 Video Animasi <i>Stop-Motion</i> .....	22
2.5 Pengembangan Desain Pembelajaran Model <i>ASSURE</i> .....	23
2.6 Urgensi Video Animas <i>Stop-Motion</i> dalam Pembelajaran Sejarah .....	30
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	33
<b>3.1 Jenis Penelitian</b> .....	33
<b>3.2 Model Desain Pengembangan <i>ASSURE</i></b> .....	34
3.2.1 Analisis Karakteristik Peserta didik ( <i>Analyze Learner         Characteristic</i> ) .....	36
3.2.2 Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi ( <i>State Performance Objective</i> ).....	37
3.2.3 Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran ( <i>Select Methods, Media And Materials</i> ).....	40
3.2.4 Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran ( <i>Utilize Materials</i> ) .....	42
3.2.5 Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar ( <i>Requires         Learner Participation</i> ) .....	45
3.2.6 Evaluasi dan Revisi ( <i>Evaluate And Revise</i> ) .....	47
<b>3.3 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	47
<b>3.4 Teknik Analisis Data</b> .....	50
<b>3.5 Teknik Analisi Data Efektivitas</b> .....	53
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	55
<b>4.1 Penyajian dan Analisis Data Analisis Karakteristik Peserta     Didik</b> .....	55
4.2.1 Wawancara.....	55
4.2.2 Angket.....	56
<b>4.2 Penyajian dan Analisis Data Serta Revisi Produk     Pengembangan</b> .....	57

4.2.1 Validasi Ahli .....	58
4.2.1.1 Validasi Ahli Isi Bidang Studi.....	58
4.2.1.2 Validasi Ahli Bahasa .....	61
4.2.1.3 Validasi Ahli Media dan Desain Pengembangan .....	64
<b>4.3 Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....</b>	<b>69</b>
4.3.1 Kajian Analitis .....	69
4.3.1.1 Kajian Aspek Desain Pesan.....	70
<b>4.4 Kajian Produk Tahap Validasi Ahli .....</b>	<b>72</b>
<b>4.5 Uji Coba Produk .....</b>	<b>73</b>
4.5.1 Uji Coba Pengguna .....	73
4.5.2 Uji Coba Kelompok Besar .....	82
<b>4.6 Kajian Produk dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah .....</b>	<b>85</b>
<b>BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>86</b>
<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>86</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>87</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	16
Gambar 2.2 Tahapan desain pengembangan model <i>ASSURE</i> .....	24
Gambar 2.3 Alur tahap <i>state performance objective</i> .....	26
Gambar 2.4 Alur tahap <i>select methods, media, and materials</i> .....	27
Gambar 2.5 Alur tahap <i>utilize materials</i> .....	28
Gambar 2.6 Alur tahap <i>requires learner participation</i> .....	28
Gambar 2.7 Alur tahap <i>evaluate and Revise</i> .....	29
Gambar 3.1 Tahapan penelitian pengembangan video animasi <i>stop-motion</i> .....	35
Gambar 4.1 Analisis data kelompok kecil .....	80
Gambar 4.2 Analisis data kelompok kecil .....	80
Gambar 4.3 Analisis data kelompok kecil .....	80
Gambar 4.4 Analisis data kelompok Besar .....	83
Gambar 4.5 Analisis data kelompok Besar .....	83
Gambar 4.6 Analisis data kelompok Besar .....	83

**DAFTAR TABEL**

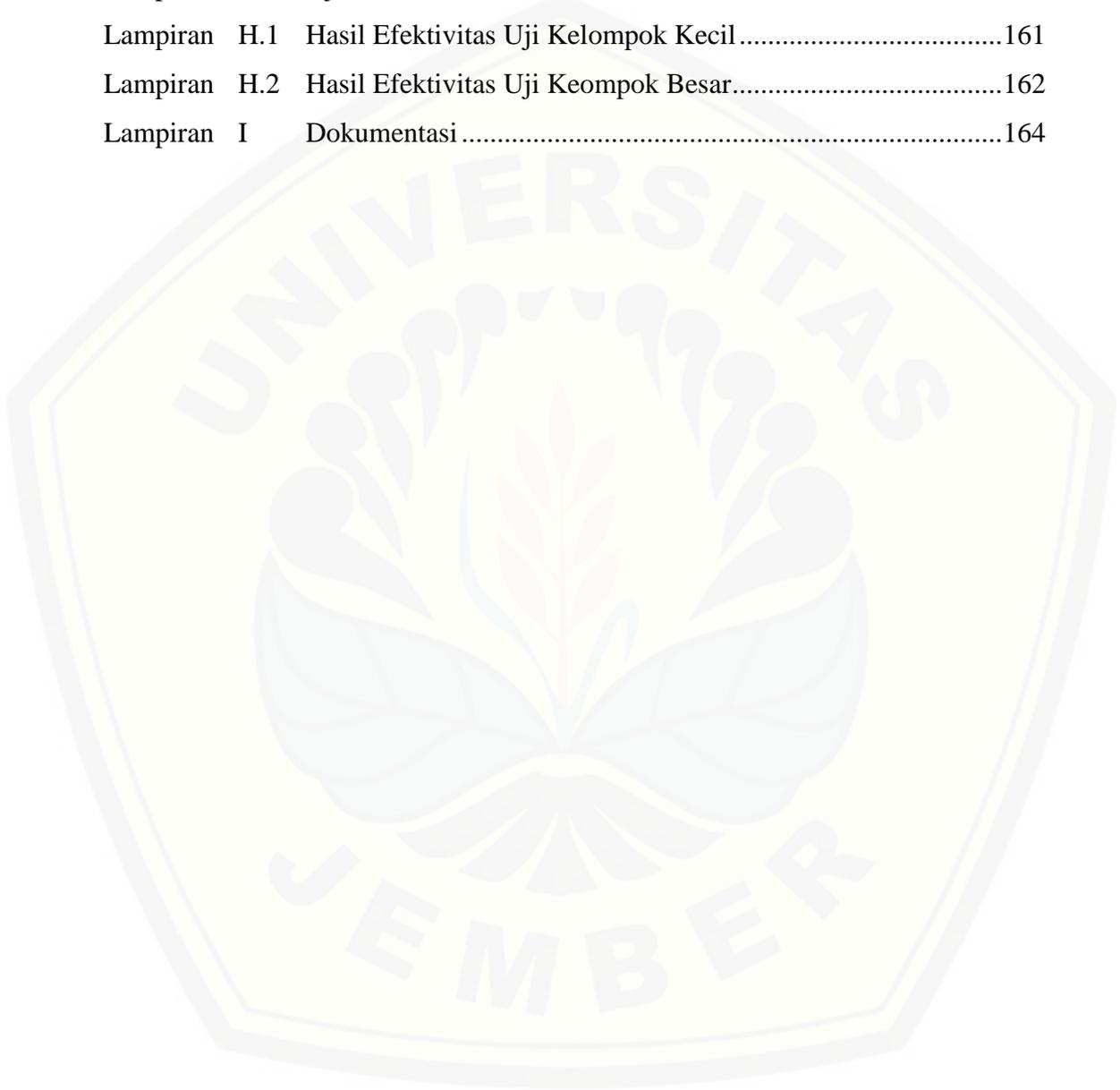
Tabel 2.1	Komponen ABCD .....	25
Tabel 3.1	Skala Likert .....	49
Tabel 3.2	Skala <i>Likert</i> .....	51
Tabel 3.3	Tabel Kelayakan Produk .....	52
Tabel 3.4	Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif .....	53
Tabel 4.1	Hasil penilaian ahli isi bidang studi .....	59
Tabel 4.2	Tabel Kelayakan.....	61
Tabel 4.3	Hasil penilaian ahli bahasa.....	62
Tabel 4.4	Hasil komentar dan saran ahli bahasa .....	63
Tabel 4.5	Tabel kelayakan.....	64
Tabel 4.6	Hasil penilaian ahli media dan desain pengembangan.....	65
Tabel 4.7	Hasil Komentar dan saran ahli media dan desain pengembangan .....	66
Tabel 4.8	Hasil Validasi ke dua media dan desain pengembangan.....	67
Tabel 4.9	Hasil komentar dan saran ahli media dan desain pengembangan .....	68
Tabel 4.10	Revisi produk berdasarkan validasi ahli media dan desain pengembangan.....	69
Tabel 4.11	Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik SMAN 1 Jember Pada Uji Pengguna .....	74
Tabel 4.12	Hasil komentar dan saran pengguna.....	76
Tabel 4.13	Analisis data uji pengguna .....	76
Tabel 4.14	Tabel kelayakan.....	77
Tabel 4.15	Revisi produk berdasarkan uji pengguna .....	77
Tabel 4.16	Hasil komentar dan saran peserta didik selama uji coba kelompok kecil .....	78
Tabel 4.17	Hasil komentar dan saran peserta didik selama uji coba kelompok kecil ....	78

Tabel 4.18 Hasil komentar dan saran peserta didik selama uji coba kelompok kecil .....	78
Tabel 4.19 Hasil komentar dan saran peserta didik selama uji coba kelompok kecil .....	79
Tabel 4.20 Hasil komentar dan saran peserta didik selama uji coba kelompok kecil .....	79
Tabel 4.21 Hasil komentar dan saran peserta didik selama uji coba kelompok kecil .....	79
Tabel 4.22 Kriteria Uji Efektivitas Relatif .....	82
Tabel 4.23 Kriteria Uji Efektivitas Relatif .....	85
Tabel 5.1 Rekapitulasi hasil uji coba.....	86

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A	Martik Penelitian .....	91
Lampiran B	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	93
Lampiran C	Surat Izin Observasi.....	117
Lampiran D	Instrumen Pengumpulan Data.....	120
Lampiran D.1	Instrumen Pengumpulan Data (Wawancara) .....	120
Lampiran D.2	Angket Pendidik .....	124
Lampiran D.3	Angket Daya Tarik Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah.....	126
Lampiran D.4	Angket Karakteristik Peserta Didik .....	128
Lampiran E	Angket Karakteristik Peserta Didik .....	129
Lampiran E.1	Gaya Belajar .....	129
Lampiran E.2	Kebutuhan.....	135
Lampiran F	Instrumen Validasi.....	141
Lampiran F.1	Instrumen Validasi Ahli Media dan Desain.....	141
Lampiran F.2	Instrumen Validasi Ahli ini dan <i>content</i> .....	143
Lampiran F.3	Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	145
Lampiran F.4	Angket Format uji Kelompok Kecil .....	147
Lampiran F.5	Angket Uji Lapangan untuk Pendidik .....	149
Lampiran G	Gambar hasil Penilaian .....	151
Lampiran G.1	Gambar hasil Penilaian/Tanggapan Ahli Media Pembelajaran .....	151
Lampiran G.2	Gambar hasil Penilaian/Tanggapan <i>content</i> /isi .....	153
Lampiran G.3	Gambar hasil Penilaian/Tanggapan Ahli Bahasa .....	155
Lampiran G.4	Gambar hasil Penilaian/Tanggapan pendidik mata pelajaran sejarah.....	157

Lampiran G.5. Gambar hasil Penilaian/Tanggapan Ahli Media Pembelajaran .....	159
Lampiran H Uji Efektivitas .....	161
Lampiran H.1 Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil .....	161
Lampiran H.2 Hasil Efektivitas Uji Keompok Besar .....	162
Lampiran I Dokumentasi .....	164





## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin lama semakin berkembang membawa kita kedalam era globalisasi yang tinggi. Globalisasi ditandai dengan perkembangan pada bidang teknologi, transportasi, dan komunikasi (Setiawan, 2014:1). Globalisasi menuntut berbagai kemajuan disemua bidang, salah satunya bidang yang berkembang adalah bidang pendidikan. Keberadaan teknologi Informasi, jaringan internet, dan percepatan aliran informasi menjadi dasar dari pergeseran paradigma, khususnya dalam dunia pendidikan dan pengetahuan di era informasi mendatang (Hamzah et al, 2010:6). Pergeseran paradigma ini membuat semakin mudahnya informasi didapatkan melalui berbagai sumber dan media.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran (Nugroho, 2016:2). Pendidik dituntut agar mampu memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran agar mencapai hasil yang maksimal. Pendidik harus mampu menggunakan alat yang sudah disediakan, para pendidik juga dituntut mampu untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran dan juga Bahan ajar.

Kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih ditekankan pada pendekatan *scientific* atau berfikir ilmiah. Pendekatan *scientific* meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan materi pembelajaran (Karima, 2014:1). Proses mengamati dalam pembelajaran sejarah biasanya dilakukan dengan cara mengunjungi objek-objek sejarah, akan tetapi untuk mengunjungi objek-objek bersejarah tersebut memerlukan persiapan yang cukup lama, biaya dan tenaga yang relatif banyak di keluarkan. Belajar sejarah pada hakikatnya adalah mempelajari peristiwa-peristiwa pada masa lampau (Umamah, 2014:268). Langkah terbaik mempelajari sejarah adalah dengan menghadirkan

peristiwa sejarah dihadapan peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengambil makna dan manfaat setelah mempelajarinya, namun hal ini sangat tidak mungkin dilakukan karena peristiwa sejarah bersifat sekali terjadi dan tidak terulang lagi. Mempelajari suatu peristiwa yang hanya sekali terjadi dan tidak mungkin diulang lagi membutuhkan media yang sangat tepat dalam penyajiannya, sehingga guru mampu memvisualisasikan peristiwa sejarah di hadapan peserta didik, untuk mengatasi masalah tersebut maka pendidik dalam mata pelajaran sejarah dapat memanfaatkan media sebagai sarana menampilkan kembali peristiwa sejarah (Umamah, 2014:302). Pemanfaatan media dalam pembelajaran membantu pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Teknologi telah memudahkan banyak kalangan untuk mampu memproduksi multimedia pembelajaran secara menarik dan atraktif (Pranata, 2010:2). Membuat media diperlukan keterampilan (*skill*) (Sanaky, 2013:8). Menggunakan media pembelajaran yang baik dan efisien di perlukan keterampilan memilih media yang digunakan, diperlukan keterampilan dan keahlian untuk membuat media pembelajaran, selain menggunakan media pembelajaran yang telah di produksi oleh produsen media, pendidik juga diharapkan dapat membuat media sendiri yang sesuai dengan kriteria pembuatan media. Pendidik selain dituntut menggunakan media pembelajaran yang sudah ada, juga dituntut mampu membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013:3). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi media pembelajaran juga dapat disimpulkan sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Analisis awal kondisi di sekolah masih banyak kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran yang variatif pendidik masih menggunakan media pembelajaran LKS dan buku Paket, sehingga peserta didik masih kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Hasil observasi di sekolah SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember, dan SMAN 4 Jember menyatakan bahwa pendidik masih sering menggunakan media LKS dan buku Paket dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2016), menyatakan bahwa penggunaan video animasi *stop-motion* dapat meningkatkan efektivitas dan layak digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Purwanti (2016), menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi *stop-motion* berdampak positif dan menarik minat peserta didik. Sujatmoko (2015) dalam penelitiannya menyatakan pembelajaran dengan video animasi *stop-motion* yang dikembangkan memenuhi standar penilaian media pembelajaran menurut BSNP dan layak serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran, sedangkan Syamdhany (2016) terkait video animasi *stop-motion* menyatakan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi *stop-motion* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran menggunakan video animasi menekankan agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari pendidik, hal ini dilakukan agar peserta didik dapat belajar dengan kecepatan belajar yang mereka miliki. Pendidik dalam menggunakan video animasi hanya berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan pemahaman peserta didik untuk mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran mandiri dengan menggunakan video animasi juga sesuai dengan pendekatan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Sundani, 2016:13). Pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* ini menuntut peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, maka hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media

pembelajaran berupa video animasi dimana pendidik tidak terlalu banyak menjelaskan akan tetapi pendidik hanya bertugas mengarahkan peserta didik terhadap pemahaman materi dan peserta didik lah yang lebih aktif dalam mencari pemahaman materi tersebut.

Pada kurikulum 2013 yang dilaksanakan di sekolah SMA, SMK, dan MA mata pelajaran sejarah menjadi mata pelajaran wajib bagi semua peserta didik kelas X hingga kelas XII, hal ini dikarenakan sejarah Indonesia memiliki makna dan posisi yang strategis. Menurut Kemendikbud dalam buku materi pelatihan guru implementasi Kurikulum 2013 yang diterbitkan tahun 2014 menyatakan bahwa sejarah memiliki makna dan posisi yang strategis.

Peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah Indonesia diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah Indonesia dibantu dengan menggunakan video animasi yang kreatif. Video animasi yang kreatif ini berupa video animasi pembelajaran sejarah Indonesia yang menggunakan teknik animasi *stop-motion*. Video animasi ini disusun dengan tahapan-tahapan model pengembangan *ASSURE*.

Video animasi *stop-motion* dapat digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah. Penggunaan LKS dan buku teks dalam pembelajaran sejarah Indonesia dirasa belum membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah Indonesia, hal ini dapat dilihat dari ketidak tertarikannya peserta didik terhadap pembelajaran sejarah yang tinggi dikarenakan pembelajaran sejarah dirasa kurang menggunakan media yang menarik bagi peserta didik. Diharapkan melalui penggunaan video animasi *stop-motion* yang didesain dengan menggunakan tahapan teknis pengembangan *ASSURE* yang memuat materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia mampu membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara efektif.

Pendidik mata pelajaran sejarah dapat memanfaatkan video animasi *stop-motion* sebagai sarana dalam memperjelas, mengkonstruksi, menghubungkan dan apresiasi yang memungkinkan pendidik melaksanakan proses pembelajaran yang lebih konkret, efektif, menarik, inspiratif, dan bermakna, dalam penjelasan tersebut

maka media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah dapat digunakan untuk mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah seperti lemahnya peserta didik dalam menyerap materi, kurangnya media pembelajaran yang variatif serta rendahnya daya tarik peserta didik terhadap proses pembelajaran sejarah. Permasalahan yang terjadi dikarenakan kurang pemanfaatan media juga dialami oleh peserta didik di beberapa sekolah seperti pada peserta didik di SMA Negeri 1 jember kelas X, SMA Negeri 2 jember kelas X dan juga di SMA Negeri 4 jember kelas X, pada sekolah-sekolah tersebut lebih sering menggunakan media Modul dan LKS.

Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 jember kelas X, SMA Negeri 2 jember kelas X dan juga di SMA Negeri 4 jember kelas X, menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran sejarah yang digunakan lebih menarik lagi dan lebih kreatif, sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sejarah. Hasil observasi dan penyebaran angket peserta didik dari tiga sekolah tersebut menginginkan adanya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, hal tersebut dibuktikan dengan jumlah 38, 52% peserta didik memilih adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran sejarah. Angket gaya belajar yang telah diberikan pada peserta didik di tiga sekolah yaitu SMA Negeri 1 jember kelas X, SMA Negeri 2 jember kelas X dan juga di SMA Negeri 4 jember kelas X, menunjukkan bahwa 38, 52% peserta didik lebih suka dengan pembelajaran Visual, sedangkan pada pembelajaran audio menunjukkan angka 29, 45% dan pada pembelajaran kinestetik 32, 01%. Hasil angket daya tarik peserta didik dari tiga sekolah tersebut menunjukkan bahwa 86,73% peserta didik menginginkan media video digunakan untuk pembelajaran sejarah pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia. Hasil angket pendidik dan hasil wawancara pun menunjukkan bahwa ada pendidik yang menginginkan adanya bahan ajar berupa video pada materi asal usul persebaran nenek moyang bangsa Indonesia.

Teknik *stop-motion* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap (Wijayanto, 2014:2). Karakteristik pembelajaran sejarah yang berisi tentang jejak-jejak peristiwa masa lampau baik berupa foto, video maupun suara dapat di desain dan dirancang dalam satu kesatuan dalam sebuah media seperti pada video yang menggunakan teknik *Stop-Motion*.

Teknik *Stop-Motion* sendiri bisa dikerjakan pada berbagai macam aplikasi *editing* video. Setelah video animasi dengan teknik *Stop-Motion* ini selesai hasilnya dapat di *Upload* pada berbagai macam media sosial ataupun bisa di simpan di berbagai macam aplikasi pemutar video, dengan begitu peserta didik akan dengan mudah mengakses dan mempelajari pelajaran sejarah tersebut karena dapat di akses di mana saja dan kapan saja.

Sebelum uji coba produk dan digunakan dalam pembelajaran video animasi *stop-motion* melewati tahap validasi. Berkaitan dengan kualitas video animasi *stop-motion* yang dikembangkan, maka dilakukan validasi oleh beberapa ahli diantaranya ahli isi bidang studi, ahli bahasa dan ahli media dan desain pengembangan. Tahap validasi ahli berisi tentang proses produk yang divalidasi sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan akan melalui tahap validasi tiga ahli yaitu ahli isi bidang studi, ahli bahasa dan ahli media dan desain pengembangan. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kualitas video animasi *stop-motion* yang dikembangkan. Animasi ini dibuat dengan konsep *stopmotion* agar menarik untuk disajikan, sehingga semua orang tertarik untuk mempelajari materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukannya untuk mengembangkan video animasi *stop-motion* pada mata pelajaran sejarah, hal ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang terjadi yaitu kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik selain itu juga pengembangan media pembelajaran dimaksudkan agar dapat mendorong peserta didik untuk berfikir *scientific* sesuai

dengan tuntutan dari kurikulum 2013. Kriteria pengembangan video animasi *stop-motion* tersebut mengacu kepada standart Kompetensi yang harus dicapai peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Jember, peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Jember, dan peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Jember. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah “Video Animasi *Stop-Motion* dalam mata pelajaran Sejarah pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, beberapa permasalahan yang di hadapai adalah:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan pendidik pada mata pelajaran sejarah masih kurang variatif;
- 2) Materi pembelajaran sejarah yang merupakan materi tentang peristiwa masa lampau kurang menarik minat peserta didik, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengelola materi pembelajaran tersebut kedalam tampilan yang lebih menarik;
- 3) Keterbatasan dana dan alokasi waktu dalam pembelajaran sejarah, mengakibatkan pendidikan pada mata pelajaran sejarah tidak mampu menampilkan benda-benda peninggalan sejarah secara konkrit;
- 4) Media pembelajaran yang tersedia kurang sesuai dengan karakteristik umum peserta didik yang cenderung lebih menyukai gaya belajar *visual learner*.

Pemecahan masalah dari beberapa permasalahan tersebut ialah dengan cara mengembangkan video animasi *stop-motion* pada mata pelajaran sejarah yang sesuai dengan karakteristik umum peserta didik, dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil validasi video animasi *stop-motion* sebagai media pembelajaran sejarah.
- 2) Bagaimanakah efektivitas video animasi *stop-motion* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusana permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menghasilkan produk berupa video animasi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA pada materi “Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia” yang tervalidasi dan layak.
- 2) Produk Pengembangan berupa video animasi *stop-motion* diharap dapat mencapai efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Pengembangan Video animasi *stop-motion* pada Materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia Kelas X dengan menggunakan model *ASSURE* mampu menjadi alternatif media dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Video Animasi *Stop Motion* dalam mata pelajaran Sejarah pada materi Asal usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia. Video animasi ini menggunakan teknik animasi *Stop-Motion* dan menggunakan Model pengembangan *ASSURE* sebagai tahapan teknis pengembangan media, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Media berbentuk Video Animasi yang diproduksi dengan aplikasi *adobe Premier Pro CS6*. Adobe Premiere adalah program video editing yang dikembangkan oleh Adobe. Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Adobe Premier lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio.

- 2) Video animasi yang sudah di *render* memuat materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia, produk ini digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Produk Pengembangan video animasi *stop-motion* ini terdiri: 1) Halaman Pembukaan berisi tentang judul materi yang akan dipelajari, 2) Materi yang terdiri dari asal usul persebaran nenek moyang bangsa Indonesia, a) Proto Melayu, b) Deutero Melayu, c) Melanesoid, 3) Penutup.

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memiliki arti penting dalam pendidikan, berikut beberapa manfaat yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini.

- 1) Pengembangan video animasi *stop-motion* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah;
- 2) Pengembangan video animasi *stop-motion* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia dapat meningkatkan daya tarik peserta didik pada mata pelajaran sejarah;
- 3) Pengembangan video animasi *stop-motion* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia diharap dapat mencapai efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah;
- 4) Pengembangan video animasi *stop-motion* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian sejenis.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini, memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan yang meliputi.

### 1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi dalam pengembangan Media Animasi *Stop-Motion* pada mata pelajaran sejarah kelas X ini adalah sebagai berikut.

- 1) Video animasi *stop-motion* pada mata pelajaran sejarah dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam pembelajaran sejarah sebagai variasi jenis bahan ajar yang digunakan;
- 2) Pengembangan video animasi *stop-motion* mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia disusun dengan menggunakan model pengembangan *ASSURE* yang terdiri atas enam tahap pengembangan, yaitu (1) *Analyze Learner Characteristic*, (2) *State Performance Objective*, (3) *Select Methods, Media, And Materials*, (4) *Utilize Materials*, (5) *Requires Learner Participation*, dan (6) *Evaluate And Revise*;
- 3) Video animasi *stop-motion* disusun secara sistematis menggunakan model pengembangan *ASSURE* dapat membantu para pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### 1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan video animasi mata pelajaran sejarah kelas X SMA ini adalah sebagai berikut (Nugroho, 2016:10):

- 1) Pengembangan video animasi *stop-motion* membutuhkan proses berfikir kreatif dalam menciptakan sebuah video animasi pada pembelajaran sejarah, dimana pengembang memiliki keterbatasan dalam pembuatan media yang lama dan memiliki banyak komponen, sehingga media yang dihasilkan masih dalam bentuk sederhana;

- 2) Pengembangan Video animasi *stop-motion* membutuhkan keterampilan editing video, sehingga hanya orang yang memiliki keterampilan saja yang dapat mengembangkan media video animasi *stop-motion*.
- 3) Pengembangan Video Animasi *stop-motion* membutuhkan waktu durasi terlalu lama, sehingga mengalami kesulitan dalam mengembangkan karena membutuhkan komponen yang banyak.

### 1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran yang digunakan dalam penelitian pengembangan, adapun beberapa istilah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu rangkaian proses atau langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya;
- 2) Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran;
- 3) Animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan;
- 4) Video animasi *stop-motion* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap;
- 5) Model *ASSURE* merupakan suatu model pembelajaran yang berisikan panduan *procedural* yang merencanakan dan memberikan instruksi dalam mengintegrasikan teknologi dan media kedalam proses pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan batasan istilah diatas, maka pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah mengembangkan video animasi *stop-motion* pada mata pelajaran sejarah melalui model desain pembelajaran *ASSURE*. Tahap *ASSURE* yaitu: 1. Analisis Karakteristik Peserta didik (*Analyze Learner Characteristic*), 2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi (*State Performance Objective*), 3. Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran (*Select Methods, Media And Materials*), 4. Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran (*Utilize Materials*), 5. Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar (*Requires Learner Participation*), 6. Evaluasi dan Revisi (*Evaluate And Revise*). Produk yang dihasilkan dari proses pengembangan akan dilakukan Validasi kelayakan.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pentingnya Mata Pelajaran Sejarah

Munculnya kurikulum 2013 di tengah-tengah ketidak senangan dan ketidak tertarikannya peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah tiba-tiba pemerintah menerapkan kurikulum 2013 yang menempatkan mata pelajaran sejarah Indonesia sebagai mata pelajaran wajib (Sardiman, 2015:2) dengan demikian mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh semua jenjang dan semua jurusan, hal ini juga secara tidak langsung menunjukkan begitu pentingnya posisi dan peran mata pelajaran sejarah Indonesia dalam pembinaan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.

Mempelajari ilmu sejarah pastinya memiliki tujuan, adapun tujuan dalam mempelajari ilmu sejarah ialah (Majid, et al, 2014:12):

- 1) Memenuhi rasa ingin tahu mengenai peristiwa-peristiwa masa lampau, tentang bagaimana deskripsi peristiwanya, mengapa peristiwa itu terjadi dan bagaimana akhir peristiwa itu, serta perkiraan implikasi atau dampak peristiwa tersebut terhadap bidang-bidang kehidupan lainnya.
- 2) Mengetahui lebih mendalam apakah sejarah itu suatu seni atau disiplin ilmu.

Manfaat yang dapat kita ambil dari mempelajari sejarah ialah kita dapat lebih berhati-hati agar kegagalan tidak terulang kembali (Tamburaka, 1999:7), sejarah juga bermanfaat sebagai guru yang baik. Manfaat lain dari sejarah adalah memperluas wawasan berpikir kita, artinya sejarah terbuka terus memberikan pedoman dan perspektif tentang perkembangan selanjutnya.

Peran utama sejarah adalah sebagai pelajaran kehidupan (Majid, et al, 2014:12), maksudnya manusia telah diberi akal dan pikiran sehingga mampu mengambil pelajaran dari pengalamannya atau juga juga belajar dari pengalaman orang lain baik berupa keberhasilan maupun kegagalan dari generasi sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dan manfaat yang diperoleh dalam mempelajari sejarah ialah (Majid, et al, 2014:12-13):

- 1) Memperoleh pengalaman mengenai peristiwa sejarah di masa lalu baik positif maupun pengalaman negatif dijadikan hikmah agar kesalahan-kesalahan yang pernah terjadi tidak terulang kembali.
- 2) Mengetahui dan dapat menguasai hukum-hukum sejarah yang berlaku agar kemudian dapat memanfaatkan dan menerapkan untuk mengatasi persoalan-persoalan hidup pada masa sekarang dan yang akan datang.
- 3) Menumbuhkan kedewasaan berfikir, memiliki *Vision* atau cara pandang ke depan yang lebih luas serta bertindak lebih arif dan bijaksana terutama dalam mengambil keputusan.

Manfaat mempelajari sejarah ialah kita dapat mempelajari silsilah kehidupan manusia, yang selaras dengan pengertian dari sejarah itu sendiri yaitu kata sejarah berasal dari “*syajarah*” yakni dari bahasa arab yang berarti pohon. Terdapat bermacam-macam pengertian sejarah yaitu silsilah, riwayat, babad, tambo, ataupun tarikh. Silsilah, yakni daftar asal usul, ranji keturunan, yang kalau digambarkan secara skematis rupanya seperti pohon dengan cabang dan ranting-rantingnya. Selaras dengan tujuan dari video animasi *stop-motion* yang akan dikembangkan, dimana materi yang akan dipakai adalah asal usul persebaran nenek moyang bangsa Indonesia. Peserta didik akan dapat mengenal silsilah dari nenek moyang mereka dengan mempelajari sejarah.

## 2.2 Media Pembelajaran

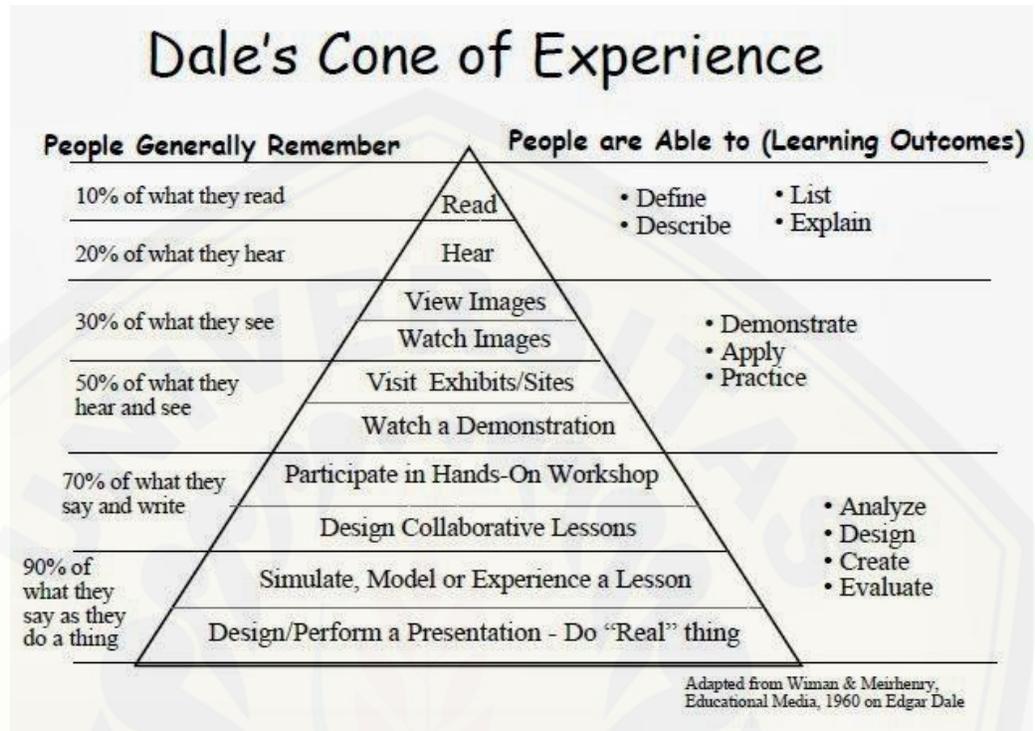
Media secara harfiah berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara (Umamah, 2014:267), artinya sesuatu dapat membawa informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2013:4). Media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan dalam sarana komunikasi antara

pendidik dan peserta didik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Umamah, 2014:268). Pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari pengirim pesan dan juga penerima pesan sehingga penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu bagi pengirim pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik).

Peran penting media dalam proses pembelajaran sejarah dapat mempertinggi efisiensi proses belajar mengajar baik bagi pendidik maupun peserta didik, hal tersebut dapat diklasifikasikan menurut tingkat dari yang paling kongkrit menuju ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut dikenal dengan kerucut pengalaman (*Cone of experience*) dari Edgar Dale dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang sesuai untuk pengalaman belajar.

GAMBAR. 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Sumber: (Warsita, 2008:12)

Berdasarkan kerucut pengalaman edgar dale diatas dapat dilihat dengan jelas bagian ujung kerucut yang merupakan simbol lisan untuk komunikasi kelas yang bersifat abstrak dan sulit dipahami, sedangkan pada bagian bawah kerucut merupakan pengalaman belajar yang lebih kongkrit dan bermakna. Kerucut pengalaman Edgar Dale terdapat empat jenis pengalaman belajar, yaitu (Warsita, 2008:12): a). mengamati dan berinteraksi dengan lambing verbal, misalnya mendengarkan ceramah; b). mengamati dan berinteraksi dengan mediated events, misalnya menonton slide, video, film; c). mengamati dan berinteraksi dengan *actual events*, misalnya *fieldtrip*, *demonstration*, sosiodrama (*rolrplay*); d). melakukan pengamatan langsung, misalnya memasak, mencangkul kebun sekolah dan sebagainya. Media pembelajaran yang menyajikan pengalaman kongkrit membantu dan memfasilitasi peserta didik mempelajari konsep abstrak (Umamah, 2012:298). Upaya menciptakan

media pembelajaran sejarah yang kreatif dan variatif dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan berbagai aplikasi perancang media pembelajaran.

Pemilihan bahan ajar dan media pembelajaran yang tepat dapat menyokong ketercapaian tujuan pembelajaran, mengingat posisi mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran wajib pada kurikulum 2013. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar yang mampu membuat siswa belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Lestari, 2013:3):

- 1) Memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran;
- 2) Memberikan kemungkinan bagi siswa untuk memberikan umpan balik atau mengukur penguasaan terhadap materi yang diberikan dengan memberikan soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya;
- 3) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan siswa;
- 4) Bahasa yang digunakan cukup sederhana karena siswa hanya berhadapan dengan bahan ajar ketika belajar mandiri.

### **2.3 Video Animasi**

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D (Purwanti, 2016:3). Karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Animasi juga berasal dari kata “*Animation*” yang dalam bahasa Inggris ” *to animate*” yang berarti menggerakkan, jadi dapat diartikan menggerakkan gambar atau objek yang diam.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran melalui video animasi dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah, sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Putra, 2013: 24). Petunjuk untuk memproduksi animasi, inilah beberapa petunjuk praktis yang perlu diperhatikan bila memproduksi animasi (Anderson, 1994:100-101):

- 1) Media ini didisain terutama untuk memperlihatkan gerak, bukan memperlihatkan gambar diam.
- 2) Jika dikerjakan dengan baik, gambar bergerak amat baik untuk tujuan afektif.
- 3) Untuk kepentingan pengajaran, sebaiknya gambar bergerak digunakan berdasarkan hubungan langsung dengan pribadi penonton.
- 4) Suara yang mengiringi gambar harus sesuai dengan isi gambar.
- 5) Narasi tidak boleh menceritakan apa yang terlihat di layar, kecuali kalau untuk menginterpretasikan atau untuk memperjelas, atau untuk menekankan hal yang penting.
- 6) Semua media gambar bergerak harus mengandung isi yang sudah dibakukan, serta harus disunting dan diujicobakan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Narasi hendaknya dikembangkan berdasarkan naskah visual yang didisain dengan teliti.
- 8) Gambar yang disajikan hendaknya bervariasi, dan diambil dari sudut pengambilan yang berbeda-beda.

Membuat video memiliki kelebihan dan keterbatasan, adapun kelebihan yang terdapat pada video adalah:

- 1) Penggunaan video dapat menunjukkan kembali gerak tertentu.
- 2) Penggunaan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- 3) Akan mendapatkan isi dan susunan yang utuh dari materi pelajaran/latihan yang dapat digunakan interaktif.

- 4) Informasi yang dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di kelas yang berbeda, dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas.
- 5) Suatu kegiatan belajar mandiri dimana siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Keterbatasan yang terdapat pada penggunaan video sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Peralatan yang akan digunakan harus sudah tersedia.
- 2) Menyusun naskah atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan membutuhkan waktu.

Teknik pembuatan animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

- 1) Animasi *Stop-motion* (*Stop Motion Animation*)
- 2) Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)
- 3) Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Tahap pembuatan animasi terbagi menjadi tiga fase, yaitu fase pra produksi, fase produksi, dan fase pasca produksi. Hal yang wajib dilakukan dalam fase pra produksi adalah menentukan ide cerita dan sinopsis.

Tentunya dalam membuat sebuah film harus menentukan tema dan ide cerita terlebih dahulu. Film yang dibuat bertemakan pendidikan atau edukasi tentunya cerita yang dibuat harus seputar pendidikan. Setelah membuat sinopsis dasar, sinopsis merupakan ringkasan cerita dari awal sampai akhir, di sini tidak perlu dijelaskan panjang lebar cerita dari awal sampai akhir namun yang dijelaskan hanyalah poin-poin penting saja.

### 2.3.1 Animasi *Stop Motion*

Setelah ide cerita dan gambaran karakter tertuang dengan jelas maka langkah selanjutnya adalah men-desain karakter yang nantinya akan di gerakan, penggambaran karakter harus tertulis dengan jelas, tentunya akan lebih sempurna jika animasi yang kita buat memiliki latar atau background sesuai dengan keadaan tempat

dan kejadian. Dikarenakan kali ini akan dibuat cerita tentang persebaran nenek moyang bangsa Indonesia maka backgroundnya adalah peta benua Asia.

*Stop-motion animation* sering pula disebut *Claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Video animasi *stop-motion* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap (Syamdhandy,2016:5). Jenis animasi ini menggabungkan unsur fotografi dan gerak. Pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. *Stop-Motion* adalah teknik pengambilan gambar dalam jumlah banyak dan menggerakkan dengan kecepatan film, sehingga gambar tampak bergerak. Teknik *stop-motion* ini akan membuat gambar atau foto yang diambil seolah-olah bergerak. Animasi dengan Teknik *Stop-Motion* juga disebut sebagai animasi frame. Animasi *frame* merupakan animasi yang paling sederhana, dimana animasinya didapatkan dari rangkaian gambar yang bergantian ditunjukkan, pergantian gambar ini diukur dalam satuan fps (*frame per second*) (Sujatmoko, 2015:3). Contoh animasi ini adalah ketika kita membuat rangkaian gambar yang berbeda pada tepian sebuah buku, kemudian kita buka buku tersebut sedemikian rupa menggunakan jempol, maka gambar akan terlihat bergerak. Animasi yang dibuat dengan *Macromedia Flash*, menggunakan teknik animasi *keyframe*. Teknik *keyframe* sering digunakan untuk mendapatkan animasi objek yang tidak bisa didapatkan dengan teknik animasi *tween*, teknik animasi *path* dan teknik animasi *script*.

Membuat animasi *stop-motion* diperlukan tiga langkah utama, asing-masing langkah tersebut terdiri dari beberapa proses atau tahapan. Berikut adalah masing-masing tahapan tersebut (Asyar, 2013: 10-11):

1. Mengidentifikasi syarat-syarat animasi
  - a. Koordinasi dengan personil yang relevan dan dipastikan syarat-syarat grafik dan visual sehingga syarat-syarat tersebut terpenuhi dalam animasi.

- b. Identifikasi batasan produksi yang memerlukan pertimbangan termasuk sumber dan peralatan yang ada.
  - c. Persetujuan dengan personil yang sesuai untuk persyaratan dan standard animasi yang dibuat.
  - d. Identifikasi syarat-syarat sumber, materi, stok dan peralatan yang ada.
  - e. Identifikasi jenis kunci animasi yang diperlukan untuk produksi.
2. Menyusun model animasi dan set (perangkat)
    - a. Koordinasi dengan personil yang relevan dan dipastikan grafik serta syarat syarat visual sehingga syarat-syarat tersebut terpenuhi dalam animasi yang dibuat.
    - b. Penemuan batasan produksi yang memerlukan pertimbangan termasuk sumber dan peralatan yang ada.
    - c. Kesepakatan dengan personil yang sesuai, syarat-syarat animasi dan standard untuk produksi.
    - d. Penemuan sumber, materi, stok dan peralatan yang diperlukan dan batas tanggal.
    - e. Identifikasi jenis, jumlah, standard model, dan sets yang harus dibuat.
  3. Membuat animasi
    - a. Pemeriksaan semua kunci elemen produksi seperti storyboard, waktu, lembar kerja, perangkat dan model, sebelum pengambilan animasi dimulai.
    - b. Pengumpulan peralatan dan fasilitas yang dibutuhkan untuk *shooting* animasi; dan perangkat, model, serta tali-tali yang diperlukan untuk bekerja dijaga dan diperbaiki.
    - c. Pembuatan citra animasi yang mencerminkan:
      - 1.1 detail grafis atau visual kerangka dalam laporan desain
      - 1.2 materi dan peralatan yang dibutuhkan untuk produksi
      - 1.3 detail dan maksud *storyboard*

1.4 penggalan soundtrack yang disediakan diikuti saat membuat citra animasi.

- f. Catatan sutradara atau *camera sheets* diikuti dan dipastikan waktu dari *image* animasi menggambarkan gerakan.
- g. *Image* animasi direkam dengan format yang cocok dan diperiksa dengan teratur untuk meyakinkan kualitas produksi.
- h. *Image* yang sudah direkam diperhatikan, disimpan di tempat yang aman, dan ditunjukkan kepada personil yang sesuai bila perlu.

## 2.4 Perangkat Adobe

Adobe Premiere adalah salah satu program editing video yang dikembangkan oleh Adobe Systems (Risata, 2016:9). Adobe Systems sendiri adalah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. Adobe premiere merupakan sebuah program editing video yang sering sekali digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Premiere Pro mendukung editing video berkualitas tinggi.

Adobe banyak sekali memproduksi software-software canggih yang mungkin seringkali kita gunakan. Seperti *Adobe Photoshop*, *3D Studio Maker*, *Adobe After Effects*, *Adobe Ilustrator* dan masih banyak software editing lainnya. *Adobe premiere* sendiri lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio, sedangkan untuk menambahkan animasi pada video yang kita kerjakan, bisa menggunakan *Adobe After Effects*. Produk-produk dari *Adobe Systems* dibuat sengaja untuk bisa saling berintegrasi, hal ini bertujuan memudahkan pemisahan fungsi aplikasi bagi para pengguna.

### 2.4.1 Korelasi antara perangkat *Adobe* dengan video animasi *Stop-Motion*

Fungsi perangkat *adobe* adalah untuk Menyusun *frame* setelah gambar/*frame* telah di *tunning*/diperbaiki dalam segi desainnya, maka dapat di lanjutkan ke tahap penyusunan *frame* menjadi sebuah *scene*. Tahap ini merupakan proses yang dilakukan

untuk menyatukan semua *frame* menjadi satu *scene*. *Frame-frame* yang telah di ambil pada tahap animasi akan di masukan ke dalam *software Adobe Premiere Pro CS6* kemudian di gabungkan menjadi sebuah *scene*.

*Frame-frame* yang saling berkaitan akan di gabungkan menjadi sebuah *scene*, yaitu dengan cara nyusun *frame-frame* tersebut secara berurutan, sehingga gerakan-gerakan dari objek dapat terlihat gerakan aslinya.

*Adobe Premiere Pro CS6* juga berfungsi menggabungkan *scene* menjadi sebuah film animasi. *Scene* akan disusun sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dalam *storyboard*. Setelah semua *scene* sudah tersusun sesuai dengan alur cerita yang telah di buat dalam *storyboard*, yang selanjutnya di lakukan adalah memberikan *video translation* diantara dua *scene*, caranya dengan menggunakan *fitur effect* yang sudah tersedia di dalam *software Adobe Premiere Pro CS6*, yaitu *video translation*.

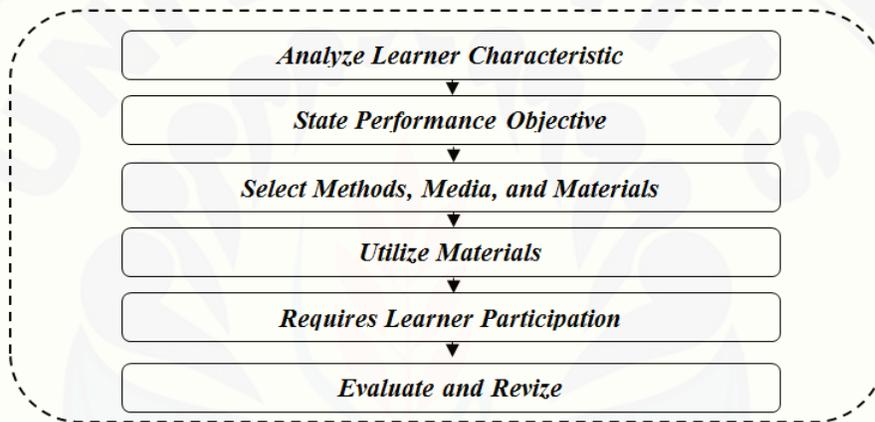
Setelah semua *scene* digabungkan menjadi sebuah film animasi, tahap terakhir yang dilakukan adalah tahap *Export*, dimana film animasi yang telah dibuat akan di *export* file menjadi sebuah video. Format yang dipilih oleh peneliti adalah H.264 (\*.mp4) dengan kualitas HD 1080p.

## **2.5 Pengembangan Desain Pembelajaran Model ASSURE**

*ASSURE* dikembangkan sebagai perencanaan mengembangkan media (Umamah, 2014:310). Model *ASSURE* dikembangkan sebagai alat bantu perencanaan untuk membantu memastikan bahwa teknologi dan media digunakan untuk memperoleh keuntungan maksimum (Smaldino, et al, 2014:15). Model *ASSURE* dirancang untuk membantu para guru merencanakan mata pelajaran yang secara efektif memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang lingkup kelas (Smaldino, et al, 2014:111). *ASSURE* sendiri merupakan singkatan dari prosedur-

prosedur yang harus dijalankan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar, kepanjangan ASSURE yaitu: 1. Analisis Karakteristik Peserta didik (*Analyze Learner Characteristic*), 2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi (*State Performance Objective*), 3. Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran (*Select Methods, Media And Materials*), 4. Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran (*Utilize Materials*), 5. Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar (*Requires Learner Participation*), 6. Evaluasi dan Revisi (*Evaluate And Revise*).

Gambar 2.2 Tahapan desain pengembangan model ASSURE



Sumber: (Smaldino, et al, 2014:111)

Komponen pengembangan yang pertama yaitu *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Analisis terhadap karakteristik peserta didik memiliki beberapa aspek penting, diantaranya (1) *general characteristic* (karakteristik umum); (2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya); dan (3) *learning style* (gaya belajar) peserta didik (Smaldino, et al,2014:110).

- 1) *General characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor ini merupakan karakteristik yang bersifat umum yang secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh aktifitas pembelajaran;

- 2) *Specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*);
- 3) *Learning style* (gaya belajar) merupakan cara setiap individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran. Gaya belajar juga dapat dimaknai sebagai kesukaan atau preferensi seseorang dalam melakukan proses belajar.

Komponen pengembangan kedua yaitu *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus, atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh pengembang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau *learning need assesment*.

Perumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi dapat dilakukan dengan menggunakan rumus ABCD. Rumusan ABCD merupakan singkatan dari komponen sebagai berikut:

Tabel 2.1 Komponen ABCD

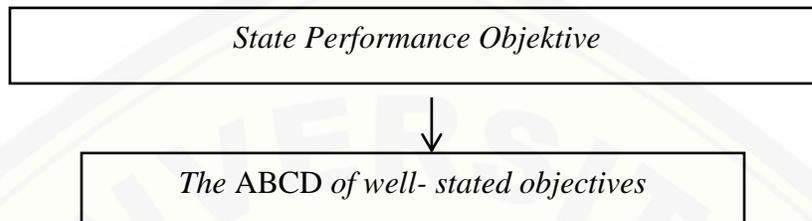
A	<i>Audience</i>
B	<i>Behavior</i>
C	<i>Condition</i>
D	<i>Degree</i>

Sumber: (Smaldino, et al, 2014:119)

*Audience* berisi tentang informasi peserta didik. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, dapat berupa fasilitas,

peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperlihatkan.

Gambar 2.3 alur tahap *state performance objective*



Sumber: (Smaldino, et al, 2014:118-123)

Langkah ketiga setelah merumuskan tujuan pembelajaran adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar). Ketiga komponen ini sangat penting dalam membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

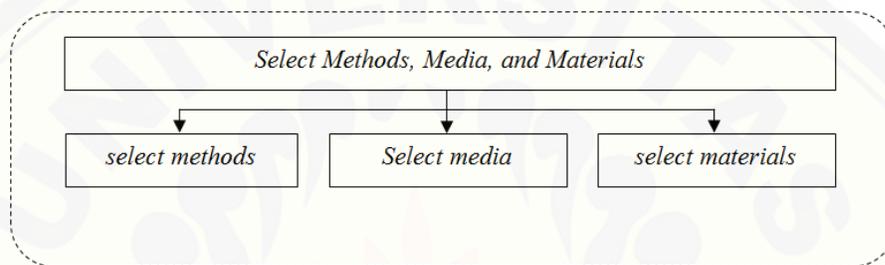
Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara spesifik. Berdasarkan tujuan dan aktivitas yang terdapat didalamnya, metode pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam beberapa jenis yaitu (1) kooperatif, (2) penemuan, (3) pemecahan masalah, (4) permainan, (5) diskusi, (6) latihan berulang, (7) tutorial, (8) demonstrasi, dan (9) presentasi. Metode yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan video animasi *stop-motion* adalah metode diskusi.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013:3). Beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu (1) media cetak/teks, (2) media pameran/*display* (3) media audio, (4) gambar bergerak/*motion pictures*, (5) multimedia, dan (6) media berbasis *web* atau internet (Smaldino, 2014:8). Berbagai macam media tersebut dapat ditentukan dengan mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktifitas pembelajaran yang

memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum.

Isi atau materi pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh peserta didik secara sistematis.

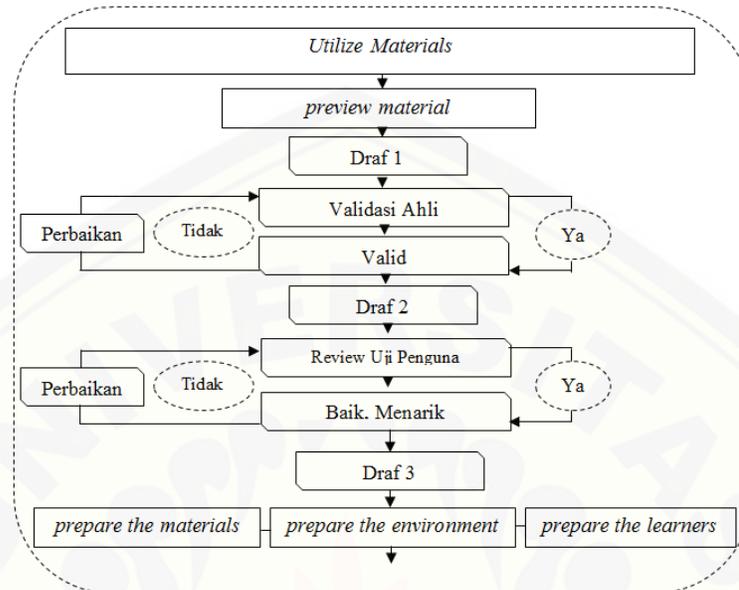
Gambar 2.4 alur tahap *select methods, media, and materials*



Sumber: (Smaldino, et al,2014:56-60).

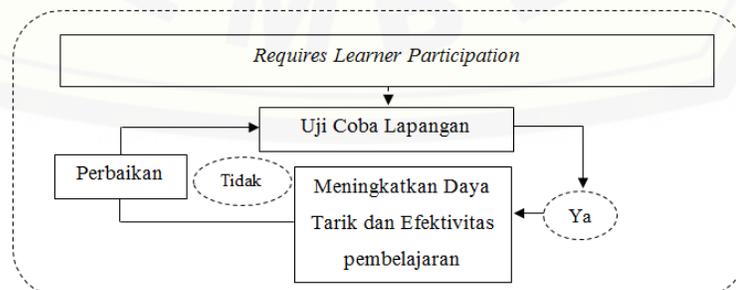
Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, langkah selanjutnya adalah *utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran), sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, pengembang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan apakah ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pada tahap *utilize materials* meliputi (1) *preview materials* (meninjau video animasi *stop-motion*, kegiatan ini dilakukan melalui validasi ahli dan uji pengguna video animasi *stop-motion*), (2) *prepare the materials* (mempersiapkan bahan pembelajaran), kegiatan ini dilakukan dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran video animasi *stop-motion*, (3) *prepare the environment* (menyiapkan lingkungan belajar) yaitu menyiapkan lingkungan untuk mendukung proses pembelajaran, dan (4) *prepare the learners* (menyiapkan peserta didik).

Gambar 2.5 alur tahap *utilize materials*

Sumber: (Smaldino, et al, 2014:61-63)

Langkah kelima dalam model pengembangan *ASSURE* yaitu *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar), agar berlangsung efektif dan efisien proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan cenderung mudah mempelajari materi pembelajaran. Pemberian latihan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari.

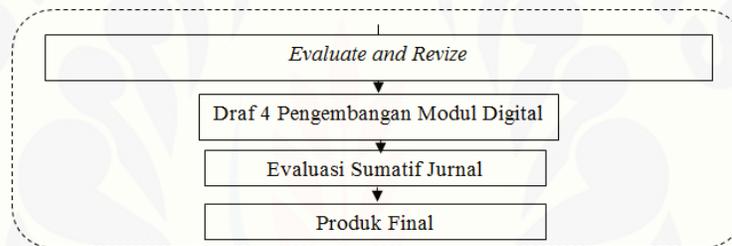
Gambar 2.6 Alur tahap *requires learner participation*

Sumber: (Smaldino, et al, 2014:66-68).

Langkah terakhir dalam proses ini adalah *evaluate and revise* (evaluasi dan revisi). Tahapan ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi bahan ajar yang telah dirancang sebelumnya, agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kualitas bahan ajar tersebut, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap seluruh komponen bahan ajar.

Revisi perlu dilakukan apabila bahan ajar hasil evaluasi terhadap bahan ajar yang dirancang menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Revisi dilakukan pada komponen-komponen bahan ajar yang perlu diperbaiki agar didapatkan bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran.

Gambar 2.7 Alur tahap *evaluate and Revise*



Sumber: (Smaldino, et al, 2014:68-73).

Model desain pembelajaran ini dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik agar mampu mencapai kompetensi seperti yang diinginkan. Alasan pemilihan model pengembangan desain pembelajaran *ASSURE* adalah sebagai berikut:

- 1) Model desain pembelajaran *ASSURE* berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.
- 2) Model desain pembelajaran *ASSURE* bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran.
- 3) Beberapa langkah analisis dalam model desain pembelajaran *ASSURE* memudahkan untuk memilih metode, media dan materi pembelajaran yang tepat dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien.

- 4) Langkah evaluasi dan revisi yang terdapat dalam model desain pembelajaran *ASSURE* dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### **2.5 Urgensi Video Animas *Stop-Motion* dalam Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran menggunakan video animasi *stop-motion* menekankan agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari pendidik. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat belajar dengan kecepatan belajar yang mereka miliki. Pendidik dalam menggunakan video animasi *stop-motion* hanya berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan pemahaman peserta didik untuk mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran mandiri dengan menggunakan video animasi *stop-motion* juga sesuai dengan pendekatan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Sundani, 2016:13). Pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* ini menuntut peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, maka hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi *stop-motion* dimana pendidik tidak terlalu banyak menjelaskan akan tetapi pendidik hanya bertugas mengarahkan peserta didik terhadap pemahaman materi dan peserta didik lah yang lebih aktif dalam mencari pemahaman materi tersebut.

Pada kurikulum 2013 yang dilaksanakan di sekolah SMA, SMK, dan MA mata pelajaran sejarah menjadi mata pelajaran wajib bagi semua peserta didik kelas X hingga kelas XII, hal ini dikarenakan sejarah Indonesia memiliki makna dan posisi yang strategis. Menurut Kemendikbud dalam buku materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 yang diterbitkan tahun 2014 menyatakan bahwa sejarah memiliki makna dan posisi yang strategis, hal ini dikarenakan (Sundani, 2016:13):

- 1) Manusia hidup masa kini sebagai kelanjutan dari masa lampau sehingga pembelajaran sejarah memberikan dasar pengetahuan untuk memahami kehidupan masa kini, dan membuat kehidupan masa depan.
- 2) Sejarah mengandung peristiwa kehidupan manusia di masa lampau untuk dijadikan guru kehidupan: *Historia Magistra Vitae*
- 3) Pelajaran sejarah adalah untuk membangun memori kolektif sebagai bangsa untuk mengenal bangsanya dan membangun rasa persatuan dan kesatuan
- 4) Sejarah memiliki arti strategis dalam membentuk watak dan peradaban bangsa Indonesia yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Mata pelajaran sejarah Indonesia sebagai mata pelajaran yang bersifat terpisah (*separated*) dan wajib ini dalam tuntutan kurikulum 2013 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Sundani, 2016:17):

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat atau ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat;
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir Historis (*Historical Thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;
- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan;
- 6) Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa;

7) Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Tujuan pendidikan sejarah di SMA ada delapan yaitu:

- 1) Mengembangkan kemampuan berfikir kronologis, kritis, dan kreatif;
- 2) Membangun kepedulian sosial;
- 3) Mengembangkan semangat kebangsaan;
- 4) Membangun kejujuran, kerja keras, dan tanggungjawab;
- 5) Mengembangkan rasa ingin tahu;
- 6) Mengembangkan kemampuan komunikasi;
- 7) Mengembangkan kemampuan mencari, mengelola, mengemas, dan mengkomunikasikan informasi.

Peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah Indonesia diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah Indonesia dibantu dengan menggunakan video animasi yang kreatif. Video animasi yang kreatif ini berupa video animasi pembelajaran sejarah Indonesia yang menggunakan teknik animasi *Stop-Motion*. video ini disusun dengan tahapan-tahapan model pengembangan *ASSURE*.

Video animasi *stop-motion* dapat digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dilakukan karena, penggunaan LKS dan buku teks dalam pembelajaran sejarah Indonesia dirasa belum membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari ketidak tertarikannya peserta didik terhadap pembelajaran sejarah yang tinggi dikarenakan pembelajaran sejarah dirasa kurang menggunakan media yang menarik bagi peserta didik. Diharapkan melalui penggunaan video animasi *stop-motion* yang didesain dengan menggunakan tahapan teknis pengembangan *ASSURE* yang memuat materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia mampu membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara efektif.

## BAB 3 METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan bermaksud mengembangkan penemuan-penemuan penelitian sebelumnya, baik untuk keperluan ilmu murni maupun ilmu terapan dan sebagainya, maka penelitian itu adalah penelitian pengembangan (Bungin, 2013:28). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau yang sudah ada dikembangkan, untuk menguji keefektifan produk dan menyempurnakan produk yang telah ada. Selain itu, *Research and Development* bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui *basic research* atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui *applied research*, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

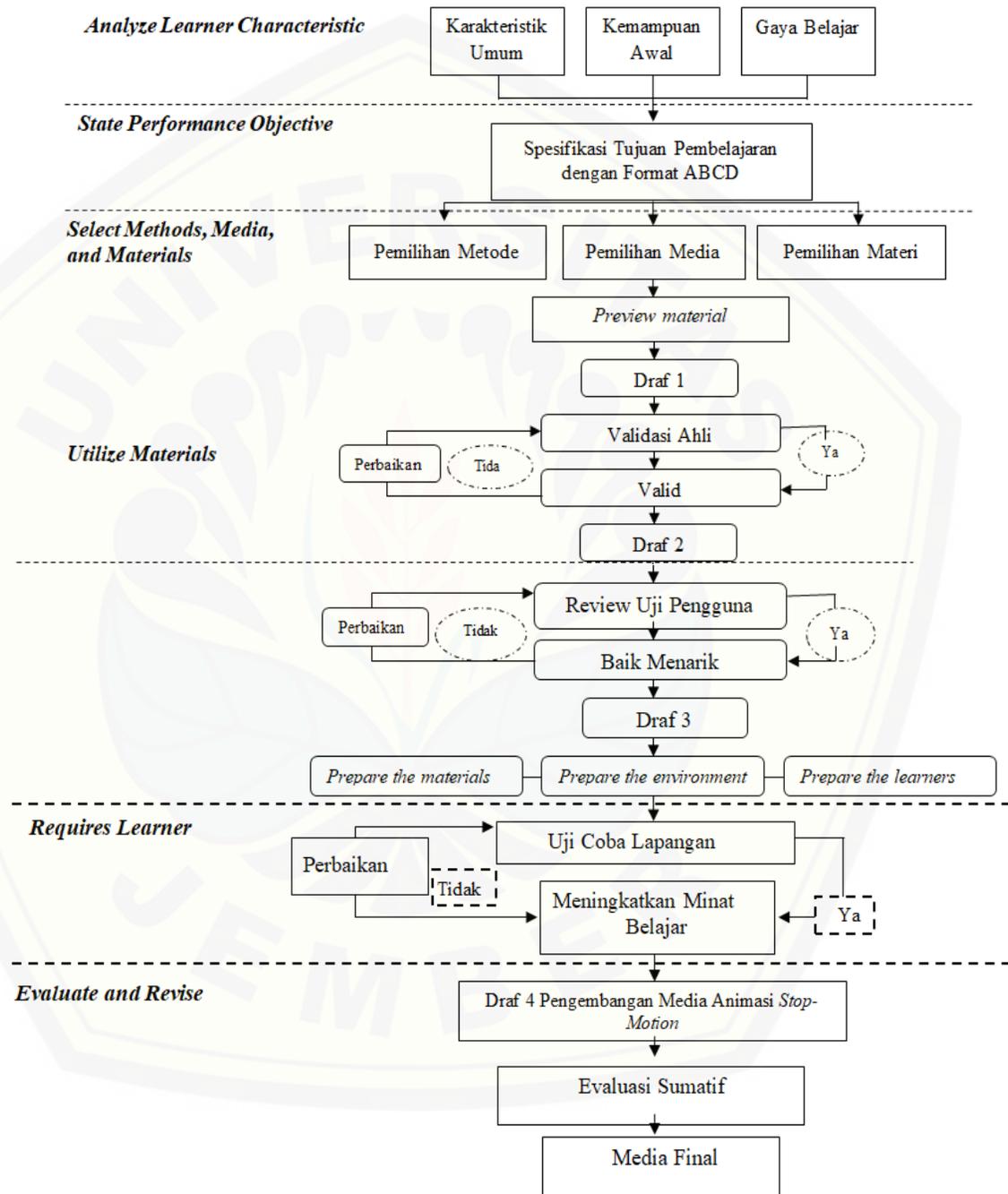
Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan produk video animasi *stop-motion* sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ASSURE*. Alasan pemilihan model pengembangan *ASSURE* tersebut dikarenakan tahap-tahap yang terdapat dalam model pengembangan *ASSURE* lebih sistematis sehingga menghasilkan produk pengembangan yang benar-benar valid mengingat produk yang dikembangkan berbasis teknologi. Oleh sebab itu, model pengembangan *ASSURE* dianggap cocok untuk mengembangkan Video Animasi *Stop-Motion*, selanjutnya video animasi *stop-*

*motion* ini akan di implementasikan untuk peserta didik kelas X pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Jember.

### 3.2 Model Desain Pengembangan *ASSURE*

Prosedur penelitian pengembangan memaparkan beberapa proses atau langkah-langkah yang ditempuh untuk membuat suatu produk. Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran *ASSURE* yang terdiri dari enam tahapan, yaitu (1) *Analyze Learner Characteristic* (Analisis Karakteristik Peserta Didik), (2) *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi), (3) *Select Methods, Media, And Materials* (Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran), (4) *Utilize Materials* (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran), (5) *Requires Learner Participation* (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar), dan (6) *Evaluate And Revise* (Evaluasi dan Revisi). Berikut akan dipaparkan tentang tahapan penelitian pengembangan video animasi *stop-motion* sebagai berikut:

Tahapan penelitian pengembangan video animasi *stop-motion* dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model ASSURE diadaptasi dari Smaldino et al., (2014 : 110-150) dalam (Wahyuni, 2016:33)

### 3.2.1 Analisis Karakteristik Peserta didik (*Analyze Learner Characteristic*)

Karakteristik yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis karakteristik siswa, yaitu (1) *general characteristics* (karakteristik umum), (2) *specific entry competencies* (kompetensi atau kemampuan awal), dan (3) *learning style* (gaya belajar). Cara yang harus dilakukan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik pengembang menggunakan instrumen observasi, wawancara dan angket.

Langkah pertama dalam merencanakan mata pelajaran adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil-hasil yang disesuaikan dengan hasil belajar (Smaldino, et al,2014:110) area kunci yang harus dipertimbangkan dalam analisis pembelajaran antara lain:

1. Karakteristik umum

Karakteristik umum ini antara lain : umur, kelas, latar belakang pendidikan, taraf sosial ekonomi, minat, serta sikap peserta didik. Informasi ini dapat diperoleh dari proses interaksi antara peneliti dengan pendidik atau antara peneliti dengan peserta didik.

2. Kompetensi dasar spesifik

Kompetensi dasar spesifik berkaitan dengan kompetensi awal atau pengetahuan yang akan dipelajari oleh peserta didik berkaitan dengan topik materi yang akan dipelajari. Pengetahuan awal ini diperlukan agar peneliti dapat mengetahui kesiapan peserta didik dalam materi yang akan disampaikan.

3. Gaya belajar

Gaya belajar dalam hal ini berkaitan dengan cara masing-masing individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran. Proses analisis terhadap gaya belajar ini dapat memberikan acuan kepada peneliti untuk memilih media yang akan dikembangkan.

### 3.2.2 Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi (*State Performance Objective*)

*State Performance Objective* merupakan suatu proses dalam merumuskan tujuan dan kompetensi pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran sejarah. Perumusan tujuan pembelajaran dan kompetensi dilakukan dengan menggunakan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). Tujuan ini merujuk kepada hasil yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran. Pada tahap merumuskan tujuan pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan ABCD sebagai pernyataan objektif tujuan pembelajaran

Tahap ini terdapat beberapa pernyataan objektif yang mencakup beberapa komponen “ABCD” yaitu: (1). (*Audience*) yang menjadi sasaran tujuan, (2) (*Behavior*) Proses Prilaku, (3) (*Condition*) kondisi, (4) (*Degree*) proses merinci tingkat.

- a) *Audience* adalah sekumpulan sasaran yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran. Langkah awal yang dilaksanakan dalam merumuskan tujuan pembelajaran ini menjelaskan sasaran yang akan mengikuti proses pembelajaran.
- b) *Behavior* merupakan prilaku yang dinyatakan dalam tujuan pembelajaran yang akan dimunculkan setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Prilaku ini meliputi dua hal kata kerja dan objek yang akan diukur pencapaiannya.
- c) *Condition* merupakan syarat atau batasan yang digunakan agar prilaku dapat tercapai.

- d) *Degree* merupakan tahap pencapaian keberhasilan peserta didik dalam mencapai perilaku dan merujuk kepada kualitas dan kuantitas tingkah laku yang ditetapkan.

*Audience* berisi tentang informasi peserta didik, dalam hal ini adalah peserta didik SMA kelas X. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperhatikan.

Mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan menjadi video animasi *stop-motion*. Pada tahap awal dilakukan pemilihan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 yang akan menjadi acuan dan pedoman pengembangan video animasi *stop-motion* tersebut.

#### *Kompetensi Inti*

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, responsive, dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, procedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural 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 metode sesuai kaidah keilmuan.

*Kompetensi Dasar*

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agama.
2. 1. Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa praaksara, Hindu—Buddha, dan Islam
- 3.3. Menganalisis asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutro Melayu, dan Melanesoid).
- 4.3. Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutro Melayu, dan Melanesoid) dalam bentuk tulisan.

Hasil analisis KI dan KD kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA, yaitu pada KD 3.3 Menganalisis asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran sejarah Indonesia dengan video animasi *stop-motion* adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik kelas X diharap mampu menjelaskan kedatangan bangsa proto melayu dengan benar;
- 2) Peserta didik kelas X diharap mampu menjelaskan kedatangan bangsa Deutro Melayu dengan benar;
- 3) Peserta didik kelas X diharap mampu menjelaskan kedatangan bangsa Melanesoid dengan benar.
- 4) Peserta didik kelas X diharap mampu menganalisis kedatangan bangsa Proto melayu dengan benar;
- 5) Peserta didik kelas X diharap mampu menganalisis kedatangan bangsa Deoutro melayu dengan benar;
- 6) Peserta didik kelas X diharap mampu menganalisis kedatangan bangsa Melanesoid dengan benar;

### 3.2.3 Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran (*Select Methods, Media And Materials*)

Langkah selanjutnya setelah menganalisis peserta didik dan menyatakan standart dan tujuan belajar maka selanjutnya adalah membangun jembatan diantara kedua titik tersebut (Smaldino, et al, 2014:110). Tahap ini peneliti harus memilih strategi pembelajaran, teknologi, dan media yang sesuai, kemudian, memutuskan materi untuk menerapkan pilihan-pilihan tersebut, adapun beberapa proses yang dilaksanakan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

#### a. Memilih Metode

Metode pembelajaran merupakan prosedur untuk membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang dirumuskan sebelumnya. Proses pemilihan metode pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan standar kompetensi dan juga tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap ini merupakan langkah utama yang dapat menimbulkan terjadinya proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Proses pemilihan metode ini diharapkan menarik minat peserta didik dan sesuai dengan video animasi yang akan dikembangkan dan juga digunakan yaitu video animasi *stop-motion*.

Metode yang akan digunakan dalam skenario pembelajaran dengan media video animasi *stop-motion* adalah model pembelajaran *STAD*. Model pembelajaran *STAD* termasuk model pembelajaran kooperatif. Semua model pembelajaran kooperatif ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif peserta didik didorong untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Tujuan model pembelajaran kooperaif adalah prestasi belajar akademik peserta didik meningkat dan peserta didik dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial. Menciptakan kondisi yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif.

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara konsisten baik bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Resistensi (daya lekat) terhadap materi pelajaran menjadi lebih panjang. Pembelajaran kooperatif yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang bervariasi dengan model *STAD* dapat menumbuhkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Pembelajaran sejarah yang disajikan dengan metode *STAD* memungkinkan untuk memberikan pengalaman-pengalaman sosial sebab mereka akan bertanggung jawab pada diri sendiri dan anggota kelompoknya. Keberhasilan anggota kelompok merupakan tugas bersama.

Anggota kelompok dalam pembelajaran *STAD* berasal dari tingkat prestasi yang berbeda-beda, sehingga melatih peserta didik untuk bertoleransi atas perbedaan dan kesadaran akan perbedaan. Disamping itu pembelajaran yang disajikan dengan model *STAD* akan melatih peserta didik untuk menceritakan, menulis secara benar apa yang diteliti dan diamati, apabila ditinjau dari proses pelaksanaannya, kegiatan model pembelajaran *STAD* lebih membawa peserta didik untuk memahami materi yang disajikan oleh pendidik, karena peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran sejarah yang disajikan dengan dengan penerapan model pembelajaran *STAD* akan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

b. Memilih media

Media yang dipilih yaitu Video Animasi *Stop-Motion*, Pemilihan pengembangan yaitu untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia yang kurang maksimal dan rendah. Maka pemanfaatan video animasi *stop-motion* ini akan membantu proses pembelajaran dengan lebih efektif, yang selama ini hanya disajikan dalam grafik, teks dan audio-visual akan diinovasikan dalam bentuk video yang lebih kreatif dan menarik.

Proses pemilihan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara mendesain video yang akan digunakan sesuai dengan tahap produksi sebuah media pembelajaran.

c. Memilih materi

Materi atau isi pelajaran merupakan hal yang sangat penting di dalam proses pembelajaran, sebab materi merupakan substansi yang dipelajari oleh peserta didik. Materi yang diajarkan harus sesuai dengan kurikulum, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Substansi atau materi pelajaran merupakan sebuah struktur yang terdiri dari konsep, fakta prinsip, dan aturan; prosedur, ketrampilan interpersonal dan sikap.

Perancangan draf 1 dilakukan dengan mengumpulkan materi-materi terkait dengan pokok bahasan yang akan dikembangkan “Menganalisis asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutro Melayu, dan Melanesoid)”. Buku-buku atau jurnal penelitian yang digunakan dalam menyusun materi dalam video animasi *stop-motion* yaitu : Sejarah Nasional Indonesia I Zaman Prasejarah di Indonesia (Nugroho Notosusanto).

Tahapan ini menghasilkan rancangan awal dari video animasi *stop-motion* yang terfokus pada materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutro Melayu, dan Melanesoid).

### 3.2.4 Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran (*Utilize Materials*)

Langkah keempat dalam model pengembangan *ASSURE* yaitu *Utilize Materials*. Tahapan ini terdiri atas beberapa kegiatan meliputi: (1) meninjau media video animasi *stop-motion* (*preview material*), (2) menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*), (3) menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*), (4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) (Smaldino, et.al , 2014:128), yaitu:

1. Meninjau Video Animasi *Stop-Motion* (*Preview Materials*)

Tahap *review* video animasi *stop-motion* terbagi menjadi dua yaitu *review* oleh validasi ahli dan *review* pengguna. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai video animasi *stop-motion* yang telah dikembangkan, serta untuk mengetahui alat, bahan serta lingkungan yang dibutuhkan dalam penggunaan video animasi *stop-motion*

pada proses pembelajaran sejarah sebelum video animasi *stop-motion* digunakan pada uji coba lapangan. Pemaparan pada kegiatan meninjau video animasi *stop-motion* (*preview materials*). Berikut akan dipaparkan komponen dalam meninjau video animasi *stop-motion* (*Preview Materials*) yaitu:

a. Draf 1

Materi yang telah selesai disusun kemudian didesain kedalam bentuk video animasi *stop-motion*. Berdasarkan materi pelajaran tersebut kemudian disusunlah beberapa bentuk kegiatan kerja dan latihan soal. Desain tersebut ditujukan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Kegiatan desain awal dari pengembangan video animasi *stop-motion* ini berupa kerangka media pembelajaran dalam satu kegiatan pembelajaran yang terfokus pada pokok bahasan Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia.

Tahapan ini dihasilkan draf pertama video animasi *stop-motion*. Rancangan ini akan di uji oleh para ahli diantaranya ahli isi (materi), ahli bahasa, ahli desain, dan ahli media pembelajaran. Jika dalam proses pengujian oleh pakar ahli menyatakan bahwa video animasi *stop-motion* kurang baik maka akan dilakukan revisi untuk menghasilkan produk video animasi *stop-motion* pembelajaran yang baik. Namun jika rancangan pertama ini dinyatakan baik oleh tim penguji maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan *review* pengguna.

b. Draf 2

Jika pada tahap draf 1 telah divalidasi oleh ahli materi, bahasa, desain dan media. Maka setelah divalidasi oleh para ahli dihasilkan draf 2 video animasi *stop-motion*. Rancangan ini akan di uji oleh pengguna video animasi *stop-motion* yaitu pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik pada SMA Negeri. Jika dalam proses pengujian oleh pengguna menyatakan video animasi *stop-motion* kurang menarik dan kurang berkesan maka akan dilakukan perbaikan di dalam menghasilkan produk media pembelajaran video animasi *stop-motion* yang efektif, akan tetapi jika draf 2 ini dinyatakan menarik dan baik menurut kaidah media pembelajaran maupun oleh pengguna maka akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

c. Review Pengguna

Review pengguna terdiri atas uji pengguna 1 dan uji pengguna 2. Proses uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah, sedangkan uji pengguna 2 melibatkan 15 peserta didik sebagai responden, yaitu sebagai berikut deskripsinya :

a) Uji Pengguna 1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah Indonesia. Peran pendidik dalam memberikan pendapat dan penilaian atas kualitas video animasi *stop-motion* yang dihasilkan pada draf 2. Hasil dari masukan dan penilaian video animasi *stop-motion* sebelum ke tahapan selanjutnya dalam uji lapangan.

b) Uji Pengguna 2

Uji Pengguna 2 merupakan uji coba terbatas yang terdiri 15 peserta didik yang mampu mewakili sampel dengan memilih 5 peserta didik berkemampuan di atas rata-rata, 5 peserta didik dengan kemampuan sedang, dan 5 peserta didik dengan kemampuan di bawah rata-rata. Responden terpilih yaitu 15 peserta didik yang berasal dari kelas X SMAN. Pemilihan responden tersebut didapatkan dari hasil konsultasi bersama pendidik mata pelajaran sejarah terkait. Uji pengguna 2 dilakukan untuk mengetahui minat dan komentar terhadap video animasi *stop-motion* yang dikembangkan dan dihasilkan.

1) Menyiapkan Lingkungan (*Prepare the Environment*)

Kegiatan menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*) dilaksanakan untuk mengoperasikan video animasi *stop-motion* yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran sejarah. Pada kegiatan ini pengembang mempersiapkan lingkungan belajar untuk mendukung proses pembelajaran dengan video animasi *stop-motion*, seperti kebersihan kelas, laboratorium TIK, ketersediaan listrik, pencahayaan ruangan, kebersihan ruangan, dan ketersediaan Proyektor. Kegiatan ini dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran yang maksimal sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik tercapai dengan baik.

2) Menyiapkan Peserta Didik (*Prepare the Learners*)

Kegiatan selanjutnya yaitu menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*).

Proses ini dilakukan oleh pengembang pada awal proses pembelajaran dengan video animasi *stop-motion*. Kegiatan yang dilakukan pendidik pada tahap ini yaitu; Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif dan aktif; Pendidik memberikan pengantar tentang garis besar materi proses pembelajaran yang akan dilaksanakan; Pendidik memperkenalkan video animasi *stop-motion* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; dan Pendidik mengevaluasi hasil dari pemahaman peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

### 3.2.5 Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar (*Requires Learner Participation*)

*Requires Learner Participation* merupakan suatu proses dalam mengembangkan peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dengan cara memberikan peluang kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Tahap ini disesuaikan dengan metode pembelajaran yang telah dipilih pada prosedur sebelumnya.

Proses pembelajaran di dalamnya harus melibatkan peserta didik secara aktif, agar dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran pendidik perlu menyiapkan mental dan mengasah kemampuan awal peserta didik, salah satunya dengan cara memberikan pertanyaan eksplorasi dengan mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini jika dilaksanakan dengan baik pada saat proses pembelajaran, maka membuat peserta didik termotivasi dan siap dalam menerima materi. Peran pendidik yaitu memberikan informasi tentang kompetensi dan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik, serta memfasilitasi, memotivasi, dan membuat proses pembelajaran yang interaktif. Agar kemampuan kognitif peserta didik terasah dan mampu mencapai kompetensi serta tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Langkah selanjutnya yaitu menumbuhkan dan menciptakan aktivitas pembelajaran bermakna dengan melakukan penyajian pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan secara logis dan sistematis. Penyajian materi

pengembangan menyajikan isi materi pembelajaran sejarah yang terdiri dari konsep, prinsip, aturan dan hukum, serta keterampilan secara berurutan. Berikut akan dipaparkan penjelasannya:

a) Draf 3

Draf ke 3 merupakan rancangan yang telah direvisi setelah sebelumnya telah dilakukan penilaian oleh ahli materi, bahasa, desain dan media. Proses selanjutnya dilakukan Uji coba lapangan pada draf ke 3. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan efektivitas dalam pembelajaran sejarah. Hasil dari uji lapangan nantinya akan di analisis, sehingga diperoleh informasi tentang valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Video tersebut akan digunakan pada uji kelompok besar skala terbatas. Namun, jika tidak valid, maka perlu dilakukan adanya revisi sehingga dapat tercapai kriteria valid.

b) Uji coba lapangan

Tahap ini menggunakan sampel 30 peserta didik dikembangkan kelas X. Pada proses ini melibatkan peran aktif peserta didik dengan cara belajar mandiri melalui video animasi *stop-motion* yang menggunakan bantuan komputer, sehingga peserta didik secara tidak langsung mengasah struktur kognitifnya dengan materi atau konten yang dipelajari.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan video animasi *stop-motion* dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Keefektifan pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan draf 3 video animasi *stop-motion* yang sebelumnya telah melalui proses revisi dari saran, komentar dan penilaian pada review pengguna. Penelitian pengembangan akan menilai ketuntasan hasil belajar melalui rata-rata pre test dan post test peserta didik dalam 1 kelas. Langkah selanjutnya yaitu rata-rata nilai pre test dan post test tersebut digunakan untuk menghitung keefektifan pembelajaran sejarah Indonesia dengan menggunakan efektivitas relatif. Uji coba lapangan juga memberikan angket kepada peserta didik sebagai responden untuk mengetahui minat belajar peserta didik melalui video

animasi *stop-motion* yang digunakan sebagai sarana belajar sejarah. Hasil dari uji coba lapangan ini dijadikan sebagai acuan untuk dilakukan perbaikan atau revisi video animasi *stop-motion* yang dikembangkan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang menurut kaidah pengembang yang baik dan berkualitas dan dapat dijadikan sumber belajar oleh peserta didik.

### 3.2.6 Evaluasi dan Revisi (*Evaluate And Revise*)

Evaluasi dan revisi merupakan prosedur terakhir dalam desain pengembangan *ASSURE*. Tujuan evaluasi adalah melihat seberapa jauh video animasi *stop-motion* yang digunakan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tahap evaluasi ini dapat diperoleh melalui hasil penilaian serta tanggapan pendidik dan peserta didik mengenai proses pembelajaran yang telah digunakan perlu dimodifikasi atau perlu diperbaiki (revisi).

Tahapan terakhir dari pengembangan video animasi *stop-motion* ini adalah dengan melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi Sumatif digunakan untuk menilai suatu objek, dalam hal ini sistem instruksional (Suparman, 2012:329). Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efektivitas dan video animasi *stop-motion* setelah diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Evaluasi sumatif dilakukan melalui pengumpulan data-data obyektif selama proses pengembangan.

## 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini meliputi observasi dan angket.

### 1. Angket

Metode angket juga disebut sebagai metode kuesioner. Metode angket berbentuk rangkaian atau kumpulan pertanyaan yang disusun secara sistematis dalam sebuah daftar pertanyaan, kemudian dikirim kepada responden untuk diisi (Bugin, 2013:130). Jenis angket yang diberikan kepada responden sendiri berbentuk angket langsung tertutup.

Angket disebarakan kepada responden yaitu 3 Sekolah yang ada di Kabupaten Jember, dalam hal ini adalah peserta didik dan pendidik. Angket yang disebarakan kepada peserta didik yaitu angket analisis kebutuhan yang menggunakan model analisis dari desain *ASSURE*. Angket tersebut terdiri dari dari angket karakteristik umum, kemampuan awal, kemampuan akademik, dan gaya belajar. Selain itu juga angket juga diberikan kepada pendidik untuk mengetahui tentang proses dan kebutuhan dalam pembelajaran sejarah.

Tujuan dari penyebaran angket kepada peserta didik dan pendidik yaitu untuk mengumpulkan data mengenai karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik, dan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Instrumen angket yang dibuat harus dapat mengumpulkan data yang berhubungan dengan kesukaan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Kesukaan dan kecenderungan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas belajar dikenal dengan gaya belajar.

Angket diberikan kepada validator yang akan melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validator diberikan angket untuk melakukan validasi bahasa, validasi materi, dan validasi desain .

Hasil validasi ahli akan menentukan apakah produk yang dikembangkan sudah baik dan layak atautkah diperlukan adanya revisi. Angket juga diberikan kepada pendidik mata pelajaran sejarah kelas X SMA selaku pengguna. Penilaian validator dan pengguna terhadap produk video animasi *stop-motion* meliputi kategori sebagaimana tabel berikut.

Tabel 3.1 Skala Likert

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

Sumber: (Sugiyono,2014:94-95)

## 2. Wawancara

Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang akan diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara (Bungin, 2013:133). Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila pengembang ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti dan juga pengembang ingin mengetahui hal-hal dari responden yang bersifat mendalam.

Wawancara pada pendidik mata pelajaran sejarah yaitu di SMA 1 Jember dengan Ibu Alfianita Imansari S.Pd. Teknik wawancara ini dilakukan untuk memperoleh sejumlah informasi dengan melakukan komunikasi tanya-jawab langsung seputar pembelajaran sejarah di sekolah. Wawancara yang dilakukan dengan menitik beratkan pada kemampuan umum yang dimiliki peserta didik, kemampuan awal, gaya belajar, minat belajar dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

## 3. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kondisi lingkungan sekolah, kriteria peserta didik dan keberadaan bahan ajar yang digunakan. Pertama, observasi dilakukan oleh pengembang di tiga Sekolah Menengah Atas Negeri di Jember, yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember, dan SMAN 4 Jember. Pada tahap

observasi ini pengembang menggunakan surat izin mengadakan observasi yang telah dikeluarkan oleh Wakil Dekan I FKIP Universitas Jember. Surat tersebut merupakan salah satu syarat diperbolehkannya para observer dari Universitas Jember untuk mengambil beberapa data dan informasi terkait dengan penelitian pengembangan yang sedang dijalankan pada suatu tempat yang menjadi objek penelitian. Sebelum melakukan observasi, pengembang membuat lembar observasi yang menjadi panduan untuk menilai kebutuhan peserta didik dan kondisi lapangan dari sekolah tersebut.

Instrumen observasi ini dibuat untuk memudahkan observer dalam pengumpulan data secara sistematis dan terperinci. Tahap observasi, pengembang memasuki kelas untuk mendapatkan gambaran secara nyata mengenai kondisi pembelajaran sejarah. Sekolah yang menjadi sampel observasi adalah SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember, dan SMAN 4 Jember. Pengembang diperkenankan memasuki kelas X MIPA disekolah-sekolah tersebut untuk observasi permasalahan dan membagikan angket analisis kebutuhan peserta didik.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif, adapun penjabarannya sebagai berikut :

#### 1) Analisis kualitatif

Analisis kualitatif diperoleh dari data-data pengumpulan data observasi, wawancara, dan angket atau kuesioner. Data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data berupa saran yang diberikan oleh para ahli untuk perbaikan video animasi *stop-motion*.

#### 2) Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan penilaian dari validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, desain dan media, serta hasil belajar peserta didik. Minat belajar sejarah dan efektivitas penggunaan video animasi *stop-motion* juga

dilakukan pengukuran untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Berikut akan dipaparkan cara analisis data menggunakan kuantitatif yaitu;

a. Menguji validitas media pembelajaran

Pengembangan video animasi *stop-motion* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model *ASSURE* akan menghasilkan produk berupa Pengembangan video animasi *stop-motion* yang tervalidasi oleh para ahli dalam bidangnya masing-masing. Validator ahli dalam penelitian yaitu ahli materi, ahli bahasa, desain, media, dan pengguna. Validator ahli nantinya akan menguji kelayakan hasil produk. Kelayakan produk diperoleh berdasarkan data kuantitatif dan disempurnakan dengan data kualitatif pada revisi produk sebagai saran dan komentar. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan angket pengguna. Jawaban angket tersebut nantinya akan disusun yang mengacu pada skala *Likert*.

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014:93). Berikut disajikan skala *Likert*:

Tabel 3.2 Skala *Likert*

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

Sumber: (Sugiyono, 2014:94-95)

Uji coba ahli isi bidang studi dan uji coba ahli media pembelajaran, dan uji coba pengguna produk menggunakan rumus seperti di bawah ini :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$  : jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$  : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100% : konstanta

Berdasarkan hasil kuantitatif analisis data penilaian ahli isi bidang studi dan ahli media pembelajaran maka akan diperoleh besar prosentase kriteria kelayakan video animasi *stop-motion* yang dibuat.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka akan diketahui kualitas kelayakan produk video animasi *stop-motion*. Adapun kategori kelayakan produk ditetapkan berdasarkan acuan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel 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

Sumber: (Arikunto, 2010:216.)

### 3.5 Teknik Analisa Data Efektivitas

Efektivitas belajar peserta didik dapat diketahui dari hasil belajar. Hasil belajar peserta didik didapatkan dari rata-rata nilai *pre-test* dan *post test*. Keefektifan video animasi *stop-motion* dapat diukur dengan rumus sebagai berikut:

$$ER = \frac{Mx2 - Mx1}{\left(\frac{Mx1 + Mx2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : tingkat keefektifan relatif

Mx1 : nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan

Mx2 : nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan tindakan

Hasil analisis keefektifan relatif tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
91%-100%	Keefektifan Sangat Tinggi
71%-90%	Keefektifan Tinggi
31%-70%	Keefektifan Sedang
11%-30%	Keefektifan Rendah
0%-10%	Keefektifan Sangat Rendah

Sumber: (Sugiyono, 2014:94-95)

Hasil perhitungan tingkat keefektifan relatif (ER) dapat ditarik sebuah kesimpulan pembelajaran dengan video animasi *stop-motion* apakah lebih efektif atau tidak dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%). Nilai diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik dilakukan dengan perbandingan, dimana Mx2 merupakan nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan sedangkan Mx1 merupakan nilai sebelum dilakukan tindakan dan ER adalah nilai keefektifannya. Kedua nilai tersebut diolah

## BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang dilakukan selama proses pengembangan, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 5.1 Rekapitulasi hasil uji coba

No	Uji Coba Produk	Presentase	Kriteria Kelayakan
<b>1</b>	<b>Validasi Ahli</b>		
	Validasi ahli isi bidang studi	80%	Baik
	Validasi ahli bahasa	88%	Sangat Baik
	Validasi ahli media dan desain pengembangan1	64%	Kurang Baik
	Validasi ahli media dan desain pengembangan2	83,63%	Baik
<b>2</b>	<b>Uji Pengguna</b>		
	Uji pengguna	79%	Baik
	Uji kelompok kecil	68,28%	Sedang
<b>3</b>	<b>Uji coba lapangan</b>		
	Uji kelompok besar (efektivitas)	82,62%	Efektivitas tinggi

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 5.1 maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Video animasi *stop-motion* yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran;

- 2) Video animasi *stop-motion* yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran Sejarah Indonesia;
- 3) Video animasi *stop-motion* yang dikembangkan mampu menjadi salah satu referensi dan penunjang dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.

## 5.2 Saran

Video animasi *stop-motion* yang telah dikembangkan melalui tahap validasi beberapa ahli, diantaranya ahli isi bidang studi, ahli desain dan ahli media dan desain bahasa. Selain itu video animasi *stop-motion* juga melalui tahap uji coba produk yang meliputi uji pengguna (uji pengguna dan uji coba kelompok kecil) dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan tahap uji coba tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia, meskipun masih diperlukan perbaikan-perbaikan demi kesempurnaan produk. Kelebihan dari video animasi *stop-motion* yang dikembangkan diantaranya adalah :

1. Video animasi *stop-motion* didesain sedemikian rupa berdasarkan KI dan KD dalam kurikulum 2013;
2. Video animasi *stop-motion* dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah Indonesia;
3. Video animasi *stop-motion* dapat meningkatkan efektivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah;
4. Video animasi *stop-motion* dibuat menggunakan *software Adobe Premier, Adobe after Effects, dan Adobe Audition*, sehingga dalam tampilannya terdapat beberapa komponen seperti teks, gambar, dan peta.

video animasi *stop-motion* yang dibuat dengan *software Adobe Premier, Adobe after Effects, dan Adobe Audition* selain memiliki kelebihan seperti yang dipaparkan sebelumnya, juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut ini kekurangan video animasi *stop-motion*:

- 1) Video animasi *stop-motion* dibuat dengan *software Adobe Premier, Adobe after Effects, dan Adobe Audition*, sehingga dibutuhkan komputer atau laptop dalam penggunaannya;
- 2) Video animasi *stop-motion* dibuat dengan *software Adobe Premier, Adobe after Effects, dan Adobe Audition* yang disimpan dalam format video kadang berukuran besar sehingga dibutuhkan *software* khusus untuk merubah formatnya menjadi lebih kecil dan ringan saat dimainkan;
- 3) Masih dibutuhkan penelitian-penelitian lebih akurat lagi, karena sumber yang digunakan masih terbatas.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, saran pemanfaatan video animasi *stop-motion* adalah sebagai berikut:

- 1) peserta didik diharapkan mampu secara mandiri menggunakan Video animasi *stop-motion* dalam proses pembelajaran tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator; dan
- 2) pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dengan berbagai bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi;

Melalui tahap uji coba baik uji pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang telah dilakukan menghasilkan video animasi *stop-motion* yang dianggap mendekati sempurna sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. video animasi *stop-motion* yang dikembangkan dalam penelitian ini, diharapkan memotivasi pembaca untuk dilakukan penelitian sejenis atau penelitian lebih lanjut.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, R, H. 1994. Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2006. Media Pembelajaran . Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, S. 2013. Penggunaan *Compact Disc (CD) Pembelajaran Stop Motion Animation* sebagai Media Pembelajaran Materi Gerak Pada Tumbuhan di SMP 2 BUKATEJA. Skripsi.Semarang. Universitas Negeri Semarang
- Bungin, B. 2013. Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi. Jakarta :PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Hamzah, et al. 2010. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Karima, H. 2014. Pengembangan Komik Sebagai Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Model *ASSURE* untuk siswa Kelas X SMA. Skripsi. Jember. FKIP. Universitas Jember
- Lestari, I. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Padang ; Akademia.
- Majid, et al, 2014. Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar. Jakarta: Prenada Media Group
- Nugroho, et al. 2008. Sejarah Nasional Indonesia I zaman Prasejarah di Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nugroho, et al. 2016. Media Pembelajaran Gambar dengan Animasi *Stop Motion* pada mata Pelajaran Sejarah kelas X. skripsi, Lampung, FKIP Unila
- Pranata, M. 2010. Teori Multimedia Instruksional. Malang: Universitas Negeri Malang
- Purwanti, N. 2016. Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor. Jurnal Widyakala Vol 3 Maret 2016 ISSN : 2337-7313 print 1
- Putra, E. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. Padang. Jurnal TEKNOIF.Vol.1, No.2
- Rista, M, N. 2016. Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman”. Depok. Jurnal MULTINETICS VOL.2 NO.2
- Sanaky, H. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Setiawan, A, B. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya di SMK Negeri 3 Yogyakarta. Skripsi. Pend Teknik Sipil, Universitas Negeri Yogyakarta
- Smaldino, et al. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Sugiono, 2016. Metode Penelitian Pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan RdanD. Bandung: Alfabeta CV
- Sundani, E. 2013. Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis *Learning Cycle 5E* dengan model *ADDIE* untuk peserta didik kelas X SMA. Skripsi, Universitas Jember
- Sujatmoko, I. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi *Stop-Motion* Menggunakan *Aplikasi Windows Movie Maker* Bagi Siswa Sekolah menengah atas. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta
- Suparman, A. 2012. Desain Instruksional Moderen. PT Gelora Aksara Pratama
- Syamdhany, N. 2016. Video Animasi 3D Dengan Teknik *Stop-Motion* Sebagai Media Pembelajaran Menggambar Model. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia
- Tamburaka, R. 1999. Pengantar Ilmu Sejarah Teori Filsafat Sejarah sejarah Filsafat dan Iptek. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Umamah, N. 2014. Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi. Jember
- Wahyu, E, S. 2016. Pengembangan Cerita Sejarah “Gayatri Sri Rajapatni Perempuan Pembangunan Imperium Majapahit” pada mata pelajaran Sejarah SMA kelas X dengan Model *ASSURE*. Skripsi, Universitas Jember
- Warsita, B. 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasi. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Wijayanto, A. 2014. Perancang Animasi 3D dengan menggunakan Teknik *Stop Motion* dan Particle System. Pontianak: Universitas Tanjungpura

## Lampiran. A. Matrik Penelitian

## Matrik Penelitian

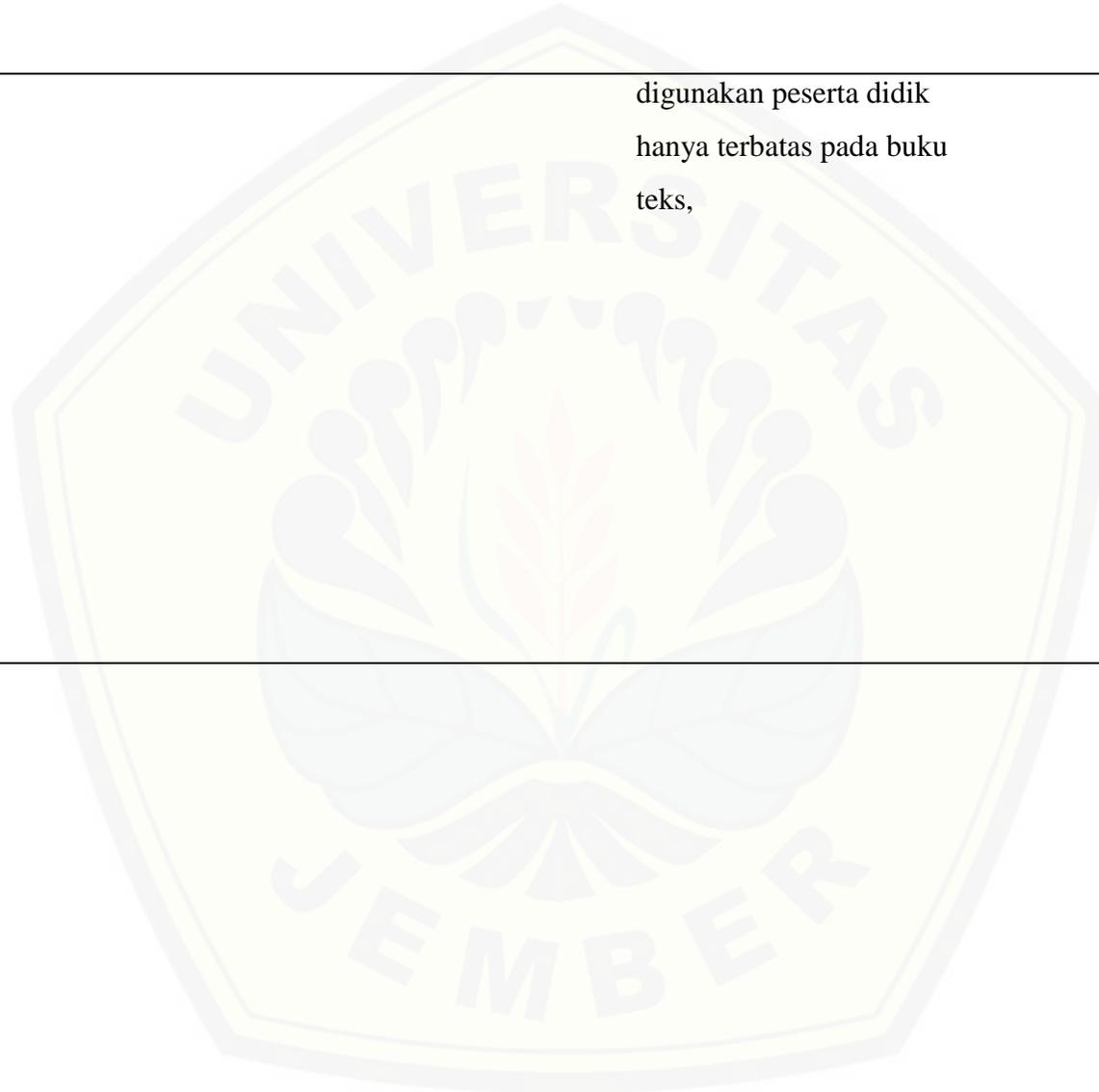
TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
1	2	3	4	5	6
Pengembangan Media pembelajaran	PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI <i>STOP-MOTION</i> PADA MATERI ASAL USUL PERSEBARAN NENEK MOYANG BANGSA INDONESIA DENGAN MODEL <i>ASSURE</i>	1. Jenis Penelitian 1.1 Penelitian pengembangan 1.2 Penelitian sejarah 2. Sifat Penelitian 2.1 Penelitian pengembangan 2.2 Penelitian keustakaan atau studi literatur	1. kurangnya ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran sejarah; 2. bahan ajar yang digunakan peserta didik sebagai sumber dan media pembelajaran yang bersifat modern masih sedikit, Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Sejarah; 3. bahan ajar yang	Buku Pokok, Buku Penunjang, Jurnal, dan skripsi/pene- litian terdahulu	Model pengembangan <i>ASSURE</i> (1) <i>Analyze Learner Characteristic</i> (Analisis Karakteristik Peserta Didik), (2) <i>State Performance Objective</i> (Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi), (3) <i>Select Methods, Media, And Materials</i> (Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran),

---

digunakan peserta didik  
hanya terbatas pada buku  
teks,

(4) *Utilize Materials*  
(Pemanfaatan Bahan  
Dan Media  
Pembelajaran), (5)  
*Requires Learner  
Participation*  
(Melibatkan Peserta  
Didik dalam Proses  
Belajar), dan (6)  
*Evaluate And Revize*  
(Evaluasi dan Revisi).

---



## Lampiran B. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMA Negeri 1 Jember
Matapelajaran	: Sejarah Indonesia
Kelas/Semester	: X/I
Materi Pokok	: Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2JP (1x pertemuan)

## A. Kompetensi Inti (KI)

KI 3. Memahami, menerapkan, 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 penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

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

## A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
<b>3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan</b>	3.3.1 Menjelaskan asal daerah nenek moyang bangsa Indonesia
	3.3.2 Menganalisis keterkaitan antara rumpun bangsa Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid dengan asal usul nenek moyang

---

Deutero Melayu)

bangsa Indonesia

---

**4.3 Menyajikan informasi mengenai kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia(Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu) dalam bentuk tulisan**

**4.3.1 Menyajikan kesimpulan dari informasi mengenai asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutro Melayu dan Melanosoid) dalam bentuk tulisan**

---

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran demonstrasi menggunakan video animasi *,metode diskusi, dan, Tanya jawab,* peserta didik dapat menganalisis Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini, mempresentasikan hasil diskusi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dengan benar. Selama proses pembelajaran, peserta didik dapat menunjukkan perilaku spiritual dan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli(gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif,dan pro-aktif, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi (4C).

D. Materi Pembelajaran

- 1) kedatangan bangsa Proto Melayu
- 2) kedatangan bangsa Deutro Melayu

E. Metode Pembelajaran

## Strategi dan Metode Pembelajaran

Metode : Diskusi, tanya jawab dan penugasan

Model pembelajaran : demonstrasi menggunakan video animasi

## F. Alat/Bahan/Sumber Belajar

a. Alat/Bahan : Laptop, Viewer

b. Bahan : video animasi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia

## G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan salam pembuka untuk mengawali kegiatan sekaligus dilanjutkan do'a bersama sesuai ajaran agama yang dianut masing-masing lalu mengucapkan syukur kepada Tuhan YME.</li> <li>2. Guru menanyakan kehadiran siswa dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>3. Guru memotivasi peserta didik</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia guna mengetahui kemampuan awal peserta didik.</li> <li>5. Guru menerangkan tujuan pembelajaran</li> <li>6. Guru menjelaskan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan inti materi dan</li> </ol>	60 menit

---

kompetensi yang ingin dicapai.

2. Peserta didik diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru(kedatangan bangsa proto melayu dan kedatangan bangsa Deutro Melayu )
3. Peserta didik diminta berkumpul dengan kelompoknya dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing (mengenai kedatangan bangsa proto melayu dan kedatangan bangsa Deutro Melayu)
4. Guru memimpin diskusi kecil, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.
5. Berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para peserta didik.
6. Guru memberi kesimpulan (dalam hal ini guru bersama peserta didik menyimpulkan materi kedatangan bangsa proto melayu dan kedatangan bangsa Deutro Melayu dan manfaat mempelajari materi tersebut pada kehidupan saat ini).

---

**Penutup**

1. Kegiatan guru bersama peserta didik 20 menit
-

---

yaitu: (a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran; (b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan; dan (c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan

2. Kegiatan guru yaitu: (a) melakukan penilaian; (b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dan memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan (c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- 

#### H. Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap (terlampir)
2. Keterampilan (terlampir)

#### I. Pretest dan Post-test

---

No	Aspek	Teknik
1.	Pretest	a. Pretest, dilakukan sebanyak 1 kali
		b. Pretest dilakukan dalam bentuk tes tertulis.
2.	Post-test	a. Post-test, dilakukan sebanyak 1 kali dengan soal yang sama dengan Pretest.
		b. Post-test dilakukan dalam bentuk tes tertulis.

---

## Materi

### Asal Usul dan Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia

Coba kamu cermati bahwa banyaknya suku bangsa di Indonesia jelas memunculkan keberagaman bahasa daerah, dan kebudayaan yang berlaku dalam praktik-praktik kehidupan sehari-hari. Bayangkan saja ada lebih dari 500 suku bangsa Indonesia. Sungguh merupakan kekayaan bangsa yang tidak dimiliki oleh negara lain. Namun demikian kekayaan ini akan menjadi masalah jika kita tidak pandai mengelola perbedaan yang ada. Tentu ini berkaitan pula dengan asal mula kedatangan suku bangsa dan waktu kedatangan mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana proses dan dinamika nenek moyang Indonesia sehingga terbentuk keragaman budayanya. Untuk itu kamu harus mempelajarinya, agar kita bisa saling menghargai dan menghormati setiap perbedaan yang ada.

Menurut Sarasin bersaudara, penduduk asli Kepulauan Indonesia adalah ras berkulit gelap dan bertubuh kecil. Mereka mulanya tinggal di Asia bagian tenggara. Ketika zaman es mencair dan air laut naik hingga terbentuk Laut Cina Selatan dan Laut Jawa, sehingga memisahkan pegunungan vulkanik Kepulauan Indonesia dari daratan utama. Beberapa penduduk asli Kepulauan Indonesia tersisa dan menetap di daerah-daerah pedalaman, sedangkan daerah pantai dihuni oleh penduduk pendatang. Penduduk asli itu disebut sebagai suku bangsa Vedda oleh Sarasin. Ras yang masuk dalam kelompok ini adalah suku bangsa Hieng di Kamboja, Miaotse, Yao-Jen di Cina, dan Senoi di Semenanjung Malaya.

Beberapa suku bangsa seperti Kubu, Lubu, Talang Mamak yang tinggal di Sumatra dan Toala di Sulawesi merupakan penduduk tertua di Kepulauan Indonesia. Mereka mempunyai hubungan erat dengan nenek moyang Melanesia masa kini dan orang Vedda yang saat ini masih terdapat di Afrika, Asia Selatan, dan Oceania. Vedda itulah manusia pertama yang datang ke pulau-pulau yang sudah berpenghuni.

Mereka membawa budaya perkakas batu. Kedua ras Melanesia dan Vedda hidup dalam budaya mesolitik.

Pendatang berikutnya membawa budaya baru yaitu budaya neolitik. Para pendatang baru itu jumlahnya jauh lebih banyak daripada penduduk asli. Mereka datang dalam dua tahap. Mereka itu oleh Sarasin disebut sebagai Proto Melayu dan Deutro Melayu. Kedatangan mereka terpisah diperkirakan lebih dari 2.000 tahun yang lalu.

#### 1. Proto Melayu

Proto Melayu diyakini sebagai nenek moyang orang Melayu Polinesia yang tersebar dari Madagaskar sampai pulau-pulau paling timur di Pasifik. Mereka diperkirakan datang dari Cina bagian selatan. Ras Melayu ini mempunyai ciri-ciri rambut lurus, kulit kuning kecoklatan-coklatan, dan bermata sipit. Dari Cina bagian selatan (Yunan) mereka bermigrasi ke Indocina dan Siam, kemudian ke Kepulauan Indonesia. Mereka itu mula-mula menempati pantaipantai Sumatera Utara, Kalimantan Barat, dan Sulawesi Barat. Ras Proto Melayu membawa peradaban batu di Kepulauan Indonesia. Ketika datang para imigran baru, yaitu Deutero Melayu (Ras Melayu Muda) mereka berpindah masuk ke pedalaman dan mencari tempat baru ke hutan-hutan sebagai tempat huniannya. Ras Proto Melayu itu pun kemudian mendesak keberadaan penduduk asli. Kehidupan di dalam hutan-hutan menjadikan mereka terisolasi dari dunia luar, sehingga memudarkan peradaban mereka. Penduduk asli dan ras proto melayu itu pun kemudian melebur. Mereka itu kemudian menjadi suku bangsa Batak, Dayak, Toraja, Alas, dan Gayo.

Kehidupan mereka yang terisolasi itu menyebabkan ras Proto Melayu sedikit mendapat pengaruh dari kebudayaan Hindu maupun Islam dikemudian hari. Para ras Proto Melayu itu kelak mendapat pengaruh Kristen sejak mereka mengenal para penginjil yang masuk ke wilayah mereka untuk memperkenalkan agama Kristen dan peradaban baru dalam kehidupan mereka. Persebaran suku bangsa Dayak hingga ke

Filipina Selatan, Serawak, dan Malaka menunjukkan rute perpindahan mereka dari Kepulauan Indonesia. Sementara suku bangsa Batak yang mengambil rute ke barat menyusuri pantai-pantai Burma dan Malaka Barat. Beberapa kesamaan bahasa yang digunakan oleh suku bangsa Karen di Burma banyak mengandung kemiripan dengan bahasa Batak.

## 2. Deutero Melayu

Deutero Melayu merupakan ras yang datang dari Indocina bagian utara. Mereka membawa budaya baru berupa perkakas dan senjata besi di Kepulauan Indonesia, atau Kebudayaan Dongson. Mereka seringkali disebut juga orang-orang Dongson. Peradaban mereka lebih tinggi daripada ras Proto Melayu. Mereka dapat membuat perkakas dari perunggu. Peradaban mereka ditandai dengan keahlian mengerjakan logam dengan sempurna. Perpindahan mereka ke Kepulauan Indonesia dapat dilihat dari rute persebaran alat-alat yang mereka tinggalkan di beberapa kepulauan di Indonesia, yaitu berupa kapak persegi panjang. Peradaban ini dapat dijumpai di Malaka, Sumatera, Kalimantan, Filipina, Sulawesi, Jawa, dan Nusa Tenggara Timur.

Dalam bidang pengolahan tanah mereka mempunyai kemampuan untuk membuat irigasi pada tanah-tanah pertanian yang berhasil mereka ciptakan, dengan memabat hutan terlebih dahulu. Ras Deutero Melayu juga mempunyai peradaban pelayaran lebih maju dari pendahulunya karena petualangan mereka sebagai pelaut dibantu dengan penguasaan mereka terhadap ilmu perbintangan. Perpindahan ras Deutero Melayu juga menggunakan jalur pelayaran laut. Sebagian dari ras Deutero Melayu ada yang mencapai Kepulauan Jepang, bahkan kelak ada yang hingga sampai Madagaskar.

Kedatangan ras Deutero Melayu di Kepulauan Indonesia makin lama semakin banyak. Mereka pun kemudian berpindah mencari tempat baru ke hutan-hutan sebagai tempat hunian baru. Pada akhirnya Proto dan Deutero Melayu membaur dan selanjutnya menjadi penduduk di Kepulauan Indonesia. Pada masa selanjutnya

mereka sulit untuk dibedakan. Proto Melayu meliputi penduduk di Gayo dan Alas di Sumatra bagian utara, serta Toraja di Sulawesi. Sementara itu, semua penduduk di Kepulauan Indonesia, kecuali penduduk Papua dan yang tinggal di sekitar pulau-pulau Papua, adalah ras Deutero Melayu.

### 3. Melanesoid

Selain Proto-Melayu dan Deutro Melayu, di Indonesia juga ada ras lain yaitu ras Melanesoid. Ras Melanesoid tersebar di Lautan Pasifik di pulau-pulau yang letaknya sebelah Timur Irian dan Benua Australia. Ras Melanesoid di kepulauan Indonesia tinggal di Papua. Suku bangsa Melanesoid menurut Daldjoeni sekitar 70% menetap di Papua dan yang 30% tinggal di beberapa kepulauan di sekitar Papua dan Papua Nugini. Pada awalnya, kedatangan bangsa Melanesoid di Papua berawal ketika zaman es berakhir (tahun 70000 SM). Ketika itu kepulauan Indonesia belum berpenghuni. Ketika suhu turun hingga mencapai kedinginan maksimal dan air laut menjadi beku, maka permukaan laut menjadi lebih rendah 100 m dibandingkan dengan permukaan saat ini. Pada saat tersebut muncul pulau-pulau baru. Adanya pulau-pulau baru tersebut memudahkan makhluk hidup berpindah dari Asia menuju ke kawasan Oseania.

Bangsa Melanesoid melakukan perpindahan ke timur hingga sampai ke Papua dan kemudian ke Benua Australia yang sebelumnya merupakan satu kepulauan yang terhubung dengan Papua. Pada waktu itu, bangsa Melanesoid mencapai 100 jiwa yang meliputi wilayah Papua dan Australia. Pada waktu masa es berakhir dan air laut mulai naik lagi pada tahun 5000 SM, kepulauan Papua dan Benua Australia terpisah seperti yang kita lihat saat ini. Adapun asal mula bangsa Melanesoid adalah Proto Melanesoid. Proto Melanesoid tersebut adalah manusia Wajak yang tersebar ke timur dan menduduki Papua, sebelum zaman es berakhir dan sebelum kenaikan permukaan laut yang terjadi pada waktu itu. Manusia Wajak di Papua hidup berkelompok-kelompok kecil di sepanjang muara-muara sungai. Manusia Wajak tersebut hidup dengan menangkap ikan di sungai dan meramu tumbuh-tumbuhan serta akar-akaran,

serta berburu di hutan belukar. Tempat tinggalnya berupa perkampungan-perkampungan yang terbuat dari bahan-bahan yang ringan. Sebenarnya rumah tersebut hanya kemah atau tadah angina yang sering menempel pada dinding gua yang besar. Kemah atau tadah angina tersebut hanya digunakan sebagai tempat untuk tidur dan untuk berlindung, sedangkan untuk aktivitas yang lain dilakukan di luar rumah.

Setelah itu, bangsa Proto Melanesoid terdesak oleh bangsa Melayu. Bangsa Proto Melanesoid yang belum sempat mencapai kepulauan Papua melakukan pencampuran dengan bangsa Melayu. Pencampuran kedua bangsa tersebut menghasilkan keturunan Melanesoid-Melayu yang saat ini merupakan penduduk Nusa Tenggara Timur dan Maluku.

Nama sekolah : SMA Negeri 1 Jember  
 Tahun pelajaran : 2018  
 Kelas/Semester : X / Semester I  
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

No	Waktu	Nama	Kejadian	Sikap	+/-	Tindak Lanjut
1						
2						
3						
4						

Keterangan :

Sikap yang menjadi penilaian adalah sikap spiritual dan sikap social ; jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif.

Penilaian

**1. Sikap**

Nama sekolah : SMA Negeri 01 Jember

Tahun pelajaran : 2018

Kelas/Semester : X / Semester I

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

**a. Sikap Spiritual (SANTUN)****1. Indikator sikap mensyukuri:**

- a. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran
- b. Memberi salam pada saat awal dan akhir kegiatan pembelajaran
- c. Saling menghormati, toleransi
- d. Memelihara hubungan baik dengan sesama teman sekelas

Skor Penilaian:

4 = jika siswa melakukan 4 kegiatan tersebut

3 = jika siswa melakukan 3 kegiatan tersebut

2 = jika siswa melakukan 2 kegiatan tersebut

1 = jika siswa melakukan salah satu kegiatan tersebut

**b. Sikap Sosial (PEDULI)****1. Sikap Kerja sama**

Indikator sikap kerja sama:

- a. Peduli kepada sesama
- b. Saling membantu dalam hal kebaikan
- c. Saling menghargai / toleran
- d. Ramah dengan sesama

Skor penilaian:

4 = jika siswa melakukan 4 kegiatan tersebut

3 = jika siswa melakukan 3 kegiatan tersebut

2 = jika siswa melakukan 2 kegiatan tersebut

1 = jika siswa melakukan salah satu kegiatan tersebut

**2. Sikap Tanggung Jawab**

Indikator sikap tanggung jawab:

- a. Melaksanakan tugas individu dengan baik
- b. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan
- c. Mengembalikan barang yang dipinjam
- d. Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan

Skor penilaian

4 = jika siswa melakukan 4 kegiatan tersebut

3 = jika siswa melakukan 3 kegiatan tersebut

2 = jika siswa melakukan 2 kegiatan tersebut

1 = jika siswa melakukan salah satu kegiatan tersebut

c. Sikap Jujur (SANTUN)

1. Indikator sikap jujur:

- a. Tidak berbohong
- b. Mengembalikan kepada yang berhak bila menemukan sesuatu
- c. Tidak nyontek, tidak plagiat
- d. Terus terang

Skor penilaian

4 = jika siswa melakukan 4 kegiatan tersebut

3 = jika siswa melakukan 3 kegiatan tersebut

2 = jika siswa melakukan 2 kegiatan tersebut

1 = jika siswa melakukan salah satu kegiatan tersebut

## Keterampilan

Penilaian proses pembelajaran

## Unjuk kerja (Presentasi)

Nama sekolah : SMA  
 Tahun pelajaran : 2018  
 Kelas/Semester : X/ Semester I  
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

No	Komponen	Skor (1-4)
1.	Penguasaan Materi	
	a. Kemampuan konseptualisasi	
	b. Kemampuan menjelaskan	
	c. Kemampuan berargumentasi	
2.	Penyajian	
	a. Sistematika Penyajian	
	b. Visualisasi	
3.	Komunikasi Verbal	
	a. Penggunaan Verbal	
	b. Intonasi dan Tempo	
<b>Total Skor</b>		7-28

Nilai = skor perolehan / skor maksimal

Skor maksimal = 28

No	Nama	Penguasaan Materi			Penyajian		Komunikasi Verbal	
		Kemampuan Konseptualisasi	Kemampuan Benjelaskan	Kemampuan Berargumentasi	Sistematika Penyajian	Visualisasi	Penggunaan Verbal	Intonasi dan Tempo
1.	ABI							
2.	AGISTY ANGGUN FAJAR KINANTI							
3.	ALFIRA IZZA AULIA							
4.	ANGGA IRYANTO							
5.	ARIF RAHMAN							
6.	AZFAR RISTA A							
7.	BRILLIANTANA B							
8.	DAFFA HUWAIDA K							
9.	DEVI SEVRIANI							
10.	DIEERA BROHMATERA							
11.	EGAN FIRMAN MAULANA							
12.	FARAH ASHILA O.W							
13.	FIKA AYU SAFITRI							
14.	HURAIRON HAQI							
15.	IRFIKA ANNISA R							
16.	JOANA MARIA NIKITA							

- 
17. KEVIN SAWQA  
RIZKIY S
  18. LAELA NUR AZIZAH
  19. LANSZA N.M
  20. MARSADINA SILVA
  21. M. ARI D
  22. MUHAMMAD ARIEL
  23. MUHAMMAD FARHAN  
BINASHRILLAH
  24. NADIL KAFFI M
  25. NOVIANTI PRATIWI
  26. PRISCEILLA B
  27. RAYYA R.
  28. SABDO BINTANG  
ILYASA
  29. SAVIRA FAYRUZ  
ZAHIIYAH
  30. SYAHRUL KUSNADI P.
  31. UMAR KHALID ZAKI  
ABDULLAH
  32. YULDANI ADINDA  
DAVIYANA
  33. ZAKYA A
- 



		<b>Kriteria</b>			
<b>Aspek yang</b>					
<b>Dinilai</b>		1	2	3	4
<b>Penguasaan Materi</b>		Kemampuan konseptualisasi, menjelaskan dan berargumentasi sangat tidak menguasai	Kemampuan konseptualisasi, menjelaskan dan berargumentasi tidak menguasai	Penguasaan materi tentang kemampuan konseptualisasi, menjelaskan dan berargumentasi bagus tapi belum terarah	Penguasaan materi tentang kemampuan konseptualisasi, menjelaskan dan berargumentasi bagus dan sudah terarah
<b>Penyajian</b>		Penyajian materi belum sistematis dan visualisasi bagus	Penyajian materi kurang sistematis dan visualisasi bagus	Penyajian materi sistematis dan visualisasi bagus	Penyajian materi sangat sistematis dan visualisasi sangat bagus
<b>Komunikasi Verbal</b>		Penggunaan bahasa verbal, intonasi dan temponya sangat tidak baik	Penggunaan bahasa verbal, intonasi dan temponya tidak baik	Penggunaan bahasa verbal, intonasi dan temponya sudah baik tapi belum menggunakan ejaan yang benar	Penggunaan bahasa verbal, intonasi dan temponya sudah baik dan menggunakan ejaan yang benar

Penilaian Hasil Pembelajaran

## KARTU SOAL NOMOR 1

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)

Materi : asal usul persebaran nenek moyang bangsa Indonesia

## Soal!

1. Bagaimanakah menurut pendapatmu tentang asal usul persebaran nenek moyang bangsa Indonesia?

Pedoman Penskoran:

No	Kata Kunci	Skor
	Menurut Sarasin bersaudara, penduduk asli Kepulauan Indonesia adalah ras berkulit gelap dan bertubuh kecil. Sebelum bangsa Melayu Austronesia masuk ke Indonesia, wilayah Indonesia sudah ada suku Weddid dan Negrito. Kedua suku tersebut berasal dari daerah Tonkin. Dari Tonkin kemudian menyebar ke Hindia Belanda, Indonesia, hingga pulau-pulau di Samudera Pasifik. Suku Bangsa Melayu yang terdapat di Indonesia dalam proses menetapnya dibedakan menjadi dua yaitu Bangsa Melayu Tua (Proto Melayu) dan Bangsa Melayu Muda (Deutro Melayu)	

---

 Skor Maksimum

10

---

 KARTU SOAL NOMOR 2

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar	: 3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)
------------------	--

Materi	: persebaran Proto Melayu
--------	---------------------------

Soal!

2. Jelaskan rute persebaran Proto Melayu berdasarkan Jalur Barat!

Pedoman Penskoran:

No	Kata Kunci	Skor
1.	Jawab Jalur pertama, melalui jalur barat dan membawa kebudayaan berupa kapak persegi. Dengan menempuh jalur darat dari Yunan mereka menuju ke Semenanjung Melayu melalui Thailand selanjutnya menuju ke Sumatra, Jawa, Bali, ada pula yang menuju Kalimantan dan berakhir di Nusa Tenggara	
<b>Skor Maksimum</b>		<b>15</b>

---

## KARTU SOAL NOMOR 3

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)

Materi : persebaran Proto Melayu

Soal!

3. Jelaskan rute persebaran Proto Melayu berdasarkan Jalur Timur!

Pedoman Penskoran:

No	Kata Kunci	Skor
	Jalur kedua, melalui jalur timur dan membawa kebudayaan berupa kapak lonjong. Dengan menempuh jalur laut dari Yunan (Teluk Tonkin) menyusuri Pantai Asia Timur menuju Taiwan, Filipina, kemudian ke daerah Sulawesi, Maluku, ke Irian selanjutnya sampai ke Australia. Peninggalan kapak lonjong banyak ditemukan di Papua. Keturunan Proto Melayu yang melalui jalur ini adalah suku Toraja (Sulawesi Selatan), Suku Papua (Irian), Suku Ambon, Ternate, Tidore (Maluku).	
<b>Skor Maksimum</b>		<b>15</b>

## KARTU SOAL NOMOR 4

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)

Materi : hasil kebudayaan Proto Melayu

Soal!

4. Jelaskan hasil kebudayaan Proto Melayu berdasarkan Jalur Barat!

Pedoman Penskoran:

No	Kata Kunci	Skor
	1. kapak persegi	
<b>Skor Maksimum</b>		<b>10</b>

## KARTU SOAL NOMOR 5

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)

Materi : hasil kebudayaan Proto Melayu

Soal!

5. Jelaskan hasil kebudayaan Proto Melayu berdasarkan Jalur Timur!

Pedoman Penskoran:

No	Kata Kunci	Skor
	Membawa kebudayaan kapak lonjong	
	<b>Skor Maksimum</b>	<b>10</b>

## KARTU SOAL NOMOR 6

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)

Materi : Hasil kebudayaan deuteron Melayu

Soal!

6. Jelaskan Hasil kebudayaan deuteron Melayu!

Pedoman Penskoran:

No	Kata Kunci	Skor
	<p>kebudayaan logam terutama benda-benda dari Perunggu, seperti nekara, moko, kapak corong, dan perhiasan disamping kebudayaan loham bangsa deuteron Melayu juga mengembangkan kebudayaan Megalitikum</p> <p>Deuteron Melayu merupakan pendukung KEBUDAYAAN DONGSONG dan di Indonesia mereka menghasilkan kebudayaan yang disebut dengan MEGALITHIK MUDA yang keberadaannya ditandai dengan ditemukannya dolmen, kubur peti batu, waruga, arca, sakrofagus dan sebagainya. Kebudayaan ini menyebar di wilayah nusantara pada Zaman Perunggu sekitar tahun 1000</p>	

---

hingga 100 SM dan dibawa oleh bangsa Deutro Melayu.

---

**Skor Maksimum**

**10**

---

KARTU SOAL NOMOR 7

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)

Materi : keturunan bangsa Proto melayu

Soal!

7. Sebutkan keturunan bangsa Proto melayu!

Pedoman Penskoran:

No	Kata Kunci	Skor
	Keturunan Proto Melayu yang melalui jalur ini adalah masyarakat/ Suku Batak , Nias(Sumatra Utara), Mentawai (Sumatra Barat), Suku Dayak (Kalimantan), dan Suku Sasak (Lombok). Keturunan Proto Melayu yang melalui jalur ini adalah suku Toraja (Sulawesi Selatan), Suku Papua (Irian), Suku Ambon, Ternate, Tidore (Maluku).	

---

---

**Skor Maksimum**
**15**

## KARTU SOAL NOMOR 8

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)

Materi : keturunan bangsa deuteron melayu

Soal!

8. Sebutkan keturunan bangsa deuteron melayu!

Pedoman Penskoran:

No	Kata Kunci	Skor
----	------------	------

- |    |   |  |
|----|---|--|
| 1. | keturunan bangsa deuteron melayu adalah suku – suku Jawa, Melayu, dan Bugis |  |
|----|---|--|

---

**Skor Maksimum**
**15**

## Lampiran C. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faximile: 0331-339029  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

Nomor : 6356/UN25.1.5/LT/2017  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Observasi

27 SEP 2017

Yth. Kepala SMA Negeri 2  
Jember

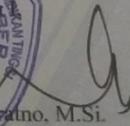
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : SUGENG HARIADI  
NIM : 130210302038  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan observasi tentang "Pengembangan Media Animasi Stop Motion pada sub Materi Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia dengan Model ASSURE". Di sekolah yang anda Pimpin.

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

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si  
NIP. 196706251992031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faximile: 0331-339029  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

---

Nomor : **6358**UN25.1.5/LT/2017  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Observasi

**27 SEP 2017**

Yth. Kepala SMA Negeri 4  
Jember

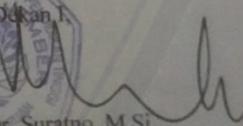
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : SUGENG HARIADI  
NIM : 130210302038  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan observasi tentang "Pengembangan Media Animasi Stop Motion pada sub Materi Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia dengan Model ASSURE". Di sekolah yang anda Pimpin.

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

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

  
Prof. Dr. Suratno, M.Si.  
NIP. 196706251992031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faximile: 0331-339029  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

---

Nomor **6356**/UN25.1.5/LT/2017  
Lampiran :-  
Hal : Permohonan Izin Observasi

**27 SEP 2017**

Yth. Kepala SMA Negeri 1  
Jember

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

Nama : SUGENG HARIADI  
NIM : 130210302038  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan observasi tentang "Pengembangan Media Animasi Stop Motion pada sub Materi Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia dengan Model ASSURE". Di sekolah yang anda Pimpin.

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

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

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



**Lampiran D.1. Instrumen Pengumpulan Data (Wawancara)**

No	Pedoman Wawancara	Pertanyaan
<b>Karakteristik Peserta Didik</b>		
1	<b>Karakteristik Umum</b>	1.1 Berapakah Usia rata-rata peserta didik kelas X? 1.2 Bagaimana latar belakang pendidikan peserta didik kelas X? 1.3 Bagaimana taraf sosial ekonomi dari peserta didik kelas X? 1.4 Bagaimana minat dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran sejarah? 1.5 Bagaimana motivasi peserta didik untuk belajar sejarah? 1.6 Bagaimana respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang selama ini digunakan?
2.	<b>Gaya Belajar</b>	2.1 Bagaimana gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik? ( auditori, visual atau kinestik)
3.	<b>Spesifikasi pengetahuan awal</b>	3.1 bagaimana kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik pada materi asal usul

---

persebaran nenek moyang  
bangsa Indonesia?

---



## Lampiran Instrumen Pengumpulan Data (Wawancara)

## Pedoman Wawancara Karakteristik Peserta Didik

## 1. Karakteristik Umum

Pertanyaan :

1.1 Berapakah Usia rata-rata peserta didik kelas

X? ..... 15 tahun .....

1.2 Bagaimana latar belakang pendidikan peserta didik kelas

X? ..... SMP yg sudah favorit .....

..... sudah dlm berproses. SMP 2/3 .....

1.3 Bagaimana taraf sosial ekonomi dari peserta didik kelas

X? ..... Menengah kelas - (dosen adik Polisi .....

..... ell) pengasah .....

1.4 Bagaimana minat dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran

sejarah? ..... untuk IPA sebagian kecil minat .....

1.5 Bagaimana motivasi peserta didik untuk belajar

sejarah? ..... untuk membaca peserta didik .....

..... kurang berminat .....

1.6 Bagaimana respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang selama ini

digunakan? ..... lebih nyaman dengan metode .....

ceramah .....

## 2. Gaya Belajar

Pertanyaan :

2.1 Bagaimana gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik? ( auditori, visual atau

kinestetik) ..... lebih suka kicra pembelajaran .....

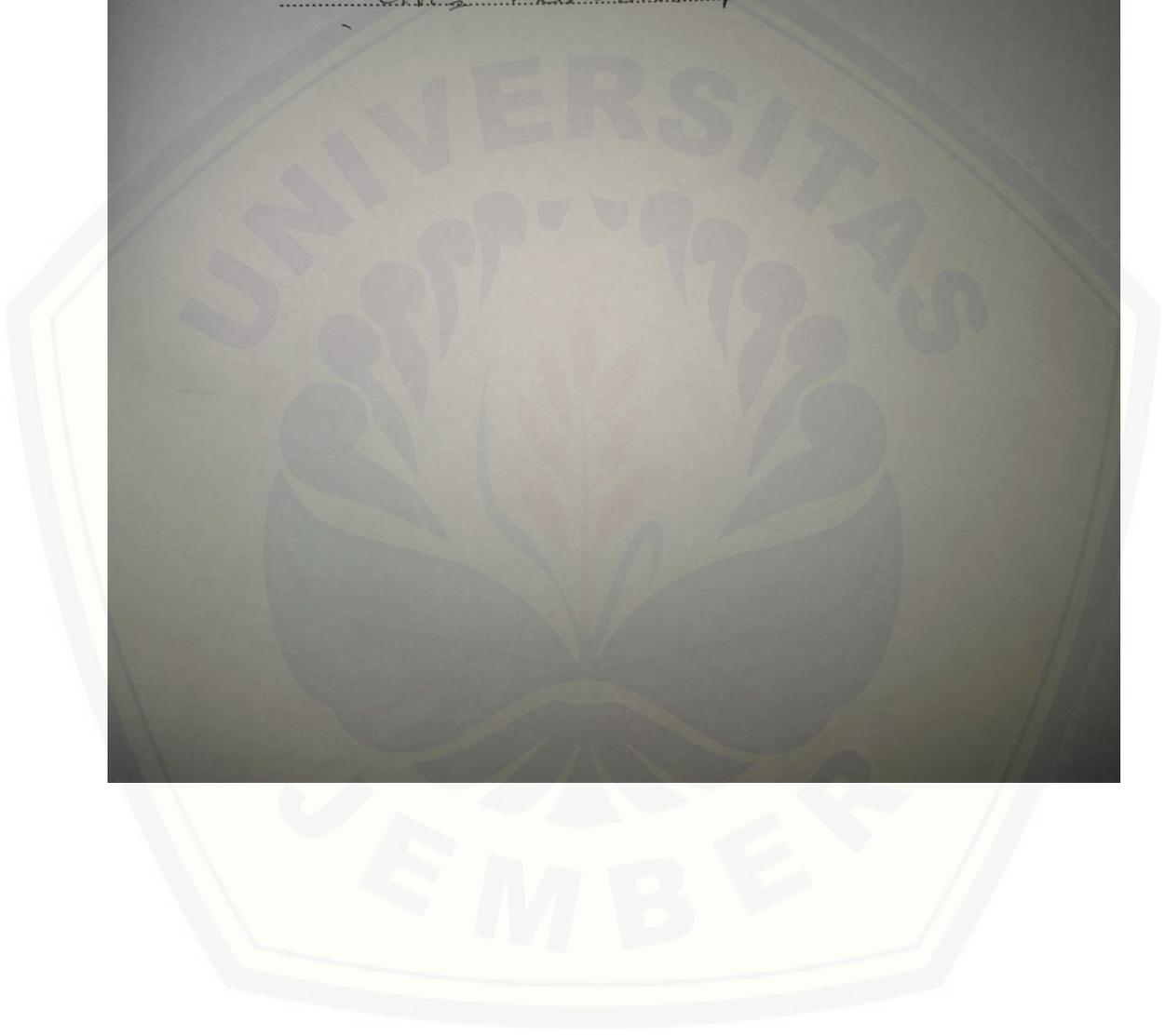
gambar dll. ....

3. Spesifikasi pengetahuan awal

Pertanyaan :

3.1 bagaimana kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik pada sub materi persebaran nenek moyang bangsa

Indonesia?..... sudah menjelaskan tentang teori evolusi  
- etnografi manusia purba



**Lampiran D.2. Angket Pendidik**

Nama :

NIP :

Nama Sekolah :

**PERTANYAAN**

1. Pada mata pelajaran sejarah metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas ? (boleh lebih dari satu)

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ceramah Studi | <input type="checkbox"/> Lapang Lain-lain |
| <input type="checkbox"/> Diskusi       | <input type="checkbox"/> Tanya-jawab      |

2. Bahan ajar apa yang biasanya bapak/ibu gunakan sebagai acuan materi pembelajaran sejarah ? (boleh lebih dari satu)

- |  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Buku teks             | <input type="checkbox"/> LKPD/LKS |
| <input type="checkbox"/> Power point           | <input type="checkbox"/> Modul    |
| <input type="checkbox"/> Bahan ajar multimedia | <input type="checkbox"/> ( )      |

3. Bahan ajar yang biasanya bapak/ibu gunakan merupakan bahan ajar dari ?

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Rancangan orang lain | <input type="checkbox"/> BSE               |
| <input type="checkbox"/> Perpustakaan         | <input type="checkbox"/> Rancangan pribadi |
| <input type="checkbox"/> ( )                  |  |

4. Menurut bapak/ibu bagaimana minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah?

.....

.....

.....

5. Apakah ketersediaan bahan ajar di sekolah memenuhi kebutuhan pembelajaran Sejarah terutama **materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia**?

.....

.....

.....

6. Bagaimana kedalaman materi yang ada pada bahan ajar yang bapak/ibu gunakan untuk pembelajaran sejarah Indonesia terutama materi tentang **Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia**?

.....  
.....  
.....

7. Apakah kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajarkan **materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia**?

.....  
.....  
.....

8. Menurut bapak/ibu apakah perlu dikembangkan bahan ajar dengan materi tentang **Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia**!

.....  
.....  
.....

9. Menurut bapak/ibu bagaimanakah inovasi bahan ajar yang diinginkan, agar dapat menunjang pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan materi khususnya tentang **Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia**?

.....  
.....  
.....  
.....

**Lampiran D.3. Angket Daya Tarik Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah**

Nama :  
 Sekolah :  
 Kelas :  
 Hari/Tanggal :

Berilah tanda cawang (√) pada poin yang anda pilih terhadap pernyataan yang telah disediakan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Y	T
1.	Apakah mata pelajaran sejarah menarik?		
2.	Apakah Anda menyesal jika tidak mengikuti kelas mata pelajaran sejarah?		
3.	Apakah pembelajaran sejarah yang dilaksanakan menyenangkan?		
4.	Apakah mata pelajaran sejarah mudah dimengerti?		
5.	Apakah Anda termotivasi untuk belajar sejarah?		
6.	Apakah pembelajaran sejarah mendorong Anda untuk belajar mandiri?		
7.	Apakah dalam pembelajaran sejarah menggunakan bahan ajar?		
8.	Apakah bahan ajar yang Anda gunakan menarik?		
9.	Apakah bahan ajar yang Anda gunakan dapat memotivasi untuk belajar sejarah lagi?		
10.	Apakah bahan ajar tersebut menumbuhkan rasa ingin tahu?		
11.	Bahan ajar apa saja yang anda gunakan dalam pembelajaran sejarah ? (LKPD, Modul, Buku Paket, Diktat, dan lain-lain)		
	.....		
	.....		
12.	Apakah anda mudah memahami materi pada bahan ajar yang anda miliki khususnya materi tentang <b>Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia !</b>		

.....  
.....

13. Metode pembelajaran sejarah apa yang anda sukai ?

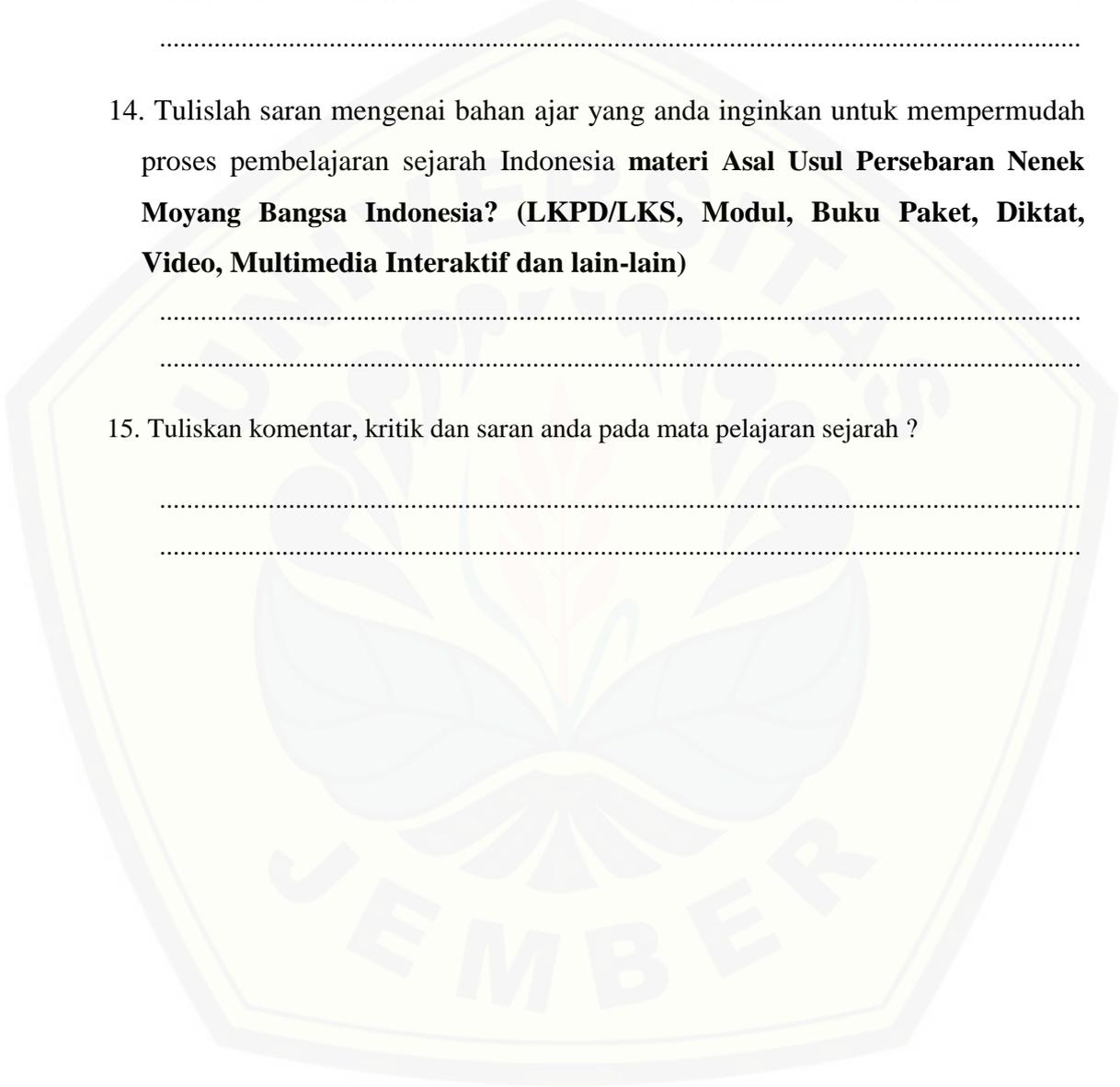
.....  
.....

14. Tulislah saran mengenai bahan ajar yang anda inginkan untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah Indonesia **materi Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia? (LKPD/LKS, Modul, Buku Paket, Diktat, Video, Multimedia Interaktif dan lain-lain)**

.....  
.....

15. Tuliskan komentar, kritik dan saran anda pada mata pelajaran sejarah ?

.....  
.....



**Lampiran D.4. Angket Karakteristik Peserta Didik  
(Gaya Belajar dan Kemampuan Awal)**

Nama :  
Sekolah :  
Kelas :  
Hari/Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Y	T
1	Saya perlu satu ilustrasi dari apa yang diajarkan supaya bisa memahaminya.		
2.	Saya tertarik pada obyek yang mencolok, berwarna, dan yang merangsang mata.		
3.	Saya lebih menyukai buku-buku yang menyertakan gambar atau ilustrasi.		
4.	Saya mudah mengingat apabila saya bisa melihat orang yang sedang berbicara.		
5.	Saya tidak terganggu jika harus belajar dalam keramaian.		
6.	Apa yang harus saya ingat harus saya ucapkan dulu.		
7.	Saya harus membicarakan suatu masalah dengan suara keras untuk memecahkannya.		
8.	Saya akan mudah menghafal dengan mengucapkannya berkali-kali.		
9.	Saya mudah mengingat sesuatu apabila itu didengarkan		
10	Saya lebih suka mendengarkan rekamannya dari pada duduk dan membaca bukunya.		
11	Saya lebih suka mendengarkan rekamannya dari pada duduk dan membaca bukunya.		
12	Saya tidak bisa duduk diam berlama-lama.		
13	Saya lebih mudah belajar apabila ada keterlibatan sejumlah anggota tubuh.		
14	Saya hampir selalu melakukan gerakan tubuh.		
15	Saya lebih suka membaca buku atau mendengarkan cerita-cerita akison		

**Lampiran E.1. ANGGKET KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK ( GAYA BELAJAR DAN KEMAMPUAN AWAL ) SMA 1 JEMBER**

No.	Nama	Visual					Audio					Kinestik				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	AHMAD FADHLUL AZHIM	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	T	T	Y	T
2.	AKBAR LUCKY BASUKI	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
3.	ALIFTA RAFIKA S.	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	T	Y
4.	ANGGRAHITA ABIMANYU	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T
5.	AULIA DWI PUTRI S.	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y
6.	AZZAM WILDAN MAULANA	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
7.	CHEIJA WANDANTI	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y
8.	DAFFARAY AKSANA FIRDAUS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y
9.	DAGNA KAVITA LIFFERA S.P	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
10.	DEVINA BALQIS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T
11.	DINA DANIA	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
12.	DWIDYA WAHYU R.S	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
13.	ESTI YUNIAR ANGGRIMULYA	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
14.	HANINDITYA BINTARI	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	T	Y
15.	ISMOYO ATMA PINUJI	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
16.	KAMILA ROHMAN LUSIANA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y
17.	KHOFIFAH INDRIYANI	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T
18.	LINTANG ADITAMA T.	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y
19.	MOCH. SADAM HILBRAM	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y
20.	MUH DIKRI F.S	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	T
21.	MUH FIKRI HAYKAL	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y
22.	NAUFALAQI AUSTRAL DWI	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y

P.																
23.	PUTRI FAJRIN WIDYATAMI	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
24.	SALSABILA RAYYAN PARAMESTI	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	T	Y
25	SANG BRATAYUDHA TIRTA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
26	SHINTA AMALIA RAHMAWATI	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y
27	SYIFA SALWA NISRINA	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	Y	T
28	WAHYU SHOLEH PRINANDA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y
29	YUSI MAHDYA A	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
<b>Jumlah</b>		<b>112</b>				<b>81</b>					<b>89</b>					

## ANGKET KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK ( GAYA BELAJAR DAN KEMAMPUAN AWAL ) SMA 2 JEMBER

No.	Nama	Visual							Audio					Kinestik		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	AHMAD AMMAR YASIR	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y
2.	AKBAR REYHAN F.M	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T
3.	M. TANAL HUDA	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	T	Y	T	T	Y
4.	ALMIRA FAIZAH	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
5.	DYANITA PUTRI A.	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6.	FARIDATUL HIKMAH PAGAK SARI	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
7.	HUSEIN BASALAMAH	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
8.	M. NAUFAL RAIHAN D.Z	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y
9.	SYAFNA SALSABILA	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y
10.	ALFY KHOLIFATUR RIZQI	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
11.	TISKA AULIA	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y	T	Y
12.	TALITHA NIRMALA A.	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y
13.	MUHAMAD IRSAT A.Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
14.	BIMA ADITYA	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T
15.	ANNISA INDIRA SYAHFINA	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
16.	MUH. RIFKY SYAHRIAL	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T
17.	ADAM SURYA SAPUTRA	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
18.	ANISSA NOVIA RAMADHANI	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y
19.	VANI AISILANA	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
20.	MUHAMMAD AZHAR MAHDI	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
21.	RHEA DANİYANA	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
22.	VANIA AULIA S.	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
23.	SUMAYYAH AMAR	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y
24.	ALFIN DINARSARI	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
25.	RAYHAN FIRDAUS	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y

26	ADITA MARTARIZKY	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
27	NISRINA QONITAH	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T
28	ANGGITA PUTRI P.N	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
29	MARCELLO	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T
30	BETTY MELLYANA A	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y
31	ALIYAN RIZQITA KAUTSAR RANY	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y
32	AISYAH CAHYA ARIFINA	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y
33	DITA YUSRILIA M.	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
34	TRIA MAHARDITA FEBILIANI	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T
<b>Jumlah</b>		<b>113</b>				<b>95</b>				<b>110</b>						

## ANGKET KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK ( GAYA BELAJAR DAN KEMAMPUAN AWAL ) SMA 4 JEMBER

No.	Nama	Visual						Audio					Kinestik			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	ACHMAD BACHTIAR TOJJIBAHULULUM	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
2.	ACHMAD ZA'M ISMAIL	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
3.	ALFINA ALLYAH CANTIKA	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
4.	BAGUS ANDRIANTO	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T
5.	BERNARD RANARI YUSUF MA'RUF	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y
6.	CINDI EKA PUTRI	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y
7.	DI AJENG ARUM KUSUMA	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
8.	DIAN NUR FAUZIYAH	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T
9.	DIAS TANIA PUTRI	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
10.	DINA CITRA	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	T	T	T	T	T	Y
11.	EZZA BOBY MUHAMAD	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T
12.	FAROUQ ALFIAN SALIM	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T
13.	FAUZAN GANANG KURNIAWAN	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y
14.	KRISNA WIBOWO H.S	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y
15.	LIYO SYAFRIZA	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T
16.	MAJESTY NILA V	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y
17.	M. DANIEL THORIQ	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y
18.	MUSA S.IBRAHIM	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
19.	NABILLA TIARA S.H	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y
20.	NAIFA ELVINA MULYA PUSPITA	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	T
21.	NICHIYOUBI ARKAAN IRWANA	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	T
22.	RIKZA AMALIA SLASABILA P.	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	Y

23.	RURI DINDA YANUARIA	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y
24.	SALSABILA ZAHARA M.	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y
25	SEMESTA TUALANG CAHAYA	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y
26	SHINTA NUR FADILAH	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y
27	SINTA NURUL FADILAH	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
28	SITI HUSNIATUL N.	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
29	SOFIA LUTFI AISYAH	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
30	UBAYDILA DZAKIR	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y
31	VIONI NIKITA S	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y
32	VIRANDA SYILFI TAMAMA	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
33	VIVIN AYU EKA JULITA	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T
34	WINANDA TAUFANI ALFIA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	T
35	YOSITA ELZA DEFITRI	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
<b>Jumlah</b>		<b>132</b>				<b>101</b>				<b>99</b>						

Lampiran E.2. ANGKET DAYA TARIK PESERTA DIDIK ( GAYA BELAJAR DAN KEMAMPUAN AWAL ) SMA NEGERI 1 JEMBER

No.	Nama	JENIS BAHAN AJAR					
		PPT	LKPD	MODUL	DIKTAT	BUKU PAKET	VIDEO DLL
1.	AHMAD FADHLUL AZHIM						V
2.	AKBAR LUCKY BASUKI						V
3.	ALIFTA RAFIKA S.						V
4.	ANGGRAHITA ABIMANYU						V
5.	AULIA DWI PUTRI S.						V
6.	AZZAM WILDAN MAULANA						V
7.	CHEIJA WANDANTI						V
8.	DAFFARAY AKSANA FIRDAUS						V
9.	DAGNA KAVITA LIFFERA S.P						V
10.	DEVINA BALQIS						V
11.	DINA DANIA						V
12.	DWIDYA WAHYU R.S				V		
13.	ESTI YUNIAR ANGGRIMULYA						V
14.	HANINDITYA BINTARI			V			
15.	ISMOYO ATMA PINUJI						V
16.	KAMILA ROHMAN LUSIANA						V
17.	KHOFIFAH INDRIYANI						V
18.	LINTANG ADITAMA T.						V
19.	MOCH. SADAM HILBRAM						V
20.	MUH DIKRI F.S						V
21.	MUH FIKRI						V

	HAYKAL							
22.	NAUFALAQI AUSTRADWI P.							V
23.	PUTRI FAJRIN WIDYATAMI							V
24.	SALSABILA RAYYAN PARAMESTI							V
25	SANG BRATAYUDHA TIRTA					V		
26	SHINTA AMALIA RAHMAWATI							V
27	SYIFA SALWA NISRINA							V
28	WAHYU SHOLEH PRINANDA							V
29	YUSI MAHDYA A							V
	<b>Jumlah</b>	-	-	1	1	1	23	3

ANGKET DAYA TARIK PESERTA DIDIK ( GAYA BELAJAR DAN KEMAMPUAN  
AWAL ) SMA 2 JEMBER

No.	Nama	BAHAN AJAR					
		PPT	LKPD	MODUL	DIKTAT	BUKU PAKET	VIDEO DLL
1.	AHMAD AMMAR YASIR						V
2.	AKBAR REYHAN F.M						V
3.	M. TANAL HUDA						V
4.	ALMIRA FAIZAH						V
5.	DYANITA PUTRI A.						V
6.	FARIDATUL HIKMAH PAGAK SARI						V
7.	HUSEIN BASALAMAH						V
8.	M. NAUFAL RAIHAN D.Z						V
9.	SYAFNA SALSABILA					V	
10.	ALFY KHOLIFATUR RIZQI						V
11.	TISKA AULIA						V
12.	TALITHA NIRMALA A.						V
13.	MUHAMAD IRSAT A.Y						V
14.	BIMA ADITYA						V
15.	ANNISA INDIRA SYAHFINA						V
16.	MUH. RIFKY SYAHRIAL						V
17.	ADAM SURYA SAPUTRA						V
18.	ANISSA NOVIA						V

	RAMADHANI							
19.	VANI				V			
	AISILANA							
20.	MUHAMMAD				V			
	AZHAR							
	MAHDI							
21.	RHEA						V	
	DANIYANA							
22.	VANIA AULIA				V			
	S.							
23.	SUMAYYAH				V			
	AMAR							
24.	ALFIN						V	
	DINARSARI							
25.	RAYHAN				V			
	FIRDAUS							
26.	ADITA				V			
	MARTARIZKY							
27.	NISRINA				V			
	QONITAH							
28.	ANGGITA				V			
	PUTRI P.N							
29.	MARCELLO				V			
30.	BETTY				V			
	MELLYANA A							
31.	ALIYAN				V			
	RIZQITA							
	KAUTSAR							
	RANY							
32.	AISYAH				V			
	CAHYA							
	ARIFINA							
33.	DITA				V			
	YUSRILIA M.							
34.	TRIA				V			
	MAHARDITA							
	FEBILIANI							
	<b>Jumlah</b>	-	-	-	-	1	31	2

ANGKET DAYA TARIK PESERTA DIDIK ( GAYA BELAJAR DAN KEMAMPUAN  
AWAL ) SMA 4 JEMBER

No.	Nama	BAHAN AJAR						
		PPT	LKPD	MODUL	DIKTAT	BUKU PAKET	VIDEO	DLL
1.	ACHMAD BACHTIAR TOJJIBAHULULUM						V	
2.	ACHMAD ZA'M ISMAIL						V	
3.	ALFINA ALLYAH CANTIKA						V	
4.	BAGUS ANDRIANTO							V
5.	BERNARD RANARI YUSUF MA'RUF						V	
6.	CINDI EKA PUTRI						V	
7.	DI AJENG ARUM KUSUMA						V	
8.	DIAN NUR FAUZIYAH						V	
9.	DIAS TANIA PUTRI						V	
10.	DINA CITRA						V	
11.	EZZA BOBY MUHAMAD		V					
12.	FAROUQ ALFIAN SALIM						V	
13.	FAUZAN GANANG KURNIAWAN						V	
14.	KRISNA WIBOWO H.S						V	
15.	LIYO SYAFRIZA						V	
16.	MAJESTY NILA V						V	
17.	M. DANIEL THORIQ						V	
18.	MUSA S.IBRAHIM							V
19.	NABILLA TIARA S.H						V	
20.	NAIFA ELVINA MULYA PUSPITA						V	
21.	NICHIYOUBI ARKAAN IRWANA						V	
22.	RIKZA AMALIA						V	

	SLASABILA P.							
23.	RURI DINDA YANUARIA					V		
24.	SALSABILA ZAHARA M.			V				
25	SEMESTA TUALANG CAHAYA					V		
26	SHINTA NUR FADILAH					V		
27	SINTA NURUL FADILAH					V		
28	SITI HUSNIATUL N.					V		
29	SOFIA LUTFI AISYAH					V		
30	UBAYDILA DZAKIR					V		
31	VIONI NIKITA S					V		
32	VIRANDA SYILFI TAMAMA					V		
33	VIVIN AYU EKA JULITA					V		
34	WINANDA TAUFANI ALFIA					V		
35	YOSITA ELZA DEFITRI					V		
	<b>Jumlah</b>	-	1	-	-	1	31	2

**Lampiran F.1. ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA  
PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA ANIMASI *STOP-MOTION* PADA  
PEMBELAJARAN SEJARAH.**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
<b>Kriteria Tampilan Video</b>						
1.	Penggunaan animasi efektif dan efisien sebagai video pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
2.	Pemilihan dan penggunaan gambar animasi tidak berlebihan	1	2	3	4	5
3.	Gambar animasi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik	1	2	3	4	5
4.	Tata letak gambar animasi proporsional	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian proporsi warna gambar animasi (keseimbangan warna)	1	2	3	4	5
7.	Tampilan video animasi merupakan kombinasi beberapa komponen teks, gambar dan animasi yang dapat menunjang proses pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
8.	Audio backsound (suara latar) media menarik	1	2	3	4	5
9.	Gambar dan animasi terlihat jelas	1	2	3	4	5
<b>Kriteria Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
10.	Video animasi <i>stop-motion</i> efektif dan efisien sebagai sarana dalam mengelola pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
11.	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video animasi	1	2	3	4	5
12.	Video mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya	1	2	3	4	5

---

<b>13.</b> Video animasi tidak macet atau error selama digunakan	1	2	3	4	5
<b>24.</b> Video animasi dapat dijalankan dikomputer lain	1	2	3	4	5

---

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang baik
- 2 : kurang baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Komentar dan Saran untuk perbaikan Video Animasi *stop-motion* pada pembelajaran sejarah

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ahli Media  
Pembelajaran

---

**Lampiran F.2. ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI *CONTENT/ISI*  
MEDIA PEMBELAJARAN**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Isi materi pembelajaran sudah sesuai dengan standart kompetensi dan Kompetensi Dasar peserta didik kelas X SMA	1	2	3	4	5
2.	Isi materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan pemilihan judul dalam mempresentasikan isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran	1	2	3	4	5
4.	Topik materi disajikan secara jelas	1	2	3	4	5
5.	Urutan materi tersusun secara sistematis	1	2	3	4	5
6.	Ketepatan sajian gambar animasi dan ilustrasi yang sesuai untuk memperjelas materi pembelajaran	1	2	3	4	5
7.	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
8.	Materi yang disampaikan singkat, padat, dan jelas	1	2	3	4	5
9.	Isi materi pembelajaran tidak menyimpang dari konsep	1	2	3	4	5
10.	Konsep materi ilmiah, akurat dan benar	1	2	3	4	5
11.	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
12.	Kemenarikan tampilan materi pada video animasi pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang baik
- 2 : kurang baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Komentar dan Saran untuk perbaikan Video Animasi *stop-motion* pada pembelajaran sejarah

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ahli Content/Isi Media  
Pembelajaran

---

**Lampiran F.3. ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI BAHASA  
TERHADAP VIDEO ANIMASI *STOP-MOTION***

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
<b>Lugas</b>						
1.	Ketetapan Struktur Kalimat	1	2	3	4	5
2.	Keefektifan kalimat	1	2	3	4	5
3.	Kebakuan Istilah	1	2	3	4	5
<b>Komunikatif</b>						
4.	Keterbacaan Pesan	1	2	3	4	5
5.	Ketetapan Penggunaan kaidah bahasa	1	2	3	4	5
<b>Dialogis dan Interaktif</b>						
6.	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	1	2	3	4	5
7.	Kemampuan mendorong berpikir kritis siswa	1	2	3	4	5
<b>Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik</b>						
8.	Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik	1	2	3	4	5
9.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	1	2	3	4	5
<b>Keruntutan dan keterpaduan alur pikir</b>						
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang baik
- 2 : kurang baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



## Lampiran F.4. Angket Format uji Kelompok Kecil

## ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK

Nama	:	.....
No. Absen	:	.....
Kelas	:	.....

- Petunjuk : 1. Isilah identitas yang telah disediakan  
 sesuai 2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan  
 dengan 3. dengan pernyataan yang telah disediakan  
 dengan berilah saran dan pendapat anda tentang media animasi  
 Macromedia Flash pada pembelajaran sejarah.

No.	Kriteria	Skor yang Diperoleh				
<b>Aspek umum</b>						
1.	Video animasi <i>stop-motion</i> pada pembelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan media pembelajaran sejarah yang kreatif dan inovatif	1	2	3	4	5
2.	Video animasi <i>stop-motion</i> pembelajaran ini mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang baik dan efektif	1	2	3	4	5
3.	Video animasi <i>stop-motion</i> memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain ataupun dengan metode pembelajaran konvensional (ceramah)	1	2	3	4	5
4.	Video animasi <i>stop-motion</i> pembelajaran dapat menarik dan memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
5.	Audio backsound (suara latar) media menarik	1	2	3	4	5
6.	Komposisi warna dan tampilan Video animasi <i>stop-motion</i> pembelajaran baik dan menarik	1	2	3	4	5
7.	Tata letak desain Video animasi <i>stop-motion</i> proposional	1	2	3	4	5

8.	Penggunaan ilustrasi gambar sesuai dan menarik	1	2	3	4	5
9.	Penggunaan animasi teks mudah dibaca	1	2	3	4	5
10.	Penggunaan huruf pada Video animasi <i>stop-motion</i> pembelajaran proporsional dan memiliki komposisi huruf yang baik	1	2	3	4	5
<b>Aspek materi Pembelajaran</b>						
11.	Isi materi pembelajaran pada Video animasi <i>stop-motion</i> sesuai dengan kurikulum	1	2	3	4	5
12.	Isi materi dalam Video animasi <i>stop-motion</i> pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
13.	Materi yang disampaikan singkat, padat dan jelas	1	2	3	4	5
<hr/>						
14.	<b>Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran melalui Video animasi <i>stop-motion</i></b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<hr/>						
15.	Peserta didik dengan mengikuti tahap-tahap materi pembelajaran yang disampaikan melalui Video animasi <i>stop-motion</i>	1	2	3	4	5
<b>Aspek Bahasa</b>						
16.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	1	2	3	4	5
17.	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	1	2	3	4	5
18.	Menggunakan intonasi suara yang jelas	1	2	3	4	5

Keterangan:

- 1 : Sangat kurang baik
- 2 : Kurang baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

Komentar dan Saran untuk Perbaikan Media Pembelajaran

.....

.....

.....

## Lampiran F.5. Angket Uji Lapangan untuk Pendidik

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PENDIDIK PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH

No.	Kriteria	Skor yang diperoleh				
<b>Aspek umum</b>						
1.	Video animasi <i>stop-motion</i> pada pembelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan media pembelajaran sejarah yang kreatif dan inovatif	1	2	3	4	5
2.	Media pembelajaran ini mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang baik dan efektif	1	2	3	4	5
3.	Video animasi <i>stop-motion</i> memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (ceramah)	1	2	3	4	5
4.	Video animasi <i>stop-motion</i> pembelajaran dapat menarik dan memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
5.	Audio backsound (suara latar) media menarik	1	2	3	4	5
6.	Komposisi warna dan tampilan Video animasi <i>stop-motion</i> pembelajaran baik dan menarik	1	2	3	4	5
7.	Tata letak desain Video animasi <i>stop-motion</i> proporsional	1	2	3	4	5
8.	Penggunaan ilustrasi gambar sesuai dan menarik	1	2	3	4	5
9.	Penggunaan animasi teks mudah dibaca	1	2	3	4	5
10.	Penggunaan huruf pada media pembelajaran proporsional dan memiliki komposisi huruf yang baik	1	2	3	4	5
<b>Aspek materi Pembelajaran</b>						
11.	Isi materi pembelajaran pada Video animasi <i>stop-motion</i> sesuai dengan kurikulum	1	2	3	4	5
12.	Isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
13.	Materi yang disampaikan singkat, padat, dan jelas	1	2	3	4	5
14.	Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran melalui Video animasi <i>stop-motion</i>	1	2	3	4	5
15.	Peserta didik dapat mengikuti tahap-tahap	1	2	3	4	5

---

materi pembelajaran yang disampaikan  
melalui Video animasi *stop-motion*

**Aspek Bahasa**

<b>16.</b>	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	1	2	3	4	5
<b>17.</b>	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	1	2	3	4	5
<b>18.</b>	Menggunakan intonasi suara yang jelas	1	2	3	4	5

---

Keterangan:

- 1 : Sangat kurang baik
- 2 : Kurang baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

Komentar dan Saran untuk Perbaikan Media Pembelajaran

---

---

---

---

---

---

---

---

## Lampiran G.1. gambar hasil Penilaian/Tanggapan Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP  
MEDIA ANIMASI *STOP-MOTION* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH.**

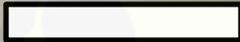
No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
<b>Kriteria Tampilan Video</b>						
1.	Penggunaan animasi efektif dan efisien sebagai video pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
2.	Pemilihan dan penggunaan gambar animasi tidak berlebihan	1	2	3	4	5
3.	Gambar animasi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik	1	2	3	4	5
4.	Tata letak gambar animasi proporsional	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian proporsi warna gambar animasi (keseimbangan warna)	1	2	3	4	5
7.	Tampilan video animasi merupakan kombinasi beberapa komponen teks, gambar dan animasi yang dapat menunjang proses pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
8.	Gambar dan animasi terlihat jelas	1	2	3	4	5
<b>Kriteria Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
9.	Video animasi <i>stop-motion</i> efektif dan efisien sebagai sarana dalam mengelola pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
10.	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video animasi	1	2	3	4	5
11.	Video mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya	1	2	3	4	5
12.	Video animasi dapat dijalankan dikomputer lain	1	2	3	4	5

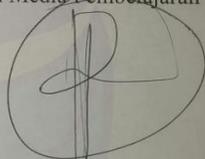
Keterangan :

1 : Sangat kurang baik  
 2 : kurang baik  
 3 : Cukup baik  
 4 : Baik  
 5 : Sangat Baik

Komentar dan Saran untuk perbaikan Video Animasi *stop-motion* pada pembelajaran sejarah

- Secara garis besar materi dalam video ini telah tersampaikan dengan baik, namun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki demi mendapatkan produk yang baik yaitu: (1) perbaiki animasi dengan tokoh yang lebih menarik; (2) perbesar ukuran peta sehingga Animasi *Stop-motion* dapat terlihat dengan jelas dan mendetail

  
Ahli Media Pembelajaran

  
Pully Puari N.P

Lampiran G.2. gambar hasil penilaian ahli *content*/isi media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI *CONTENT*/ISI MEDIA PEMBELAJARAN**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Isi materi pembelajaran sudah sesuai dengan standart kompetensi dan Kompetensi Dasar peserta didik kelas X SMA				<u>4</u>	
2.	Isi materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi	1	2	3	<u>4</u>	5
3.	Ketepatan pemilihan judul dalam mempresentasikan isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran	1	2	3	<u>4</u>	5
4.	Topik materi disajikan secara jelas	1	2	3	<u>4</u>	5
5.	Urutan materi tersusun secara sistematis	1	2	3	<u>4</u>	5
6.	Ketepatan sajian gambar animasi dan ilustrasi yang sesuai untuk memperjelas materi pembelajaran	1	2	3	<u>4</u>	5
7.	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah	1	2	3	<u>4</u>	5
8.	Materi yang disampaikan singkat, padat, dan jelas	1	2	3	4	<u>5</u>
9.	Isi materi pembelajaran tidak menyimpang dari konsep	1	2	3	4	<u>5</u>
10.	Konsep materi ilmiah, akurat dan benar	1	2	<u>3</u>	4	5
11.	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan	1	2	<u>3</u>	4	5
12.	Kemenarikan tampilan materi pada video animasi pembelajaran	1	2	3	<u>4</u>	5

Keterangan :

1 : Sangat kurang baik  
 2 : kurang baik  
 3 : Cukup baik  
 4 : Baik  
 5 : Sangat Baik

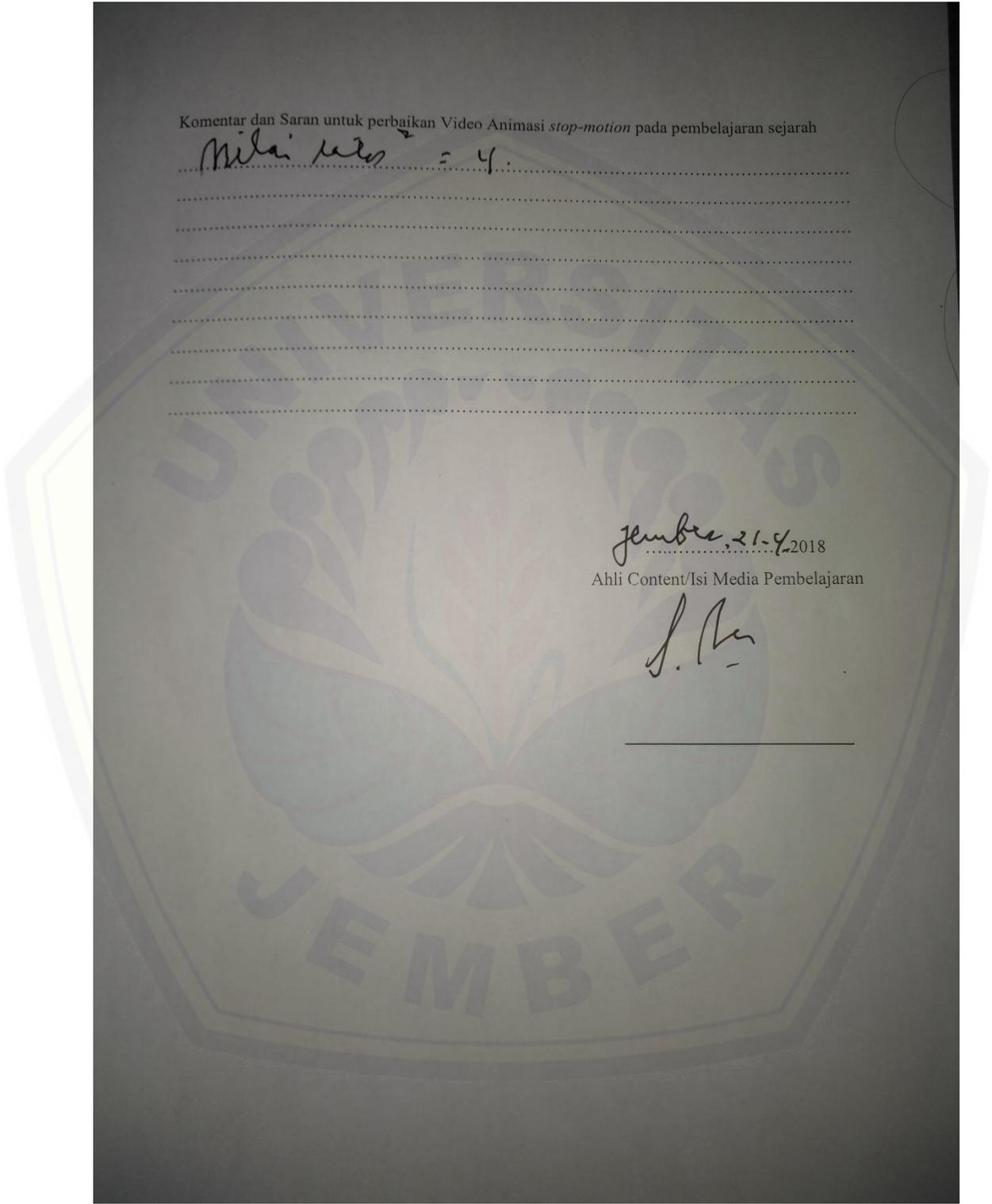
Komentar dan Saran untuk perbaikan Video Animasi *stop-motion* pada pembelajaran sejarah

Nilai revisi = 4.

Jember, 21-4-2018

Ahli Content/Isi Media Pembelajaran

S. P.



## Lampiran G.3. gambar hasil penilaian ahli bahasa

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI BAHASA TERHADAP VIDEO ANIMASI  
STOP-MOTION**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Lugas</b>						
1.	Ketetapan Struktur Kalimat	1	2	3	4	5
2.	Keefektifan kalimat	1	2	3	4	5
3.	Kebakuan Istilah	1	2	3	4	5
<b>Komunikatif</b>						
4.	Keterbacaan Pesan	1	2	3	4	5
5.	Ketetapan Penggunaan kaidah bahasa	1	2	3	4	5
<b>Dialogis dan Interaktif</b>						
6.	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	1	2	3	4	5
7.	Kemampuan mendorong berpikir kritis siswa	1	2	3	4	5
<b>Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik</b>						
8.	Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik	1	2	3	4	5
9.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	1	2	3	4	5
<b>Keruntutan dan keterpaduan alur pikir</b>						
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	1	2	3	4	5

Keterangan :

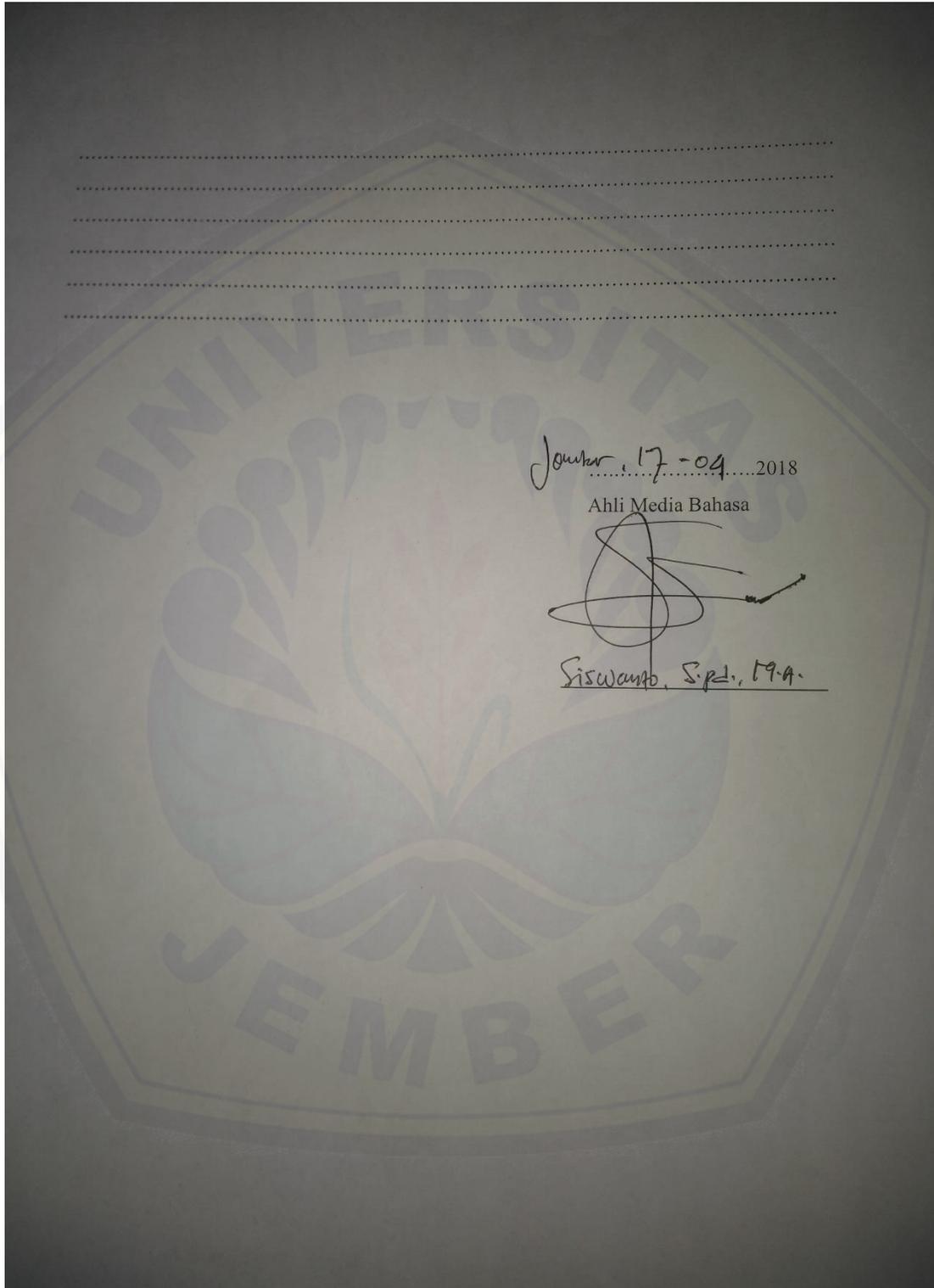
1 : Sangat kurang baik  
 2 : kurang baik  
 3 : Cukup baik  
 4 : Baik  
 5 : Sangat Baik

Komentar dan Saran untuk perbaikan Video Animasi *stop-motion* pada pembelajaran sejarah

.....

.....

.....



## Lampiran G.4. gambar Penilaian Pendidik Mata Pelajaran Sejarah

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PENDIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH**

No.	Kriteria	Skor yang diperoleh				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek umum</b>						
1.	Video animasi <i>stop-motion</i> pada pembelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan media pembelajaran sejarah yang kreatif dan inovatif				4	5
2.	Media pembelajaran ini mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang baik dan efektif				4	5
3.	Video animasi <i>stop-motion</i> memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (ceramah)				4	5
4.	Video animasi <i>stop-motion</i> pembelajaran dapat menarik dan memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran sejarah			3	4	5
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
5.	Audio backsound (suara latar) media menarik			3	4	5
6.	Komposisi warna dan tampilan Video animasi <i>stop-motion</i> pembelajaran baik dan menarik			3	4	5
7.	Tata letak desain Video animasi <i>stop-motion</i> proporsional				4	5
8.	Penggunaan ilustrasi gambar sesuai dan menarik				4	5
9.	Penggunaan animasi teks mudah dibaca				4	5
10.	Penggunaan huruf pada media pembelajaran proporsional dan memiliki komposisi huruf yang baik				4	5
<b>Aspek materi Pembelajaran</b>						
11.	Isi materi pembelajaran pada Video animasi <i>stop-motion</i> sesuai dengan kurikulum			3	4	5
12.	Isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				4	5
13.	Materi yang disampaikan singkat, padat, dan jelas				4	5
14.	Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran melalui Video animasi <i>stop-motion</i>				4	5
15.	Peserta didik dapat mengikuti tahap-tahap materi pembelajaran yang disampaikan melalui Video animasi <i>stop-motion</i>			3	4	5
<b>Aspek Bahasa</b>						
16.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				4	5
17.	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar				4	5
18.	Menggunakan intonasi suara yang jelas			3	4	5

Keterangan:

1 : Sangat kurang baik  
2 : Kurang baik



Lampiran G.5. gambar hasil penilaian ahli *content/isi* media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP  
MEDIA ANIMASI *STOP-MOTION* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH.**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Kriteria Tampilan Video</b>						
1.	Penggunaan animasi efektif dan efisien sebagai video pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
2.	Pemilihan dan penggunaan gambar animasi tidak berlebihan	1	2	3	4	5
3.	Gambar animasi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik	1	2	3	4	5
4.	Tata letak gambar animasi proporsional	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian proporsi warna gambar animasi (keseimbangan warna)	1	2	3	4	5
7.	Tampilan video animasi merupakan kombinasi beberapa komponen teks, gambar dan animasi yang dapat menunjang proses pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
8.	Audio backsound (suara latar) media menarik	1	2	3	4	5
9.	Gambar dan animasi terlihat jelas	1	2	3	4	5
<b>Kriteria Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
10.	Video animasi <i>stop-motion</i> efektif dan efisien sebagai sarana dalam mengelola pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
11.	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video animasi	1	2	3	4	5
12.	Video mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya	1	2	3	4	5
13.	Video animasi tidak macet atau error selama digunakan	1	2	3	4	5
14.	Video animasi dapat dijalankan dikomputer lain	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang baik
- 2 : kurang baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik

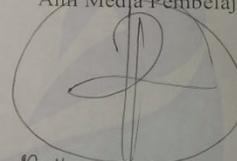
5 : Sangat Baik

Komentar dan Saran untuk perbaikan Video Animasi *stop-motion* pada pembelajaran sejarah

1. Sertakan Sumber pada setiap gambar yang ditampilkan
2. Stop motion pada bagian penyebaran nenek moyang juga disertakan foto peninggalan pada setiap daerah yang dikunjungi
3. Sertakan Keterangan pada setiap gambar misalnya foto mengenai suku dayak dengan keterangan tarikan suku dayak dll
4. Penotongan Audio background jangan terkesan terpenggal. Cari Audiobackound yang senada
5. Pemutaran video bagian akhir mengalami error

Jember, 21 Apr. 2018

Ahli Media Pembelajaran



Rully PUP, S.Pd., M.Ed

## Lampiran H.1. Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Pretest	Post tes
1	ABI	25	75
2	AGISTY ANGGUN FAJAR KINANTI	35	78
3	ANGGA IRYANTO	45	80
4	DEVI SEVRIANI	40	78
5	EGAN FIRMAN MAULANA	40	78
6	FARAH ASHILA O.W	45	78
7	FIKA AYU SAFITRI	35	75
8	JOANA MARIA NIKITA	35	76
9	LAELA NUR AZIZAH	40	78
10	SYAHRUL KUSNADI P.	40	78
	Jumlah	345	774

## Lampiran H.2. Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Post test
1	ABI	33	88
2	AGISTY ANGGUN FAJAR KINANTI	48	98
3	ALFIRA IZZA AULIA	48	86
4	ANGGA IRYANTO	51	95
5	ARIF RAHMAN	34	76
6	AZFAR RISTA A	33	79
7	BRILLIANTANA B	39	95
8	DAFFA HUWAIDA K	40	89
9	DEVI SEVRANI	37	88
10	DIEERA BROHMATERA	25	79
11	EGAN FIRMAN MAULANA	39	85
12	FARAH ASHILA O.W	51	84
13	FIKA AYU SAFITRI	35	80
14	HURAIRON HAQI	38	77
15	IRFIKA ANNISA R	29	97
16	JOANA MARIA NIKITA	40	77
17	KEVIN SAWQA RIZKIY S	36	90
18	LAELA NUR AZIZAH	56	87
19	LANSSA N.M	46	95
20	MARSADINA SILVA	20	76
21	M. ARI D	21	77
22	MUHAMMAD ARIEL	20	78
23	MUHAMMAD FARHAN BINASHRILLAH	29	86
24	NADIL KAFFI M	20	79
25	NOVIANTI PRATIWI	39	80
26	PRISCEILLA B	20	77
27	RAYYA R.	27	77
28	SABDO BINTANG ILYASA	32	79
29	SAVIRA FAYRUZ ZAHIIYAH	23	80
30	SYAHRUL KUSNADI P.	55	81
31	UMAR KHALID ZAKI ABDULLAH	20	76

---

<b>32</b>	YULDANI ADINDA DAVIYANA	27	93
<b>33</b>	ZAKYA A	36	78
	Jumlah	1147	2762

---



Lampiran I. Dokumentasi







