

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGUNAKAN AFTER EFFECT PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 09 KOTA JAMBI

*Irfan, **Satriyo Pamungkas

**Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Batanghari Jambi
Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Batanghari Jambi**

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini berangkat dari permasalahan yang terjadi di SMA N 9 Kota Jambi dimana pembelajaran yang dilakukan menggunakan media yang itu-itu saja dan siswa cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam pemecahan masalah yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu media video animasi dan menerapkannya pada pelajaran Sejarah kelas XI di SMA N 9 Kota Jambi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Lee *and* Owen yang memiliki lima tahap yaitu; 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Penelitian dilakukan di SMA N 9 Kota Jambi dengan subjek penelitian siswa kelas XI IPA yang berjumlah 2 orang untuk uji coba perorangan, 6 orang untuk uji coba kelompok kecil, dan 35 orang pada uji coba kelompok besar. Dari hasil uji coba lapangan didapatkan persentase 85% yang dikategorikan sangat baik untuk penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi.

Abstract

This research and development departs from the problems that occur in SMA Negeri 9 Jambi City where learning is carried out using the same media and students quickly feel bored in the learning process. Learning media can be an alternative in solving problems that occur. This study aims to produce instructional media products, namely video animation media and apply it to the history lessons of class XI at SMA N 9 Jambi City. The research method used in this research is ADDIE developed by Lee and Owen which has five stages, namely; 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The research was conducted at SMA N 9 Kota Jambi with the research subjects of class XI IPA students, amounting to 2 people for individual trials, 6 people for small group trials, and 35 people for large group trials. From the results of field trials, it was found that a percentage of 85% was categorized as very good for the use of animated video-based learning media applied in history learning.

Keywords: Development, Learning Media, Animated Video.

A. PENDAHULUAN

Dalam Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21 ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia berkualitas. Pada hakekatnya pendidikan merupakan

proses untuk membantu pembangunan manusia dalam pengembangan diri agar dapat menghadapi segala tantangan dan rintangan yang dihadapi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia senantiasa menghadirkan perubahan-perubahan dalam rangka penyempurnaan agar

dapat sesuai dengan kebutuhan pembangunan suatu bangsa.

Teknologi berkembang begitu pesat sehingga menghasilkan inovasi-inovasi baru yang diiringi perkembangan pola pikir manusia ke arah yang lebih baik dan lebih maju. Perubahan tersebut juga mencakup teknologi komputer yang masa kini sudah berkembang cepat, baik dari *hardware* dan *software*-nya. Ini disebabkan karena banyaknya kebutuhan manusia dalam mengolah informasi agar informasi itu dapat tersampaikan secara tepat serta kebutuhan akan kemudahan, kecepatan, dalam melakukan kegiatan didalam maupun diluar dunia kerja.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran sejarah sampai saat ini masih banyak menggunakan pembelajaran tradisional, baik ceramah atau eksplanasi yaitu penjelasan biasa, yang didalamnya belum cukup memberikan gambaran yang luas dan menyeluruh. Yang berakibat siswa tidak memiliki pemahaman yang konkrit tentang sejarah yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran sejarah yang hanya memaparkan materi dengan ceramah dirasa kurang efektif, karena

peserta didik sulit untuk mengerti dan memahami materi. Bahkan banyak dijumpai dalam pembelajaran sejarah peserta didik merasa malas dan cenderung meremehkan sejarah yang peristiwanya jauh terjadi sebelum adanya dirinya. Peristiwa yang menurut peserta didik tidak perlu lagi dibahas karena peristiwa sudah lampau yang sudah tidak relevan pada zaman sekarang.

Padahal belajar sejarah merupakan hasil upaya penemuan kebenaran, eksplanasi kritis tentang sebab dan genesis kebenaran sesuatu serta kedalaman pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa peristiwa-peristiwa terjadi (Abdillah. 2012:7). Sejarah itu juga sebagai cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau (Kuntowijoyo, 1992: 18). Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Berdasarkan teori Van Dallen, dalam Sugiyarto hasil belajar dipengaruhi 6 faktor, yaitu: guru, kurikulum, peserta didik, media pembelajaran, lingkungan dan metode pembelajaran. Liliek Setiono mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran dan mendapatkan informasi. Pembelajaran sejarah perlu dilengkapi media karena penggunaan media dapat menggugah memicu imajinasi untuk membayangkan peristiwa sejarah yang dipelajarinya.

Pemilihan media pembelajaran harus disaring, dan diselaraskan dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu hendaknya dipilih media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa. Selain itu penggunaan media harus tepat, artinya pemilihan media pembelajaran harus cocok dengan materi yang dibahas dan pendemonstrasiannya pada saat yang tepat sehingga dapat berfungsi memperjelas informasi atau konsep yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 9 Kota Jambi, Guru sejarah di SMA tersebut masih menggunakan metode yang sering digunakan pada guru umumnya seperti ceramah, tidak adanya media pembelajaran yang memudahkan dan memotivasi siswa dalam belajar. Guru yang menggunakan metode konvensional ini, membuat media pembelajaran tidak digunakan dengan semaksimal mungkin dengan potensi yang ada di SMA 9.

Potensi yang ada di SMA 9 Kota Jambi untuk dapat membuat media ini berjalan dengan baik sangat lengkap. Potensi tersebut berupa Sarana dan

prasarana yang dapat menunjang media pembelajaran di SMA tersebut akan menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Peneliti juga melihat, guru Sejarah di SMA tersebut sudah menggunakan media pembelajaran *slide power point* (PPT) dalam menyampaikan materi pelajaran. Namun media pembelajaran yang digunakan tersebut kurang menarik dan kurang memotivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sama digunakan berulang kali, akan membuat media tersebut dipandang siswa tidak menarik lagi untuk proses belajar. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect* sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Pemilihan aplikasi *Adobe After Effect* untuk membuat media video animasi dikarenakan, aplikasi ini memiliki banyak fitur yang membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan aplikasi lain untuk membuat video animasi seperti *Macromedia Flash*.

Melalui pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect*, diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat. Pembelajaran juga lebih menyenangkan karena adanya visualisasi secara nyata dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah guru. Dari pemaparan latar belakang masalah peneliti merasa tertarik untuk membahas tentang media pembelajaran ini yang berjudul “Pengembangan

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan After Effect Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Negeri 09 Kota Jambi”

B. METODE

Setiap pengembangan tentu dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang dikemukakan oleh Lee & Owens yang terdiri dari lima tahapan yakni penilaian/analisis (*assessment/analysis*) yang meliputi analisis kebutuhan (*need assessment*) dan analisis awal akhir (*front-end analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). (dalam Satriyo. 2016:49).

Alasan pemilihan model ini karena model ini merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia. Model pengembangan ini dikatakan sebagai model prosedural karena urutan langkah dalam prosesnya tersusun secara sistematis dan setiap langkah pengembangan memiliki urutan langkah pengembangan yang tersusun jelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis terbagi dua, yaitu *Need assessment* (analisis kebutuhan) dan *Front-end analysis* (analisis awal sampai akhir). Pada analisis kebutuhan telah dilakukan observasi pra lapangan dalam kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran

sejarah dan siswa. Pada analisis awal sampai akhir dilakukan dengan menganalisis materi pelajaran sejarah kelas XI yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dibuat, menganalisis kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 9 Kota Jambi.

Setelah kegiatan Observasi, Hasil yang didapat peneliti adalah dalam proses pembelajaran siswa cenderung mendengarkan penjelasan guru sambil sibuk dengan urusan siswa satu sama lain. Itu berarti ada siswa yang memperhatikan dan adapula siswa yang tidak memperhatikan, tidak ada nya variatif dalam penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih cepat bosan, siswa susah untuk memahami materi karena siswa hanya diajak untuk berkhayal tanpa melihat contoh nyata atau animasi yang dapat mendukung pemahaman materi. serta tingkat kemampuan guru dalam mengoperasikan PC atau laptop terbilang cukup baik dan untuk sarana prasarana yang ada di sekolah dapat dikatakan sangat memadai karena mempunyai LCD, laptop, dan proyektor. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada guru dan siswa, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas XI yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah observasi dan wawancara yang dilakukan, kegiatan berikutnya adalah mengumpulkan sumber-sumber untuk dijadikan referensi seperti kurikulum, silabus, materi dan buku-buku referensi lainnya yang berkaitan dengan materi dan gambar yang akan

dimasukkan ke dalam media pembelajaran video animasi adalah materi yang terdapat pada Bab II buku mata pelajaran yang digunakan yaitu Perang Melawan Kolonialisme dengan Materi sub-bab yang dipakai yaitu Perang Padri. Adapun gambar-gambar yang digunakan pada media tersebut selain diambil dari buku pelajaran sejarah Indonesia kelas XI juga diambil dari internet.

Analisa materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator yang ada pada kurikulum 2013 (K13). Dari proses identifikasi tersebut, peneliti mendiskusikan dan memberikan gambaran materi kepada guru mata pelajaran sejarah dan menyepakatinya sebagai materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran video animasi.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan media video pembelajaran sesuai dengan format perancangan video pembelajaran. Video pembelajaran dirancang dengan tampilan yang menarik dan Bahasa yang mudah dipahami yang berisi materi. Tahap selanjutnya adalah Menyusun konsep produk. Dalam Menyusun konsep produk yang disini merupakan video pembelajaran terdapat beberapa tahap, yaitu membuat narasi dan *story board* sebagai berikut: ***Terlampir.***

3. Tahap Pengembangan (Development)

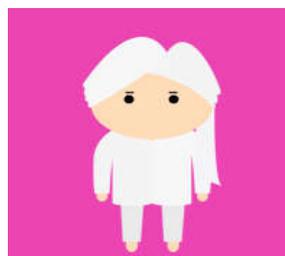
a) Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal dalam proses produksi sebuah video animasi. Berikut merupakan penjabaran dari tahap pra

produksi dalam pembuatan media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dikembangkan oleh peneliti:

- Pembuatan Model *Sheet* (Gambar Karakter Tokoh), dan Gambar Pendukung Lainnya.

Gambar pendukung dalam hal ini meliputi gambar untuk background dan semua gambar yang dibutuhkan dalam proses produksi. Software yang digunakan dalam pembuatan model sheet (gambar karakter tokoh), dan gambar pendukung lainnya adalah *Adobe Illustrator CC 2015*. *Adobe Illustrator CC 2015* adalah program editor grafis vector terkemuka yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe System. Berikut adalah karakter tokoh yang telah dibuat oleh peneliti :



Gambar 4.1 Tokoh Padri



Gambar 4.2 Tokoh Adat



Gambar 4.3 Tokoh Belanda

- *Recording*

Proses recording dilakukan sesuai dengan narasi yang telah dibuat. Pengeditan suara yang dihasilkan pada proses recording dilakukan menggunakan *Adobe Audition CC 2015*.

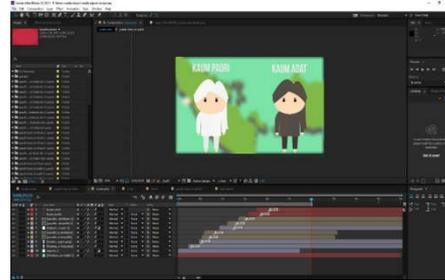


Gambar 4.4 Tampilan Software Adobe Audition CC 2015

- Tahap Produksi

Pada tahap ini proses penganimasian berlangsung. Software yang digunakan dalam proses penganimasian adalah *Adobe After Effects CC 2015*. Setelah bahan-bahan yang telah dibuat pada *Adobe Illustrator CC 2015* dalam tahap pra produksi seperti karakter tokoh, gambar untuk background serta gambar lain yang dibutuhkan, kemudian bahan-bahan tersebut disatukan dan dianimasikan

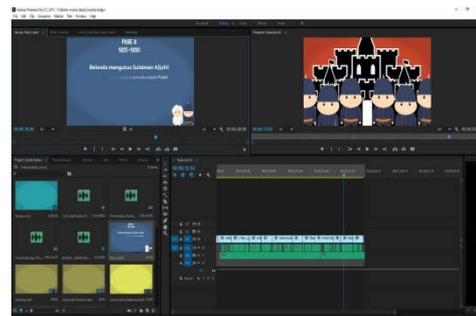
menggunakan *Adobe After Effects CC 2015*.



Gambar 4.5 Tampilan Software Adobe After Effect CC 2015

- Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini, semua video yang telah dibuat dan dianimasikan pada *Adobe After Effects CC 2015* digabungkan menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2015*. Pada tahap ini, juga dilakukan penambahan audio yang dibutuhkan yaitu sound effect dan background. Setelah semua video digabungkan jadi satu, langkah selanjutnya dilakukan proses render, yaitu proses penggabungan video agar menjadi satu kesatuan video yang utuh. Pada saat proses render juga menggunakan software yang sama, yaitu *Adobe Premiere Pro CC 2015*.



Gambar 4.6 Tampilan Software Adobe Primere Pro CC 2015

b. Validasi Produk

Setelah media selesai dibuat, Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan sebanyak dua kali oleh ahli media dan ahli materi yang telah memberikan komentar beserta saran melalui angket yang diberikan peneliti.

- Validasi Ahli Media

Validasi tahap pertama dilakukan antar validator media dan peneliti bersama-sama menilai produk media tersebut. Hasil validasi pertama disajikan sebagai berikut:

- a. Durasi pada video pembelajaran terlalu pendek, disarankan untuk menambah durasi video animasi tersebut, 2) Pada alur cerita yang disajikan cukup baik, perlu ada tambahan dan penyesuaian materi, 3) Keterbacaan teks cukup baik, disarankan untuk memainkan warna pada teks agar video lebih menarik 4) kurang jelasnya pada suara dan penggunaan music pada video, disarankan suara dialog lebih besar daripada suara music, 5) media pembelajaran membantu siswa, disarankan untuk menyesuaikan video dengan kompetensi dasar materi. Dari hasil tinjauan dan tanggapan dari ahli media pada evaluasi tahap pertama, peneliti melakukan revisi produk yang disarankan. Setelah direvisi bentuk dari media tersebut diubah seperti gambar berikut ini:



Adapun komentar dan saran pada validasi tahap II secara keseluruhan komentar dan saran sudah dirasa cukup baik dan sesuai yang ada pada media video animasi. Media video animasi bisa diujicobakan.

- Validasi Ahli Materi

Selain validasi media dengan ahli media, ahli materi juga diminta untuk memberikan tanggapan mengenai materi yang akan disajikan atau ditampilkan pada media pembelajaran. Validasi materi juga dilakukan dua kali yang dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Materi belum memuat tujuan pembelajaran dalam media, sehingga harus ada penambahan tujuan pembelajaran pada media, 2) materi belum lengkap, disarankan untuk

menambahkan materi agar materi yang ada didalam media tercakup semua. Adapun perubahan yang dilakukan pada validasi I adalah penambahan materi pada media agar siswa tidak bingung dengan materi yang disajikan di media video animasi ini.

- b. Pada validasi tahap II, secara keseluruhan komentar dan saran sudah dirasa cukup baik dan sesuai terhadap materi yang ada pada media video animasi.

4. Tahap Implementasi

Setelah melakukan beberapa tahap penelitian pengembangan, rencana pengembangan video pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Pada tahap ini uji coba dilaksanakan tiga kali kepada Siswa Kelas XI IPA I dengan menggunakan *GoogleForm*. Uji coba dilaksanakan tiga tahap yaitu tahap *one to one*, *small group*, dan *field test*. Adapun ujicoba yang dilakukan dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel Uji coba perorangan *One to One*

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi	85 %	Sangat baik
2	Tampilan	83 %	Baik
3	Kemenarikan	80%	Baik
Rata-rata Persentase		83 %	Baik

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran pada aspek tampilan materi diperoleh persentase 85 % dengan kategori “Sangat Baik”, aspek tampilan diperoleh persentase 83 % dengan kategori “Baik”, aspek kemenarikan diperoleh persentase 80 %

dengan kategori “Baik”. Serta diperoleh rata-rata persentase 83 % dengan kategori “Baik”. Hasil nilai pada tabel diatas untuk uji coba perorangan dilakukan terhadap dua orang siswa.

Tabel Uji coba kelompok kecil *Small Group*

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi	87 %	Sangat baik
2	Tampilan	85 %	Sangat baik
3	Kemenarikan	84%	Baik
Rata-rata Persentase		85 %	Sangat Baik

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran pada aspek tampilan materi diperoleh persentase 87 % dengan kategori “Sangat Baik”, aspek tampilan diperoleh persentase 85 % dengan kategori “Sangat Baik”, aspek kemenarikan diperoleh persentase 84 % dengan kategori “Baik”. Serta diperoleh rata-rata persentase 85 % dengan kategori “Sangat baik”. Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sejarah kelas XI IPA I berdasarkan respon penilaian siswa pada uji coba *small group* termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran.

Tabel Uji coba kelompok besar *Field Test*

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi	88 %	Sangat baik
2	Tampilan	87 %	Sangat baik
3	Kemenarikan	86%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase		87 %	Sangat Baik

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran pada aspek tampilan materi diperoleh persentase 88

% dengan kategori “Sangat Baik”, aspek tampilan diperoleh persentase 87 % dengan kategori “Sangat Baik”, aspek kemenarikan diperoleh persentase 86 % dengan kategori “Baik”. Serta diperoleh rata-rata persentase 87 % dengan kategori “**Sangat baik**”.

a. Penilaian kualitas media pembelajaran

Media pembelajaran video animasi telah melalui tahap uji coba penggunaan media pembelajaran, penilaian media video animasi pembelajaran sejarah secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No.	Penilaian Kualitas Uji Coba Media	Persentase	Kategori
1.	Uji coba tahap pertama	83%	Baik
2.	Uji coba tahap kedua	85%	Sangat Baik
3.	Uji coba tahap ketiga	87%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase		85 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif melalui beberapa tahap uji coba di lapangan yaitu : 1) uji tahap pertama, 2) uji tahap kedua, 3) uji tahap ketiga. Penilaian uji coba tahap pertama media pembelajaran mendapatkan nilai skor 83 % atau termasuk dalam kategori baik digunakan tanpa revisi. Penilaian uji coba kedua mendapatkan nilai skor sebesar 85 % atau termasuk dalam kategori sangat baik digunakan. Dan penilaian uji coba tahap ketiga mendapat nilai skor sebesar 87 % atau termasuk dalam kategori sangat baik digunakan tanpa revisi. Rata-rata secara keseluruhan adalah sebesar 85 %

termasuk dalam kategori sangat baik untuk penggunaan media pembelajaran video animasi ini diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

5. Evaluasi

Menurut Nasution (dalam Satriyo pamungkas, 2016: 83) evaluasi sama halnya dengan penilaian yang merupakan suatu program untuk memberikan pendapat dan penentuan arti. evaluasi dilakukan disetiap tahapannya pada saat proses pembuatan produk, hasil anket validasi media dan materi, hasil anket respon siswa yang dilakukan selama kegiatan langkah-langkah pengembangan dilakukan. Evaluasi pertama peneliti dari hasil ahli media yaitu : 1) penambahan durasi, 2) lebih variative terhadap teks yang ada di video animasi, 3) menstabilkan antara suara dialog dan suara musik.

Setelah melakukan revisi dan meminta Kembali berdasar hasil validasi tahap kedua adalah sudah dirasa cukup pada pembuatan media video animasi tersebut serta bisa diujicobakan .

Evaluasi pertama peneliti dari hasil ahli materi yaitu penambahan pada materi yang ada di video tersebut agar materi lengkap dan siswa tidak bingung materi yang disajikan di video animasi tersebut. Setelah melakukan revisi dan meminta Kembali berdasar hasil validasi tahap kedua adalah sudah dirasa cukup pada materi y pembuatan media video animasi tersebut serta bisa diujicobakan.

Setelah melakukan validasi media dan materi selanjutnya melakukan uji coba kepada siswa . respon siswa terhadap media video animasi dengan melalui 3 tahapan yaitu , *One to One, Small Group, Field Test* dengan

presentase rata-rata dari ketiga tahapan tersebut adalah 85% memenuhi klasifikasi “Sangat Baik”. Sehingga dinyatakan bahwa media video tersebut menarik dan bermanfaat digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap analisis yang telah dikemukakan dalam hasil penelitian diketahui siswa merasa bosan terhadap media pembelajaran yang sudah ada, media pembelajaran terpaku pada buku dan teks. Pemilihan video pembelajaran sebagai pendukung media pembelajaran yang dikembangkan karena dapat memudahkan siswa dan tampilan yang menarik sehingga siswa tidak bosan dengan proses pembelajaran berlangsung.

Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan narasi dan pembuatan *storyboard* agar materi sejalan dengan media video animasi tersebut.

Selanjutnya tahap development yaitu tahap pengembangan media muali dibuat berdasarkan rancangan pembuatan pada tahap design pembuatan video animasi dimulai rancangan cerita sampai tahap editing video dan kemudian dilakukan evaluasi oleh ahli media dan ahli materi yang disebut validasi. Tujuan untuk memperoleh saran guna memperbaiki video pembelajaran yang dikembangkan.

Masukan dari para ahli disunting sebagai acuan revisi. Selain itu juga pengisian angket validasi akan menentukan kelayakan media untuk dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Revisi ini dilakukan sebagai

langkah pembuatan video pembelajaran yang layak. Produk yang telah dikembangkan kemudian direvisi pada beberapa komponen yang harus diperbaiki dalam media.

Setelah media direvisi dan dinyatakan baik untuk diujicobakan, kemudian dilakukan ujicoba kepada peserta didik. Tahap ini disebut dengan tahap *implementasi*. Respon peserta didik terhadap video pembelajaran pada hasil uji coba termasuk dalam kategori "sangat baik" dengan rata-rata sebesar 85%.

Sama halnya penelitian yang dilakukan oleh Saadah (2018) tentang “pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan *adobe after effect*” adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini ialah Media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dikembangkan dinilai praktis oleh para validator dengan nilai kualitatif B yang artinya media dapat digunakan. Respon siswa sendiri dalam penggunaan media pembelajaran matematika berbasis video animasi sebesar 85%. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi juga dinilai efektif jika dilihat dari hasil belajar siswa dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 100%.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan proses pengembangan dari hasil uji coba media pembelajaran berbentuk video animasi ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini didesain menggunakan model ADDIE. Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Tahapan dalam

pengembangan media pembelajaran berbentuk video ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi pokok, desain naskah dan produk media pembelajaran berbentuk video animasi, pengujian, revisi, validasi, implementasi di sekolah yang diteliti kemudian dievaluasi. Media pembelajaran berbentuk video animasi berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas XI IPA I pada mata pelajaran sejarah.

2. Media pembelajaran berbentuk video animasi dikatakan “layak” berdasarkan data hasil angket. Hal tersebut dikarekan dalam proses uji lapangan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas XI IPA I, presentase yang diperoleh adalah 85%.

SARAN

1. Bagi Guru

Media video animasi ini agar dapat digunakan, karena akan membuat siswa lebih tertarik belajar dan siswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan lewat media ini.

2. Bagi Siswa

Media ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman materi tentang perang padri.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. 2012. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bandung: Pustaka Media.
- Kuntowijoyo. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Benteng.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Pamungkas, Satriyo. 2016. “Pengembangan Media

Pembelajaran Sejarah SMA kelas XI IPS berbasis Komputer dengan Microsoft Visual Basic 6.0 di SMA Negeri 9 Kota Jambi”. *Tesis Program Pascasarjana Universitas Jambi*.

Saadah, Ifa Datus Saadah. 2018. *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Video animasi dengan menggunakan adobe after effect*.