



**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DENGAN MACROMEDIA
FLASH PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X
MENGUNAKAN MODEL ASSURE**

SKRIPSI

**Oleh
Elis Prama Gustiningrum
NIM 100210302064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**



**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DENGAN MACROMEDIA
FLASH PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X
MENGUNAKAN MODEL ASSURE**

SKRIPSI

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

Oleh
Elis Prama Gustiningrum
NIM 100210302064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ibu Siti Buati tercinta dan Bapak Mistarum yang telah mendoakan, memberikan kasih sayang serta pengorbanan dengan tulus selama ini;
2. Guru-guruku sejak taman kanan-kanak sampai SMA beserta para Bapak/Ibu Dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing dan memberikan ilmunya dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan keikhlasan;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Allah akan meninggikan orang-orang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (terjemahan surat *Al-Mujadalah* ayat 11)^{*)}

^{*)}Departemen Agama Republik Indonesia. 1998. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elis Prama Gustiningrum

NIM : 100210302064

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Animasi dengan Macromedia Flash pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta 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 mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 19 September 2014

Yang menyatakan,

Elis Prama Gustiningrum

NIM 100210302064

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DENGAN MACROMEDIA FLASH PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X MENGUNAKAN MODEL ASSURE

Oleh:

Elis Prama Gustiningrum
NIM 100210302064

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Sri Handayani, M.M

Dosen Pembimbing II : Dr. Suranto, M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Animasi dengan Macromedia Flash pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 19 September 2014

tempat: Gedung 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Jember

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Sri Handayani, M.M
NIP. 19521201 198503 2 002

Dr. Suranto, M.Pd
NIP.19620705 198802 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd
NIP 19690204 199303 2 008

Drs. Sumarno, M.Pd
NIP. 19522104 198403 1 002

Mengesahkan

Dekan,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501 198303 1005

RINGKASAN

Pengembangan Media Animasi dengan Macromedia Flash pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE; Elis Prama Gustiningrum, 100210302064;2014;147halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih ditekankan pada pendekatan *scientific* atau proses berpikir ilmiah. Proses berpikir ilmiah ini meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Kegiatan mengamati pada proses pembelajaran sejarah dapat dilaksanakan dengan cara melihat secara langsung objek-objek peninggalan sejarah. Kegiatan ini biasanya membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama dan biaya yang relatif mahal, sehingga pendidik pada mata pelajaran sejarah dituntut untuk berpikir kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Usaha dalam memanfaatkan media pembelajaran sejarah ini sangat jauh berbeda dengan situasi dan kondisi disekolah. Pendidik pada mata pelajaran sejarah pada umumnya kurang memanfaatkan media pembelajaran karena media yang digunakan hanya berupa paket, lembar kerja siswa serta media slide power point yang berisi kalimat tertulis. Dengan demikian maka sangat perlu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif sebagai media pembelajaran sejarah.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran sejarah bagi peserta didik kelas X melalui pengembangan media animasi dengan Macromedia Flash. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana dalam memvariasikan jenis media pembelajaran yang digunakan, serta agar dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah yang berkaitan dengan keterbatasan dana dan alokasi waktu pembelajaran, pengelolaan materi pembelajaran yang kurang menarik serta penyesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang merupakan suatu rangkaian proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau

memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya. Dalam mengembangkan suatu produk, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain pembelajaran ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yakni: (1) analisis peserta didik; (2) merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi; (3) memilih metode, media dan bahan pembelajaran; (4) menggunakan media dan bahan pembelajaran; (5) mengaktifkan keterlibatan peserta didik; (6) evaluasi dan revisi.

Produk yang telah dihasilkan berdasarkan tahapan proses dalam model desain pembelajaran ASSURE diatas, kemudian di uji cobakan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media animasi dengan Macromedia Flash pada pembelajaran sejarah berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi cukup dengan persentase penilaian sebesar 68%, hasil penilaian ahli isi materi pembelajaran menunjukkan 78,33% media pembelajaran ini berada pada kualifikasi baik serta 76% hasil penilaian ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba kelompok kecil dengan responden peserta didik kelas X MIPA 4 menunjukkan 80,11% media pembelajaran yang telah direvisi berada pada kualifikasi baik serta hasil uji coba lapangan dengan responden pendidik menunjukkan 88% media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik serta 81,3% hasil penilaian peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kualifikasi baik.

Kesimpulan yang dapat diambil secara garis besar dalam penelitian ini adalah media animasi dengan Macromedia Flash dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi pendidik pada mata pelajaran sejarah dalam memvariasikan pembelajaran yang digunakan. Selain itu desain animasi pada media pembelajaran ini juga dapat dimanfaatkan untuk mengolah materi pembelajaran sejarah agar lebih menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik dan alokasi waktu dalam pembelajaran sejarah. Adapun saran yang hendak penulis kemukakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk media animasi Macromedia Flash dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sejarah guna melengkapi media pembelajaran lainnya baik berupa buku, lembar kerja siswa, peta dan lain sebagainya.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Animasi dengan Macromedia Flash pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan 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 terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Drs. Pudjo Suharso, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Sri Handayani., M.M selaku Dosen Pembimbing I beserta Dr. Suranto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan petunjuk, nasehat, bimbingan, arahan serta kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan dosen pembahas terima kasih atas segala ilmu, bimbingan dan kemudahan yang selalu Ibu berikan.
6. Drs. Sumarno, M.Pd., selaku penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
7. Drs. Kayan Swastika, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik;
8. Dr. Hadi Sutopo, MMSI., beserta ibu Dr. Arju Muti'ah, M.Pd., terima kasih atas perkenaan Bapak dan Ibu dalam memberikan tanggapan/penilaian terhadap media animasi dengan Macromedia Flash yang dikembangkan;
9. Seluruh Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi pada Pendidikan Sejarah;
10. Kedua orang tuaku yang telah memberikan doa, semangat, dukungan serta kasih sayang yang begitu besarselama ini;

11. Didit Setiawan yang telah memberikan doa, semangat, waktu, tenaga dan pemikirannya selama ini;
12. Sahabat-sahabatku Puput Septy, Nina Rizqi Amilia dan Ria Noviandani yang telah memberi tempat untuk berbagi selama masa perkuliahan beserta Alfianita Imansari, Mardian Dwi Darmawan, Litha Wijayanti dan mbak Hima Karima yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini;
13. Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

Besar harapan penulis bila segenap pembaca memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, 19 September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	4
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan.....	5
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	5
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.7 Batasan Istilah.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	9
2.1 Alasan Pemilihan Model Pengembangan ASSURE dalam pengembangan Media Pembelajaran.....	10
2.2 Urgensi Media pada Pembelajaran Sejarah.....	11
2.3 Software Animasi Macromedia Flash pada Pembelajaran Sejarah.....	15
2.4 Pengembangan Media Animasi Macromedia Flash pada	

Pembelajaran Sejarah.....	18
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Model Desain Pembelajaran ASSURE.....	19
3.3 Prosedur Pengembangan.....	29
3.2.1 Menganalisis Peserta Didik (<i>Analyze Learners</i>).....	29
1) Karakteristik Umum.....	30
2) Kompetensi Awal Peserta Didik.....	31
3) Gaya Belajar.....	32
3.2.2 Merumuskan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi (<i>State Objective</i>).....	32
3.2.3 Memilih Metode Media dan Bahan Pembelajaran (<i>Select Methods, Media and Materials</i>).....	34
a. Memilih Metode.....	34
b. Memilih Media.....	34
1) Tahap Pra Produksi.....	34
2) Tahap Produksi.....	35
3) Tahap Pasca Produksi.....	37
c. Memilih Materi.....	38
3.2.4 Menggunakan Media dan Bahan Pembelajaran (<i>Utilize Media and Materials</i>).....	38
1) Meninjau Media pembelajaran.....	38
2) Menyiapkan Bahan Pembelajaran.....	39
3) Menyiapkan Lingkungan.....	39
4) Mempersiapkan Peserta Didik.....	39
3.2.5 Mengaktifkan Keterlibatan Peserta Didik (<i>Required Learner Participation</i>).....	40
3.2.6 Evaluasi dan Revisi (<i>Evaluate and Revise</i>).....	40
3.4 Uji Coba Produk.....	41
1) Desain Uji Coba	41
2) Subjek Uji Coba.....	41

3) Jenis Data.....	42
4) Instrument Pengumpulan Data.....	42
5) Teknik Analisis Data.....	43
Bab 4. HASIL PENGEMBANGAN.....	44
4.1 Kronologi Proses Perancangan.....	44
4.2 Penyajian Data, Analisis Data dan Revisi Produk Pengembangan.....	46
1) Uji Ahli Media Pembelajaran.....	46
2) Uji Ahli Isi Materi Pembelajaran.....	49
3) Uji Ahli Bahasa.....	51
4) Uji Coba Kelompok Kecil.....	54
5) Uji Coba Lapangan.....	57
BAB 5. Kesimpulan dan Saran.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran Pemanfaatan,Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	65
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1	Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Penilaian melalui Angket... 43
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran..... 47
Tabel 4.2	Revisi Media Pembelajaran berdasarkan Saran/Komentar Ahli Media Pembelajaran. 49
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Ahli Isi/Content Materi Pembelajaran..... 50
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Ahli Bahasa..... 52
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Peserta Didik saat Uji Coba Kelompok Kecil terhadap Media Animasi dengan Macromedia Flash..... 54
Tabel 4.6	Komentar serta Saran Peserta Didik saat Uji Coba Kelompok Kecil..... 56
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Pendidik saat Uji Coba Lapangan..... 58
Tabel 4.8	Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Komentar/Saran Pendidik Mata Pelajaran Sejarah..... 60
Tabel 4.9	Hasil Penilaian Peserta Didik saat Uji Coba Lapangan..... 61
Tabel 4.10	Komentar dan Saran Peserta Didik saat Uji Coba Lapangan terhadap Media Animasi dengan Macromedia Flash..... 62

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Cone of Learning.....	12
Gambar 3.1 Model Desain Pembelajaran ASSURE.....	29

LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian.....	71
Lampiran B. Analisis Peserta Didik (<i>Analyze Learner</i>).....	73
Lampiran b.1 Daftar Pertanyaan Analisis Peserta Didik (<i>Analyze Learner</i>).....	73
Lampiran b.2 Hasil Analisis Peserta Didik (<i>Analyze Learner</i>).....	74
Lampiran C. Perumusan Tujuan Pembelajaran (<i>State Objective</i>).....	77
Lampiran c.1 Perumusan Tujuan Pembelajaran (<i>State Objectives</i>).....	78
Lampiran D. Memilih Metode, Media dan Bahan Pembelajaran (<i>Select Methods, Media and Materials</i>).....	80
Lampiran d.1 Identifikasi Program.....	80
Lampiran d.2 Garis Besar Isi Media.....	82
Lampiran d.3 Ringkasan Isi Program (<i>Sinopsis</i>).....	83
Lampiran d.4 Urutan Isi/Materi Program (<i>Treatment</i>).....	84
Lampiran d.5 Naskah Program (<i>Shooting Script</i>).....	88
Lampiran d.6 Perangkat Gambar Cerita (<i>Storyboard</i>).....	93
Lampiran d.7 Proses Desain Tampilan Media.....	107
Lampiran d.8 Analisis Hirarkikal.....	108
Lampiran d.9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	109
Lampiran E Angket Format Penilaian.....	114
Lampiran e.1 Angket Format A Uji Ahli media.....	114
Lampiran e.2 Angket Format B Uji Ahli Content/Isi Materi Pembelajaran.....	116
Lampiran e.3 Angket Format C Uji Ahli Bahasa.....	117
Lampiran e.4 Angket Format D Uji Kelompok Kecil.....	118
Lampiran e.5 Angket Format E Uji Lapangan untuk Pendidik.....	120
Lampiran e.6 Angket Format F Uji Lapangan untuk Peserta Didik.....	122
Lampiran F Hasil Penilaian/Tanggapan Para Ahli.....	124
Lampiran f.1 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	124
Lampiran f.2 Hasil Penilaian Ahli Isi/Content Materi Pembelajaran.....	126
Lampiran f.3 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	128
Lampiran f.4 Hasil Penilaian Pendidik pada Mata pelajaran Sejarah.....	130

Lampiran G Revisi Media Pembelajaran.....	133
Lampiran g.1 Hasil Revisi media Berdasarkan Saran Ahli Media Pembelajaran.	133
Lampiran g.2 Hasil Revisi Media Berdasarkan Saran Ahli Isi Materi Pembelajaran.....	134
Lampiran h.1 Hasil Revisi Akhir Media Pembelajaran dalam bentuk Print out Media Pembelajaran.....	135
Lampiran I. Curriculum Vitae Ahli	144
Lampiran i.1 Curriculum Vitae Ahli Media Pembelajaran.....	142
Lampiran i.2 Curriculum Vitae Ahli Content/Isi Materi Pembelajaran.....	147