PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Semarang

oleh

HESKY ELMA IDEARI

1102412109

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media pembelajaran Video Animasi Stop Motion untuk Pembelajaran Sejarah" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.	**Dr. Titi Prihatin, M.Pd.**
NIP. 197907272006041002	**NIP. 196302121999032001**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

KEMENTRIAN PENDIDIKAN NASIONAL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG UNNES FIP JUR. KTP

ii

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 21 Nopember 2016.

Panitia:

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.
NIP. 197907272006041002

Penguji I

Dr. Kustiono, M.Pd.
NIP. 196303071993031001

Penguji II/Pembimbing

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.
NIP. 197907272006041002

Penguji III/Pembimbing

Dr. Titi Prihatin, M.Pd.
NIP. 196302121999032001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 16 November 2016

Hesky Elma Ideari
NIM. 1102412109

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Setiap kejadian selalu mempunyai dua sisi, sisi halangan maupun sisi peluang.

Tergantung Anda mau membuka sisi yang mana.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kepada Allah SWT skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan memberi dukungan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur ke hadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hikmah-Nya sehingga skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* untuk Pembelajaran Sejarah** berhasil penulis selesaikan. Skripsi ini disusun dan diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Fakhruddin,M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kesempatan untuk penelitian ini.
2. Drs. Sugeng Purwanto,M.Pd., Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberi kesemptan dalam menyusun skripsi.
3. Dr. Yuli Utanto,S.Pd.,M.Si., sebagai dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dengan penuh kesabaran kepada penulis dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini.
4. Dr. Titi Prihatin,M.Pd., sebagai dosen pembimbing II yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan dengan baik skripsi ini.
5. Ibu dan Bapak dosen Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah membantu memberikan bimbingan dan motivasi.

6. Ibu dan Bapak guru SMA Negeri 3 Pati yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
7. Orang tua, kakak dan adik tersayang yang selalu mengiri langkahku dengan berlimpah cinta, kasih sayang, dan doa.
8. Sahabat dan teman-teman UKM Pramuka serta rekan mahasiswa TP'12 yang telah membantu serta memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi penelitian ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, November 2016

Penulis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Ideari, Hesky Elma. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion untuk Pembelajaran Sejarah*. Pembimbing: I. Dr.Yuli Utanto,M.Si., II. Dr. Titi Prihatin,M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Video Animasi, Mata Pelajaran Sejarah

Berdasarkan pengamatan, permasalahan dalam pembelajaran Sejarah selalu sama yakni belum adanya media pembelajaran pada mata pelajaran tersebut, siswa kurang antusias dengan pelajaran Sejarah dikarenakan terlalu banyak teori dan materi yang harus dihafal dan diingat sehingga menurunkan minat belajarnya. Padahal keefektifan dan efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu kini guru dituntut untuk mampu menyediakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Salah satunya adalah media pembelajaran video animasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran Sejarah pada materi proklamasi kemerdekaan Idonesia dan mengetahui kelayakan media pembelajaran Sejarah pada materi proklamasi kemerdekaan Idonesia di SMA. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini memiliki 5 tahap yaitu *Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi.* Penelitian ini dilakukan di SMA N 3 Pati. Data penelitian diperoleh dari hasil uji coba alat dan penyebaran angket persepsi kepada siswa. Data hasil ujicoba dianalisis dengan menentukan validitas dan reabilitas, sedangkan data angket dianalisis dengan rumus persentase. Dari hasil validasi isi, tampilan, dan keefektifan produk oleh ahli materi sebesar 100% dan keefektifan media oleh ahli media sebesar 84,77% dinyatakan baik dan hasil produk dan keefektifan oleh peserta didik sebesar 89,16% dinyatakan sangat baik. Hasil uji efektifitas perhitungan diperoleh t_{hitung}= 11,11 dengan α = 5 % dan dk = (32-1) = 31 sehingga diperoleh dk = 2,042. Kriteria pengujian, Ho ditolak apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, karena hasil uji *pre test post test* tersebut menunjukkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka Ho diterima, sehingga dapat disimpulkan rata-rata kemampuan pemahaman siswa mengenai materi proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 3 Pati meningkat dengan bantuan media pembelajaran video animasi stop-motion. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Serta dapat sebagai bahan pembanding untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL..... i
PERSETUJUAN PEMBIMBING..... ii
PENGESAHAN..... iii
PERNYATAAN..... iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... v
KATA PENGANTAR..... vi
ABSTRAK. viii
DAFTAR ISI..... ix
DAFTAR TABEL..... xiii
DAFTAR GAMBAR..... xiv
DAFTAR BAGAN..... xv
DAFTAR LAMPIRAN..... xvi
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang..... 1
1.2 Rumusan Masalah..... 10
1.3 Tujuan Penelitian..... 10
1.4 Manfaat Penelitian..... 10
1.5 Pembahasan Istilah..... 11
BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Media Pembelajaran..... 14
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran dan Fungsinya..... 14
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran..... 15
2.2 Media Pembelajaran Audio-Visual..... 17
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Audio-Visual dan Jenisnya..... 18
2.2.2 Nilai Edukatif Media Pembelajaran Video..... 18
2.2.3 Keterkaitan Media Video dengan Kawasan Teknologi Pendidikan 1994 dan 2004..... 20
2.2.3.1 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994) 21
2.2.3.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004) 25

2.2.3.3 Kedudukan Pengembangan Video Pembelajaran dalam Perbedaan Definisi TP 1994 dengan 2004 27
2.3 Animasi Stop-Motion 28
2.4 Hakekat Sejarah 31
2.5 Karakteristik Siswa SMA 33
2.6 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan 34
2.6.1 Pinnacle Studio V15 34
2.6.2 Windows Movie Maker 35
2.7 Kaitan Video Animasi Stop-Motion dengan Pembelajaran Sejarah 37
2.8 Kerangka Berfikir 39
2.9 Hipotesis 41
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 42
3.1.1 Metode Pengembangan 42
3.1.2 Metode Penelitian Eksperimen 43
3.2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 45
3.2.1 *Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi* 46
3.2.2 *Desain Media Pembelajaran Video Animasi* 47
3.2.3 *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi* 48
3.2.4 *Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi* 48
3.2.5 *Evaluasi Produk Media Pembelajaran Video Animasi* 49
3.3 Teknik Pengumpulan Data 49
3.3.1 Jenis Data 49
3.3.2 Variabel Penelitian 49
3.3.3 Populasi 50
3.3.4 Sampel 50
3.4 Metode Pengumpulan Data 51
3.4.1 Metode Angket / Kuesioner 51
3.4.2 Metode Tes 52
3.4.3 Metode Dokumentasi 53
3.5 Teknik Analisis Data 53

3.5.1 Validitas Instrumen..... 54
3.5.2 Reliabilitas Instrumen..... 54
3.5.3 Indek Kesukaran Soal..... 55
3.5.4 Daya Pembeda Soal..... 56
3.5.5 Analisis Data Instrumen..... 56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
4.1 Deskripsi Lokasi Penelittian..... 58
4.2 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi..... 61
4.2.1 Hasil Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi..... 61
4.2.2 Hasil Desain Media Pembelajaran Video Animasi..... 64
4.2.2.1 Penulisan Peta Kompetensi..... 64
4.2.2.2 Penulisan Peta Materi..... 65
4.2.2.3 Penulisan GBIM (Garis Besar Isi Media)..... 65
4.2.2.4 Penulisan Naskah Media Pembelajaran Video Animasi..... 65
4.2.3 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi..... 66
4.2.3.1 Tahap Produksi..... 66
4.2.3.2 Tahap Validsasi..... 67
4.2.4 Hasil Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi..... 67
4.2.4.1 Uji Coba Produk..... 67
4.2.4.2 Penerapan Dalan Pembelajaran..... 68
4.2.5 Hasil Evaluasi (Penilaian) Media Pembelajaran Video Animasi..... 68
4.3 Hasil Penelitian..... 69
4.3.1 Hasil Keefektifan Ujicoba Media Pembelajaran Video Animasi..... 69
4.3.1.1 Hasil Ahli Materi..... 69
4.3.1.2 Hasil Ahli Media..... 70
4.3.1.3 Hasil Angket Siswa..... 71
4.3.2 Hasil Uji Coba Berdasarkan Ketuntasan..... 72
4.3.3 Uji Keefektifan Berdasarkan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi..... 73
4.4 Hasil Program Media Pembelajaran Video Animasi..... 75
4.5 Pembahasan..... 83

4.5.1 Uji Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi..... 84
4.5.2 Uji Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi..... 86
4.6 Kendala dan Solusi..... 87
BAB V PENUTUP
5.1 Simpulan..... 89
5.2 Saran..... 90
DAFTAR PUSTAKA..... 92
LAMPIRAN..... 94

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hubungan Antara Media dengan Tujuan Pembelajaran..... 20
Tabel 2.2 Perbedaan Definisi TP 1994 dengan Definisi TP 2004..... 27
Tabel 3.1 Desain Pra-Eksperimen..... 44
Tabel 4.1 Data Guru dan Siswa SMA Negeri3 Pati..... 58
Tabel 4.2 Data Persebaran Siswa SMA Negeri 3 Pati..... 59
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 3 Pati..... 59
Tabel 4.4 Kelompok Mata Pelajaran Peminatan..... 60
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi..... 70
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media..... 70
Tabel 4.7 Hasil Angket Siswa..... 71
Tabel 4.8 Perhitungan Hasil Pre Tes- Post Tes Siswa..... 72
Tabel 4.9 Tabel Pengamatan Proses Belajar Siswa..... 73

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan 1994..... 22

Gambar 2.2 Elemen/Kawasan Teknologi Pendidikan 2004..... 25

Gambar 2.3 Tampilan Pinnacle Studio V15..... 35

Gambar 2.4 Tampilan Windows Movie Maker..... 36

Gambar 2.5 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop-Motion*..... 41

Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE..... 45

Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Media Pembelajaran Video Animasi *Stop-Motion*..... 76

Gambar 4.2 Tampilan Tujuan dalam Media Pembelajaran Video Animasi *Stop-Motion*..... 76

Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi dalam Media Pembelajaran Video Animasi *Stop-Motion*..... 77

Gambar 4.4 Tampilan Perkenalan Tokoh dalam Media Pembelajaran Video Animasi *Stop-Motion*..... 77

Gambar 4.5 Tampilan Pengeboman Kota Hiroshima dalam Media Pembelajaran Video Animasi *Stop-Motion*..... 78

Gambar 4.6 Kalimat Penjelas dalam Media Pembelajaran Video Animasi *Stop-Motion*..... 78

Gambar 4.7 Suasana Perundingan Para Golongan Muda 79

Gambar 4.8 Suasana Pembujukan Golongan Tua oleh Golongan Muda... 80

Gambar 4.9 Suasana Perumusan Teks Proklamasi..... 80

Gambar 4.10 Suasana Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kediaman Soekarno..... 81

Gambar 4.11 Tampilan Penutup dalam Media Pembelajaran Video Animasi *Stop-Motion*..... 82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian..... 95
Lampiran 2 Surat Selesai Melakukan Penelitian..... 96
Lampiran 3 Daftar Responden..... 97
Lampiran 4 Silabus..... 98
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... 100
Lampiran 6 Kisi Kisi Angket Untuk Ahli Media..... 106
Lampiran 7 Angket Untuk Ahli Media..... 106
Lampiran 8 Kisi Kisi Angket Untuk Ahli Materi..... 109
Lampiran 9 Angket Untuk Ahli Materi..... 110
Lampiran 10 Kisi Kisi Angket Untuk Siswa..... 113
Lampiran 11 Angket Untuk Siswa..... 115
Lampiran 12 Soal Uji Coba..... 117
Lampiran 13 Soal Pre Test..... 121
Lampiran 14 Soal Post Test..... 127
Lampiran 15 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media..... 133
Lampiran 16 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi..... 136
Lampiran 17 Uji Kelayakan Produk Oleh Media..... 139
Lampiran 18 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi..... 140
Lampiran 19 Uji Kelayakan Produk Oleh Siswa..... 141
Lampiran 20 Uji Validitas Butir Soal..... 143
Lampiran 21 Analisis Tingkat Kesukaran Soal..... 144
Lampiran 22 Hasil Analisis Validitas dan Daya Pembeda Soal..... 145
Lampiran 23 Hasil Analisis Reliabilitas Soal..... 150
Lampiran 24 Uji Hasil Pre-Post Tes Siswa..... 152

Lampiran 25 Peta Kompetensi..... 154
Lampiran 26 Peta Materi..... 155
Lampiran 27 GBIM Program Media Pembelajaran Video Animasi..... 156
Lampiran 28 Naskah Media Pembelajaran Video Animasi..... 161
Lampiran 29 Dokumentasi..... 178

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu bangsa. Pendidikan memegang peran penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah melalui terlaksananya pendidikan formal. Salah satu bentuk pelaksanaan pendidikan formal adalah dengan terlaksananya proses pembelajaran disekolah yang melibatkan guru dan siswa beserta perangkat yang mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang matang agar hasil yang diharapkan sesuai tujuan yang diharapkan. Hal ini senada dengan isi Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Pendidikan di Indonesia terus berupaya untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia yang dimiliki agar menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat kita lihat dari perubahan wajib belajar

9 tahun menjadi wajib belajar 12 tahun. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, maupun pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan.

Guru merupakan salah satu ujung tombak terlaksananya proses pembelajaran sangat berperan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Guru diharuskan memiliki kualifikasi yang baik dalam menjalankan profesinya, salah satunya adalah kompetensi guru. Kompetensi guru merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang dimiliki dan dikuasai oleh seorang guru dalam melaksanakan keprofesionalannya. Hamalik (2004:36) menyatakan, guru yang berkompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan akan lebih mampu mengelola kelasnya, sehingga belajar para siswa berada pada tingkat optimal.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyebutkan empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, yakni, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Di dalam kompetensi pedagogik dimaksutkan untuk menuntut guru memiliki kemampuan untuk mengelola siswa yang meliputi pemahaman terhadap siswa, perancangan, dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, serta mengembangkan kecerdasan siswa untuk mengaktualisasikan potensi siwa. Oleh karena itu, salah satu kemampuan dasar yang dimiliki guru sebagai pendidik yakni kemampuan dalam melakukan perencanaan pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran. Dalam melakukan perencanaan pembelajaran, guru

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

memerlukan perencanaan yang seksama yakni mengkoordinasikan tujuan, bahan ajar, kegiatan pembelajaran, metode dan alat bantu pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dilakukan untuk merumuskan dan menetapkan interaksi beberapa komponen sehingga dapat terselenggara proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Melakukan perencanaan pembelajaran menjadi langkah yang sangat menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran nantinya. Dalam merencanakan pembelajaran perlu diperhatikan dua unsur yang penting dalam pembelajaran yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Kedua unsur tersebut saling berkaitan. Penggunaan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi pemilihan jenis media pengajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih.

Media pembelajaran merupakan segala macam bentuk perangsang dan alat yang digunakan untuk mendorong keinginan belajar siswa (Sukmadinata, 1988: 118). Pemilihan media pembelajaran tidak hanya sesuai dengan metode pembelajaran, yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pengajaran berlangsung. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, efisien, menyenangkan, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tujuan pembelajaran Sejarah seperti yang dimuat dalam Buku Guru: Sejarah Indonesia untuk SMA Kelas XI (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014: 4) adalah siswa mampu berpikir historis dalam melakukan pemahaman Sejarah, membangun kesadaran akan pentingnya waktu yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan, melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta-fakta Sejarah secara benar, menumbuhkan apresisasi dan penghargaan terhadap peninggalan Sejarah sebagai bukti peradaban. Salah satu aspek yang menjadi tujuan pelaksanaan pembelajaran Sejarah ialah menumbuhkan sikap nasionalisme di kalangan siswa. Melalui pemahaman dan penjelasan tentang perjuangan di masa lampau, diharapkan akan tumbuh pemahaman terhadap arti penting perjuangan di masa lampau. Kompetensi pada pembelajaran Sejarah di sekolah dewasa ini, dengan kurikulum yang digunakan sekarang yaitu kurikulum 2013 dimana siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga menganalisis, menalar, dan merekontruksi materinya.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sehingga siswa menjadi penentu sendiri terjadi atau tidak terjadinya proses belajar untuk dirinya sendiri. Ada banyak faktor penghambat maupun penyebab terjadi atau tidak terjadinya proses belajar oleh siswa, seperti halnya di SMA Negeri 3 Pati. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis, secara langsung dengan mewawancarai guru, siswa dengan memberikan angket analisis kebutuhan pada mata pelajaran Sejarah di SMA N 3 Pati dan melihat kondisi pembelajaran secara langsung. Sebagai guru yang sudah berpengalaman, tentu memahami kondisi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dimana materi yang dipelajari dianggap sulit oleh siswanya dan kendala-kendala dalam proses pembelajaran Sejarah.

Pertama, materi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah adalah sesuatu yang dianggap abstrak oleh siswa karena memuat peristiwa lampau maupun suatu kejadian. Terlebih lagi sejarah tentang Peristiwa Proklamasi Indonesia yang dianggap sulit oleh siswa meskipun telah berualng kali dipelajari sebelumnya. Menurut para siswa, Sejarah merupakan pelajaran yang membosankan dan tidak menarik karena di dalamnya hanya berisi kalimat-kalimat teori dengan sedikit gambar pendukung maupun penjelasan. Sehingga hasil belajar pada Ulangan Tengah Semester Genap menunjukkan hasil yang kurang baik. Nilai asli untuk UTS Sejarah di kelas XI MIPA 4 rata-rata nilainya adalah 68,7, jauh dari nilai kriteria ketuntasan minimun (KKM) mata pelajaran Sejarah Indonesia yakni 80. Dibenarkan oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut bahwa siswa merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran Sejarah dikarenakan siswa malas untuk membaca teori maupun peristiwa yang dimuat buku pelajaran Sejarah mereka.

Kedua, metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah tidak bervariasi. Metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pelajaran Sejarah adalah ceramah oleh guru, hafalan materi oleh siswa, dan mengerjakan soal yang terdapat dalam buku pegangan siswa. Siswa menyatakan malas untuk menghafal peristiwa, tanggal kejadian, peristiwa yang terjadi, maupun tokoh yang terlibat. Terlalu banyak teori dan materi yang harus dihafal dan diingat menurunkan minat mereka dalam mengikuti pelajaran Sejarah. Sulit dalam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

membuat ringkasan, catatan kecil dan peta pikiran adalah dampak berikutnya yang dialami oleh siswa akibat rendahnya minat baca meraka terhadap materi yang dipelajari. Padahal membaca merupakan salah satu kunci dalam pelajaran sejarah. Hasil studi Rahayu mengenai *Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V Di Kecamatan Bantul* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara minat baca terhadap prestasi belajar IPS siswa, dengan nilai F_{hitung}= 0,738 dan F_{tabel}= 3,925, dimana $F_{hitung}<F_{tabel}$ atau p 0,834 > 0,05, yang berarti semakin tinggi minat baca maka semakin tinggi pula prestasi belajar IPS, dan sebaliknya. Variabel pengaruh minat baca berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS siswa sebesar 20,8%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Selain itu perbedaan gaya belajar siswa menyebabkan tidak semua siswa mampu belajar hanya dengan tulisan untuk dihafal saja. Padahal begitu banyak metode pembelajaran yang sekiranya dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah. Metode pembelajaran sangat penting di lakukan agar proses belajar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membuat suntuk para siswa, serta siswa dapat menangkap ilmu yang disampaikan dengan mudah. Uno menyarankan dalam bukunya dalam pemilihan metode pembelajaran harus didasarkan pada analisis kondisi dan hasil pembelajaran (2008:6). Analisis akan menunjukkan bagaimana kondisi pembelajarannya, dan apa hasil pembelajaran yang diharapkan. Setelah itu, barulah menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata dan hasil pembelajaran yang diharapkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ketiga, penggunaan sumber belajar, alat bantu maupun media pembelajaran yang terbatas. Sumber belajar yang digunakan siswa hanya terbatas pada buku cetak dan pengetahuan gurunya. Ketika sumber belajar mereka kurang, maka internet menjadi jalan terakhir dalam memperoleh tambahan informasi mengenai materi yang mereka pelajari. Media pembelajaran maupun alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah juga tidak tersedia dalam jumlah yang bervariasi. Jarang sekali guru menggunakan media pendukung lainnya. Kondisi tersebut sangat kurang baik karena akan mengakibatkan siswa bosan dan jenuh sehingga proses pembelajaran tidak efektif dan tidak menarik jika siswa hanya membaca buku saja. Padahal, belajar dengan cara membaca teks hanya menghasilkan daya retensi memori sebesar 10% saja, dibandingkan dengan belajar dengan melihat dan mendengar akan menghasilkan daya retensi sebesar kurang lebih 50%, sehingga belajar yang melibatkan beberapa indra akan mampu meningkatkan efektivitas belajar manusia dengan lebih baik (Kustiono, 2010:13). Sehingga pembelajaran yang melibatkan beberapa indra yang dimiliki oleh manusia dapat mempermudah pemahaman materi yang dipelajari.

Terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti audio, film, video, animasi, ilustrasi, simulasi dan media interaktif. Begitu pula dengan pembelajaran Sejarah juga memerlukan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa diharapkan dapat mempelajari peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia secara lebih mudah dan menyenangkan. Video pembelajaran merupakan salah satu produk dari media audio-visual yang mempunyai

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kemampuan yang lebih baik dibandingkan media yang lain karena meliputi media audio dan visual. Selaian itu, kelebihan media video adalah dapat kapan saja dan dimana saja diputar oleh guru maupun siswa. Media video dapat digunakan secara berulang dan media video dapat dimanfaatkan pada jangka waktu yang panjang dalam proses pembelajaran selama isi dari media video tersebut masih relevan dengan materi yang dimuat.

Hasil penelitian sebelumnya oleh Rahmatutullah mengenai *Pemanfaatan Media Film Animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP N 6 Banjarmasin* menunjukkan peningkatan hasil belajar rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 2,33, selain itu juga menunjukkan peningkatan minat dan motivasi belajar siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dari hasil pengamatan, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep-konsep IPS yang diajarkan. Konsep-konsep abstrak IPS yang selama ini hanya ditampilkan melalui buku-buku teks selama kegiatan pembelajaran, bisa disajikan secara langsung dan kontekstual melalui film animasi yang ditayangkan selama kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk meminimalisir permasalahan yang dialami pada pembelajaran sejarah di SMA N 3 Pati, penulis menawarkan media pembelajaran video animasi yang bisa mengilustrasikan pelajaran Sejarah yang berisi materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pada proses pembuatannya penulis menggunakan teknik animasi *stop motion*. *Stop Motion (claymation)* merupakan teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik bergerak sendiri. Dinamakan animasi *stop motion* karena objek yang berupa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

benda mati digerakkan sedikit demi sedikit lalu difoto menjadi frame individual, kemudian serangkaian frame akan menciptakan sebuah ilusi geraak yang dijalankan sebagai urutan yang berkelanjutan.

Perlunya dikembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk pembelajaran Sejarah mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah siswa diharapkan tidak lagi mengkhayal peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia belaka, namun dapat melihat gambaran kecil setiap detail proses peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media video memiliki kelebihan dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian siswa. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih dari 70%) utuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan (Warsita, 2008:30). Dengan melihat dan mendengarkan setiap peristiwa melalui media tersebut, siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan dan pemahaman secara mandiri. Melalui pemahaman dan penjelasan tentang perjuangan di masa lampau, diharapkan akan tumbuh pemahaman terhadap arti penting perjuangan di masa lampau dan dapat meningkatkan rasa nasionalisme pada diri siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penulis merumuskan penulisan dalam bentuk skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Untuk Pembelajaran Sejarah".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, masalah dalam penelitian nantinya adalah

a. Bagaimanakah desain media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Sejarah kelas XI program IPS di SMA N 3 Pati?
b. Apakah penggunaan media pembelajaran animasi *stop motion*pada mata pelajaran Sejarah kelas XI program IPS di SMA N 3 Pati efektif digunakan untuk pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

a. Mengembangkan media pembelajaran animasi *stop motion* yang sesuai digunakan pada pembelajaran Sejarah siswa kelas XI SMA N 3 Pati.
b. Mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menunjang proses pembelajaran Sejarah kelas XI program IPS di SMA N 3 Pati.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang berupa produk media video pembelajaran dapat memberikan manfaat antara lain:

a. Manfaat teoritis

   Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan dan wacana baru tentang pengembangan video pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya

pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Selain itu juga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran video animasi.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dengan hasil penelitian dan pengembangan ini guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif serta memberikan alternatif media dalam pembelajaran Sejarah.
2. Bagi siswa, dengan hasil penelitian dan pengembangan ini siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Sejarah.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat digunakan sebagai gambaran dan acuan untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan pokok permasalahan yang sama.

1.5 Pembahasan Istilah

Kesalahan pengertian dan penafsiran judul dalam penulisan skripsi sering terjadi, oleh karena itu untuk mengurangi kesalahan tersebut penulis merasa perlu membuat batasan yang memperjelas penggunaan istilah yang digunakan dalam skripsi ini, yaitu

1.5.1 Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan diartikan sebagai proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki (kbbi.web.id). Pengembangan

adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Seel and Richey, 1994: 38). Jadi pengembangan merupakan rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dalam rangka mencapai sebuah tujuan maupun meningkatkan kualitas untuk lebih baik. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan pengembangan adalah pembuatan dan penggunaan media pembelajaran video animasi *stop-motion* untuk sarana belajar mengajar agar proses belajar mengajar menjadi lebih baik.

1.5.2 Media Pembelajaran Video

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun peralatan lainnya. Media pembelajaran sebagai suatu hal yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2009:3), penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir, sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Media yang digunakan dalam pembelajaran harus memiliki desain yang disesuaikan dengan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

1.5.3 Animasi *Stop-Motion*

Animasi berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti Anima yang berarti menberi nyawa, hidup, jiwa, dan semangat. Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan (Munir,2013). Pada penelitian ini dikembangkan sebuah video pembelajaran yang

dibuat dengan bentuk animasi dengan teknik pembuatan stop-motion animation. Alasan stop motion animation dipilih dalam teknik pembuatan dalam pengembangan video pembelajaran ini adalah melihat dari sisi kelebihan yang dimilikinya dimana siapa saja dapat membuat animasi tersebut.

1.5.4 Pembelajaran Sejarah

Sejarah ialah cerita perubahan peristiwa-peristiwa atau kejadian masa lampau yang telah diberi tafsir atau ulasan dan dikaitkan sehingga membentuk suatu pengertian yang lengkap (Rustam, 1999:2). Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia indonesiaa yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Tujuan dari pembelajaran sejarah di sekolah adalah siswa mampu berpikir historis dalam melakukan pemahaman sejarah, membangun kesadaran akan pentingnya waktu yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan, melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta-fakta sejarah secara benar, menumbuhkan apresisasi dan penghargaan terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Media pembelajaran

Kata media/medium berasal dari bahasa latin yaitu *mediusi* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Media merupakan pengantar informasi atau pesan antara si bemberi pesan dengan si penerima pesan. Media dalam artian sempit merupakan alat peraga atau alat bantu. AECT (*Association of Education and Community Technology*) (Arsyad 2002:3) memberi pengertian media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Selain itu Arsyad (2002:4) menyatakan bahwa media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengundang maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dalam penerapannya media pembelajaran membantu guru dalam penyampaian pesan pengetahuan supaya siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran bisa secara individu maupun kelompok dengan keberadaan guru sebagai fasilitator atau pemberi penjelasan.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Dan Fungsinya

Media dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan siswa. Media digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan dengan pembelajaran untuk

meningkatkan kualitas belajar yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Dari uraian di atas, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dan manfaat dalam membantu proses pembelajaran, yakni berupa menarik minat dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, merangsang siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar pembelajaran, memberikan variasi metode pembelajaran untuk guru, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan adanya interaksi langsung antara guru dengan siswa, siswa dengan kelompok, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan lingkungan belajar.

Media pembelajaran sesungguhnya sangat dibutuhkan oleh siswa, selain untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran, media pembelajaran juga dapat memberikan variasi terhadap model pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Yang terpenting dari penggunaan media pembelajaran dan bahan ajar akan membantu siswa untuk memperluas konsep pengetahuan mereka dibandingkan hanya dengan menggunakan buku teks (Klentien-Kamnungwut, 2015:585).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Media atau bahan adalah perangkat lunak yang berisi pesan maupun informasi pendidikan yang disajikan dengan mempergunakan peralatan. Ada banyak sekali media yang bisa digunakan dalam pembelajaran, namun karena terlalu banyaknya media sehingga sering terjadi kebingungan dalam pengklasifikasian media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, timbul usaha penataan pengelompokan atau pengklasifikasian menurut kesamaan ciri atau

karakteristikya. Sudjana menggolonggan media pembelajaran menjadi tiga jenis yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yakni media grafis atau media dua dimensi, media tiga dimensi dan media proyeksi (2009:3). Sedangkan menurut Sheel-Richey (dalam Kustiono, 2009:11), media pembelajaran secara umum ditaksonomikan menjadi: (1) media visual, (2) media audio (media dengar), (3) media audio-visual (media pandang-dengar), (4) media berbasis komputer, dan (5) media terpadu (media terintegrasi).

Selain itu Bretz (dalam Sadiman, 2007: 20) juga mengidentifikasi media pembelajaran berdasarkan tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak, sehingga timbul 8 klasifikasi media pembelajaran yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Dari beberapa penggolongan menurut para ahli tersebut, didapat keesamaan bahwa mereka menggolonggan media pembelajaran beerdasarkan indra yang menerima pesan yang disampaikan, yakni media ditrima meelalui indra pendengaran, penglihatan, maupun pendengaran dan penglihatan. Oleh karena itu , berdasarkan jenisnya media dibagi ke dalam beberapa bentuk yaitu media auditif, media visual dan media audio-visual. *Pertama*, media pembelajaran audio menurut Gerlach dan Ely (Kustiono, 2010:68), media audio termasuk jenis media rekaman suara dengan menggunakan bahasa verbal atau *sound effect* dan musik. Media pembelajaran audio mampu menyampaiakan pesan secara auditif, sehingga pesan yang terkandung dapat disampaikan dan diterimaa melalui indra pendengaran. Media pembelajaran audio mampu meningkatkan daya imajinasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

siswa, karena siswa hanya diberi kesempatan untuk mendengar, dan dengan mendengar siswa akan terpancing untuk memvisualkan apa yang didengarnya dalam pikiran.

Kedua, media pembelajaran visual atau dua dimensi menggunakan saluran indra penglihatan dan pesan yang terkandung tersampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Penggunaan media visual lebih banyak digunakan untuk anak usia TK maupun SD, karena dengan melihat langsung siswa dapat mengkonkretkan pengetahuan yang benar. *Ketiga,* media pembelajaran audio visual merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang mengandung unsur audio dan visual dalam penyampainnya, sehingga media tersebut dapat diterima oleh indra pendengaran dan penglihatan. Ada banyak keuntungan dalam proses pembelajaran yang menggunakan media audio visual dikarenakan media tersebut dapt membantu pemahaman dengan melihat langsung dan dapat mendengarkan penjelasan untuk lebih dapat dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti memilih pengembangan media pembelajaran audio visual berupa video untuk pembelajaran Sejarah.

2.2 Media Pembelajaran Audio-Visual

Media pembelajaran audio-visual merupakan media baik *software* maupun *hardware* yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara auditif dan visual. Media audio visual adalah perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen visual dan suara, sehingga tidak dapat dipungkiri jika terkadang media audio visual dimasukkan ke kelompok multimedia. Lebih jelasnya kita pahami pengertian media pembelajaran audio visual dibawah ini.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Audio-Visual dan Jenisnya

Warsita (2008:30) mendefinisikan pembelajaran audiovisual sebagai produksi dan pemanfaatan bahan belajar yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus tergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Menurut Gagne (Kustiono 2010:78) mengklasifikasikan media audio-visual ke dalam klasifikasi media film (*motion picture*), yang mencakup: film atau video tape hasil dari pemotretan atau shooting objek/benda atau peristiwa yang sebenarnya, maupun film dari pemotretan gambar.

Kustiono (2010:80) mengelompokkan jenis media audio visual, yaitu film yang mencakup pita video, film TV; televisi (TV); film bersuara; media audio-visual gerak, mencakup juga pita video; visual gerak, seperti film bisu, film rangkai, dan arsip video; sound-slide; dan slide presentasi computerized.

Jadi dari berbagai pendapat ahli, pengertian media pembelajaran audio-visual adalah media yang memuat dua aspek yaitu aspek audio dan aspek visual yang dikemas menjadi satu dalam penyajiannya. Bentuk media audio-visual antara lain bentukan media visual gerak dan bersuara seperti film, TV, video.

2.2.2 Nilai Edukatif Media Pembelajaran Video

Media video memiliki kelebihan dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian siswa. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih dari 70%) utuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan (Warsita, 2008:30). Menurut

Kustiono (2010:79), media audio-visual dapat memberikan kontribusi bagi siswa dalam proses pembelajaran, yaitu efektif dalam mengembangkan daya imajinatif siswa, mampu menyampaikan pesan historis sebuah peristiwa secara visual, membangkitkan semangat belajar siswa, melalui alunan musik yang mengiringi, mampu mengembangkan indra visual sekaligus indra auditif siswa, mampu memvisualisasikan aktivitas maupun objek yang terjadi di masa lampau (objek dokumenter)

Jadi media audio-visual memiliki beberapa fungsi dan nilai-nilai edukatif seperti media pembelajaran yang lainnya, karena media audio-visual memiliki aspek ganda yang tidak dimiliki oleh media lainnya, yakni aspek audio dan aspek visualnya. Sehingga jika media audio-visual digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Sejarah, maka kejadia masa lampau seperti peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia yang selama ini hanya ada dibayang-bayang siswa bisa divisualkan secara nyata untuk mendukung pemahaman mereka dalam menangkap materi yang diajarkan oleh guru.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hubungan antara media dengan tujuan pembelajaran dapat terlihat dari tabel dibawah ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tabel 2.1: Hubungan Antara Media dengan Tujuan Pembelajaran

Jenis Media	Tujuan Pembelajaran					
	1	2	3	4	5	6
Gambar diam	S	T	S	S	R	R
Gambar hidup	S	T	T	T	S	S
Televisi	S	S	T	S	R	S
Obyek Tiga Dimensi	R	T	R	R	R	R
Rekaman Audio	S	R	R	S	R	S
Programed Instruction	S	S	S	T	R	S
Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
Buku teks	S	R	S	S	R	S

Keterangan:

R= sangat rendah S= sedang T= tinggi

1= belajar informasi faktual

2= belajar pengenalan visual

3= belajar prinsip, konsep, dan aturan

4= prosedur belajar

5= penyampaian keterampilan persepsi motorik

6= mengembangkan sikap, opini dan motivasi

2.2.3 Keterkaitan Media Video Dengan Kawasan Teknologi Pendidikan 1994 dan 2004

Teknologi pendidikan memiliki beberapa definisi yang mengalami perubahan demi perubahan. Perubahan definisi tersebut disesuaikan dengan sejarah dan perkembangan dari teknologi pendidikan itu sendiri. Tidak hanya itu saja, tuntutan terhadap permasalahan dalam pendidikan yang tidak dapat diselesaikan dengan cara-cara konvensional yang selama ini digunakan dan sebagai dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat memberikan peluang bagi penyelesaian permasalahan yang terjadi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

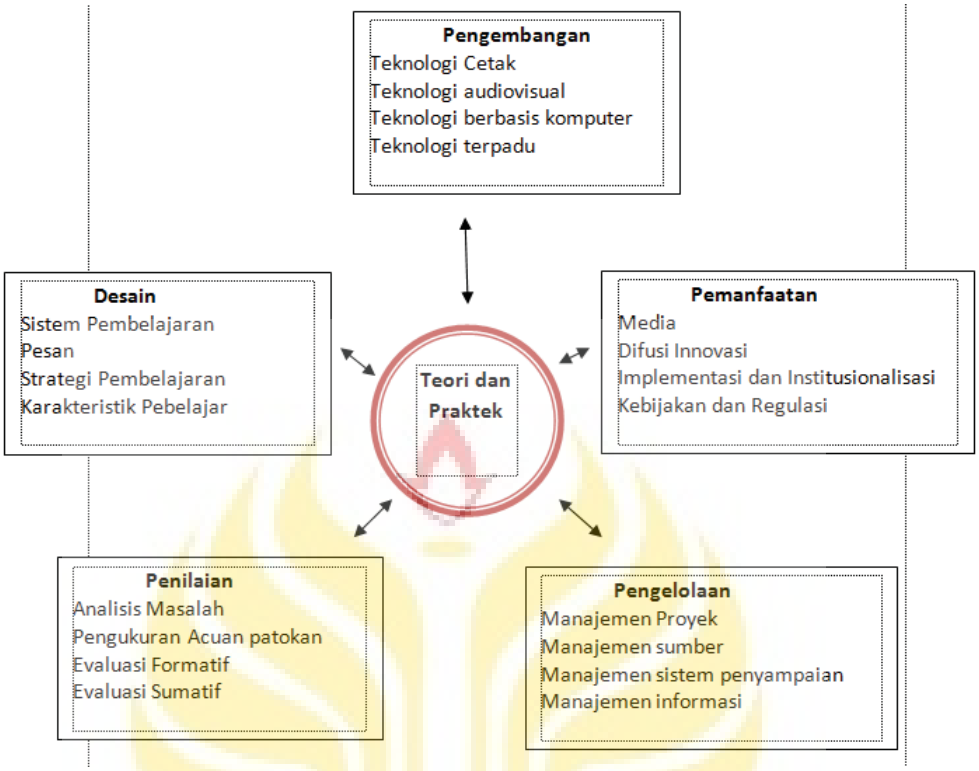
Di setiap definisi, teknologi pendidikan selalu memiliki kawasan atau bidang garapan yang mewadahi perkembangan bidang dan profesi teknologi pendidikan itu sendiri. Teknologi pendidikan berusaha untuk merencanakan, merancang dan mengembangkan serta memanfaatkan aneka sumber belajar. Dengan begitu dapat memudahkan dan menfasilitasi seseorang untuk belajar dimana saja.

2.2.3.1 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)

Setiap kawasan yang terdapat pada definisi AECT 1994 saling memberikan kontribusi terhadap kawasan yang lain dan kepada penelitian maupun teori yang digunakan oleh semua kawasan. Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia (Warsita, 2008:16)

Definisi AECT 1994, teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Definisi AECT tahun 1994 terdapat beberapa bidang garapan yang dilakukan seputar teknologi pembelajaran. Lingkup bidang garapan tersebut seperti tertuang dalam gambar dibawah ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan 1994
Sumber: Warsita (2008:21)

Berdasarkan definisi TP tahun 1994 teknologi pendidikan memiliki 5 kawasan/domain. Kawasan desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan desain adalah untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan pada tingkat mikro, seperti pelajaran dan modul. Kawasan desain mencakup desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pembelajaran. Desain dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, merancang solusi untuk mengatasi kebutuhan pembelajaran tersebut yang disesuaikan dengan strategi pmbelajaran dan karakteristik pembelajar agar tercipta suatu proses pembelajaran yang berkualitas dan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Kawasan pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan meliputi teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Kawasan pengembangan berawal pada produksi media (Warsita, 2008:26). Benyuk media penunjang pembelajaran yang dimaksud adalah media cetak, media audio visual, multimedia, dan lain-lain. Kawasan pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Seels & Richey (1994: 39), kawasan pengembangan tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunaknya bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket yang merupakan paduan berbagai bagian. Selain itu kawasan pengembangan memiliki keterkaitaan yang erat antara teknologi dan teori yang medorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

Kawasan pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk meningkatkan pembelajaran. Fungsi pemanfaatan sangatlah penting karena fungsi ini memperjelas hubungan pemelajar dengan bahan dan sistem pembelajaran. Kawasan pemanfaatan mencakup pemanfaatan media, difusi inovasu, implementasi dan pelembagaan, kebijakan dan regulasi. Kawasan pemanfaatan bertanggung jawab untuk mencocokkan peserta didik dengan bahan belajar dan aktivitas yang sesuai, menyiapkan peserta didik agar dapat berinteraksi dengan bahan belajar, memberikan bimbingan selama kegiatan belajar,

memberikan penilaian atas hasil yang dicapai, dan memasukkannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

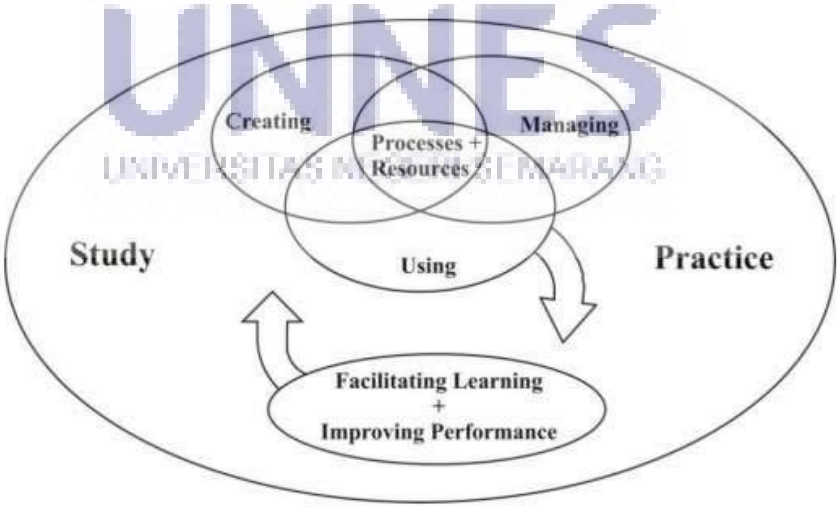
Kawasan pengelolaan melibatkan pengendalian atau pengontrolan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi, koordinasi dan supervisi. Kawasan pengelolaan mencakup pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi. Pengelolaan proyek meliputi perencanaan, monitoring, dan pengendalian proyek desain dan pengembangan. Para pengelola proyek bertanggung jawab atas perencanaan penjadwalan, dan pengendalian fungsi desain pembelajaran. Pengeloan sumber mencakup perencanaan,pemantauan, dan pengendalian sistem pendukung dan pelayanan sumber. Pengelolaan sistem penyampaian meliputi perencanaan, pemantauan, pengendalian "cara bagaimana distribusi bahan pembelajaran diorganisasikan". Pengelolaan informasi meliputi perencanaan, pemantauan, dan pengendalian cara penyimpanan, pengiriman/pemindahan atau pemprosesan informasi dalam rangka tersedianya sumber untuk kegiatan belajar.

Kawasan penilaian adalah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Dalam kawasan penilaian mencakup analisis masalah, pengukuran acuan patokan, penilaian formatif, sumatif. Analisis masalah mencakup cara penentuan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan dan perencanaan program yang lebih baik. Pengukuran acuan patokan meliputi teknik-teknik untuk menentukan kemampuan pebelajar menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya. Penilaian formatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang

kecukupan dan penggunaan informasi ini sebagai dasar pengembangan selanjutnya. Sedangkan penilaian sumatif berkaitan dengan pengumpulan informs tentang kecukupan untuk pengambilan keputusan dalam hal pemanfaatan. Pengukuran acuan-patokan memberitahukan pada siswa seberapa jauh mereka dapat mencapai standar yang ditentukan.

2.2.3.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)

Definisi AECT 2004 (Warsita, 2008: 17) menyatakan, *"Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using,and managing aprropriate technological processes and resources".* Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktik dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Definisi tersebut mengandung beberapa elemen seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.2 Elemen/Kawasan Teknologi Pendidikan 2004
Sumber: Moelenda and Alan (2010:5)

Elemen *pertama* yaitu studi, merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi. *Kedua* etika praktek, mengacu kepada standar etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh AECT secara aktif mendefinisikan bahasan standar etis dan menyajikan contoh kasus didalamnya untuk didiskusikan dan dipahami serta penerapan urusan etis dalam praktik. Elemen yang *ketiga* yaitu fasilitasi. Pergeseran paradigma ke arah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pemfasilitasi. Fasilitasi mencangkup pula desain lingkungan, pengorganisasian sumber, dan penyediaan peralatan. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan secara tatap muka maupun lingkungan virtual seperti pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran merupakan elemen yang *keempat*, dimana pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Terdapat kesadaran yang memuncak mengenai perbedaan antara penyimpanan informasi yang umum dalam tujuan pengujian dan pemerolehan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimunculkan diluar lingkup kelas. Elemen yang *kelima* yaitu peningkatan, peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata. Kinerja menjadi elemen yang *keenam*, kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.3.3 Kedudukan Pengembangan Video Pembelajaran dalam Perbedaan Definisi TP 1994 dengan Definisi TP 2004

Definisi TP 1994 dan 2004 memiliki perbedaan, perbedaan tersebut sebagai bentuk penyempurnaan tugas dan fungsi dari teknologi pendidikan itu sendiri. Perbedaan keduan definisi tersebut dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.2 Perbedaan Definisi TP 1994 dengan Definisi TP 2004

DEFINISI 1994	DEFINISI 2004
Menekankan pada teori dan praktek	Menekankan pada studi dan etika praktek
Pokok kegiatan adalah desain, pengembangangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian	Pendiptaan, pengaturan dan penggunaan
Tujuan untuk keperluan belajar	Tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran
Utilisasi proses dan sumber belajar	Utilisasi proses dan sumber daya teknologi

Berdasarkan uraian diatas, menurut definisi teknologi pendidikan 1994 maka penelitian ini termasuk dalam kawasan pengembangan. Keterkaitan media video dengan kawasan pengembangan teknologi pembelajaran terletak pada sub domain kawasan pengembangan yakni pada teknologi audiovisual. Telah diketahui pula bahwa media video merupakan salah satu jenis media audiovisual. Menurut Paul Bosner (Warsita, 2008: 30) media video pembelajaran merupakan aplikasi dari berbagai metode dan teknologi audiovisual yang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Warsita menjelaskan pembelajaran audiovisual yang

termuat dalam sub domain teknologi audiovisual sebagai sesuatu yang dapat dilakukan dengan mudah karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pembelajaran. Peralatan audiovisual memungkinkan memproyeksian gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar.

Pengembangan media video pembelajaran dapat menggunakan prinsip-prinsip pengembangan desain instruksional. Menurut Reigeluth (Warsita, 2008: 31) dalam melakukan pengembangan media harus melalui proses desain, produksi, dan validasi. Dengan begitu, produk yang dihasilkan dari proses pengembangan sebuah media diharapkan terjamin kualitasnya dan efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Sementara berdasarkan definisi kawasan TP 2004 penelitian ini termasuk dalam penciptaan *(creating)* dan penggunaan *(using)*. Makna penciptaan di dalam penelitian ini adalah menciptakan program Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 3 Pati, sedangkan makna penggunaan yaitu menggunakan dan memanfaatkan produk program Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 3 Pati.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 Animasi Stop-Motion

Animasi berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti Anima yang berarti menberi nyawa, hidup, jiwa, dan semangat. Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan

(Munir,2013). Animasi mewujudkan suatu teknik untuk menciptakan sebuah karya audio dan visual yang berdasarkan pada pengaturan waktu dan gambar.

Animasi memiliki beberapa jenis yang diklasifikasikan berdasarkan teknik pembuatannya, yaitu stop-motion animation, animasi tradisional, animasi komputer, animasi 2D dan animasi 3D. *Pertama*, Stop-motion (*gerak henti)* adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. *Kedua*, animasi tradisional merupakan teknik pembuatan animasi yang paling banyak digunakan. Pembuatan animasi tradisional menggunakan teknik menggambar setiap gerakan satu persatu di atas cel.

Ketiga, animasi komputer, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakkan "pemain" dan kamera, pemberian suara, serta special effeknya semuanya di kerjakan dengan komputer. *Keempat*, animasi 2D (2 Dimensi) sering dikenal dengan film kartun, dimana objek yang dianimasikan mempunyai panjang dan lebar. *Kelima*, animasi 3D (3 Dimensi), yakni telah memanfaatkan perkembangan teknologi dan komputer dalam pembuatannya. Disebut tiga dimensi karena jenis ini memiliki kedalaman/ruang pada objeknya.

Cara kerja pembuatan animasi *stop motion* mengharuskan pembuat mengubah adegan sedikit demi sedikit untuk menciptakan tampilan secara fisik dengan cara memfoto satu per satu frame, mengubah adegan atau posisi atau tampilan lagi dan memfoto frame lainnya lagi dan seterusnya. Objek tersebut

digerakan sedikit demi sedikit di setiap *frame* yang akan difoto, menciptakan ilusi pergerakan saat serangkaian *frame* tersebut dimainkan secara berurutan berkelanjutan. Boneka dengan sendi yang dapat digerakan atau figur tanah liat sering digunakan dalam gerak henti karena alasan kemudahan meletakkannya kembali (Wikipedia).

Setiap jenis media memiliki kelebihan dan keleemahan dalam pembuatan maupun penggunaannya. Animasi stop motion pun memiliki kelebihan dan kelemahan jika dijadikan media pembelajaran. Animasi stop motion memiliki beberapa kekurangan yaitu dalam pembuatan animasi dibutuhkan kesabaran dan ketelitian, kumpulan gambar yang didapatkan dalam stop motion tidaklah sehalus pengerjaan animasi dengan komputer karena pengambilan sebuah gambarnya memerlukan penggerakan objek secara manual dan objeknya bukanlah benda hidup, selain itu dalm penggunaan sebagai media pembelajaran pendidik juga harus berpikir kreatif untuk menggunakan animasi sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga siswa dapat memahami isi materi yang terkandung dalam animasi tersebut.

Kelebihan dari media animasi yaitu karena menggabungkan beberapa unsur media yang banyak seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan sound yang dapat disajikan menjadi satu sehingga mengakomodasikan sesuai dengan modalitas belajar siswa. Sedangkan untuk pembuatan animasi stop motion sendiri cukup mudah dan alat-alat yang diperlukan mudah didapat. Gambar dinamis dalam bentuk animasi dalam situasi tertentu lebih efektif dibandingkan dengan

pengiriman pesan materi dengan gambar statis dalam mendorong pembelajaran Elias (2016: 718).

Pada penelitian ini dikembangkan sebuah video pembelajaran yang dibuat dengan bentuk animasi dengan teknik pembuatan stop-motion animation. Alasan stop motion animation dipilih dalam teknik pembuatan dalam pengembangan video pembelajaran ini adalah melihat dari sisi kelebihan yang dimilikinya dimana siapa saja dapat membuat animasi tersebut. Tidak diperlukan alat yang mahal, hanya dengan kamera dan tripot, objek, komputer maupun laptop, dan software pembuat video.

2.4 Hakekat Sejarah

Sejarah ialah cerita perubahan peristiwa-peristiwa atau kejadian masa lampau yang telah diberi tafsir atau ulasan dan dikaitkan sehingga membentuk suatu pengertian yang lengkap (Rustam, 1999:2). Di dalam kurikulum pendidikan, sejarah masuk dalam mata pelajaran IPS bergabung dengan ekonomi dan geografi untuk tingkat SD dan SMP sedangkan Sejarah berdiri sendiri pada tingkat SMA/SMK. Pelajaran sejarah merupakan ilmu sosial yang memerlukan kebiasaan maupun minat membaca agar dapat mempelajari sejarah. Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia indonesiaa yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Permendiknas No. 22 tahun 2006). Salah satu aspek yang menjadi tujuan pelaksanaan pembelajaran sejarah ialah menumbuhkan sikap nasionalisme di kalangan siswa. Melalui pemahaman dan penjelasan tentang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

perjuangan di masa lampau, diharapkan akan tumbuh pemahaman terhadap arti penting perjuangan di masa lampau.

Menurut Wasino (2005: 5) tujuan pembelajaran sejarah di sekolah antara lain, siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah, membangun kesadaran akan pentingnya waktu yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan, melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta-fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metode keilmuan (sejarah), menumbuhkan apresisasi dan penghargaan terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban.

Tujuan dari pembelajaran Sejarah seperti yang dimuat dalam Buku Guru: Sejarah Indonesia untuk SMA Kelas XI (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014: 4) adalah siswa mampu berpikir historis dalam melakukan pemahaman Sejarah, membangun kesadaran akan pentingnya waktu yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan, melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta-fakta Sejarah secara benar, menumbuhkan apresisasi dan penghargaan terhadap peninggalan Sejarah sebagai bukti peradaban. Salah satu aspek yang menjadi tujuan pelaksanaan pembelajaran Sejarah ialah menumbuhkan sikap nasionalisme di kalangan siswa. Melalui pemahaman dan penjelasan tentang perjuangan di masa lampau, diharapkan akan tumbuh pemahaman terhadap arti penting perjuangan di masa lampau. Kompetensi pada pembelajaran Sejarah di sekolah dewasa ini, dengan kurikulum yang digunakan sekarang yaitu kurikulum 2013 dimana siswa tidak hanya dituntut

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

untuk memahami materi, tetapi juga menganalisis, menalar, dan merekontruksi materinya.

2.5 Karakteristik Siswa SMA

Karakteristik siswa adalah kualitas perorangan siswa seperti bakat, motivasi dan hasil belajar. Karakteristik siswa bisa mempengaruhi pemilihan strategi penyampaian dalm proses pembelajaran. Setiap kelompok siswa pada hakikatnya memiliki karakteristik dan kebutuhan masing-masing yang berbeda dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menyasar siswa kelas XI SMA. Karakteristik siswa usia remaja yang duduk dibangku SMA memiliki keinginan diakui keberadaannya oleh lingkungan, dan selalu ingin mengembangkan kemampuan dirinya.

Piaget dalam Hergenhahn dan Olson (2008:318) menyebutkan bahwa sebagian besar remaja mampu memahami dan mengkaji konsep-konsep abstrak dalam batas-batas tertentu. Menurut Bruner, siswa usia remaja ini dapat menggunakan bentuk-bentuk simbol dengan cara yang canggih. Guru dapat membantu mereka dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses dengan memberi penekanan pada penguasaan konsep-konsep abstrak. Siswa pada dasarnya selalu butuh perhatian dan bantuan dalam mempelajari sesuatu. Guru yang bukan lagi sebagai kunci utama siswa dalam memperoleh pengetahuan diharapkan mampu mendampingi dan membimbing siswanya serta memfasilitasi siwa dalam pengembangan potensi yang dimiliki siswanya. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak monoton di kelas setidaknya mampu menjembatani siswa dalam menggali potensinya. Hal tersebut terjadi karena setiap individu

memiliki karakter yang berbeda dalam pekembangannya dan tidak dapat disamakan dengan individu lain.

2.6 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video animasi stop motion dikerjakan dengan beberapa software edit video untuk mengolah hasil foto menjadi frame-frame yang kemudian digabungkan menjadi satu dibubuhi dengan suara pendukung, tulisan dan animasi untuk kemudian menjadi sebuah video pembelajaran yang baik.

2.6.1 Pinnacle Studio V15

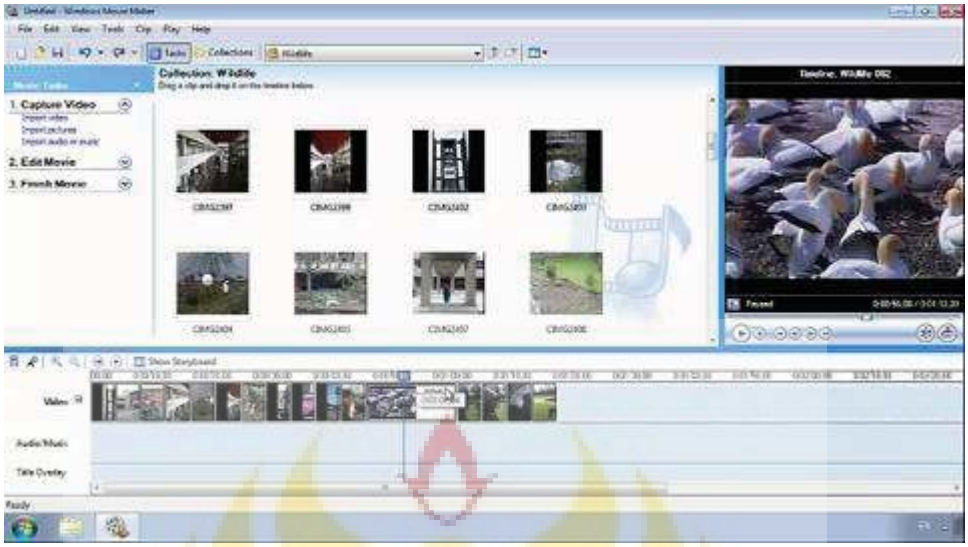
Pinnacle Studio adalah program komputer untuk edit video maupun film. Pengoperasiannya cukup mudah dan tidak rumitPinnacle Studio dapat digunakan untuk menciptakan sebuah video yang intuitif dan interaktif. Pinnacle Studio dengan mudah membuat PC menjadi sebuah sistem yang lengkap untuk keperluan editing dan pengolahan video. Fitur terbaru yang dimiliki Pinnacle Studio versi 15 yaitu Arsip / Restore, DivX Plus HD (MKV) Dukungan, dukungan AVCHD yang lebih baik, integrasi Intel Media SDK, ditambah konten baru seperti menambahkan efek yang lebih, transisi dari Hollywood FX dan lebih banyak variasi menu. Fitur lain yang ditambahkan adalah reintegrasi Studio 15 untuk SmartSound trek cepat.

Gambar 2.3 Tampilan Pinnacle Studio15

Menggunakan hardware yang sesuai, program editing produksi Pinnacle Studio akan memberikan hasil akhir video yang berkualita profesional. Dibutuhkan tiga langkah untuk menghasilkan sebuah produksi video menggunakan Pinnacle Studio; *pertama*, Capture: merekam materi video ke dalam harddisk atau lebih dikenal dengan proses capturing*; kedua,* Editing: menyusun urutan adegan, memotong video atau menambahkan efek visual; *ketiga*, Make Movie: proses aakhir adalah output, yaitu mentransfer file video dalam format yang ingin dihasilkan (Wahana Komputer, 2004: 29-30)

2.6.2 Windows Movie Maker

Windows Movie Maker adalah program atau software pengolah video bawaan dari Windows XP. Movie Maker terinstall secara otomatis sewaktu Windows XP di install. Meskipun program bawaan dan bukan program yang berdiri sendiri, Movie Maker mampu menjadi program video editing yang handal. Hal ini tidak terlepas dari kemudahan dalam penggunaannya.



Gambar 2.4 Tampilan Windows Movie Maker

Kelebihan dari sebuah Windows Movie Maker adalah jika aplikasi sudah mendukung fasilitas impor maka sudah dipastikan akan sangat bermanfaat dan akan disukai banyak orang. Dalam hal ini Microsoft Windows XP bisa digunakan untuk mengimpor klip video dari camcorder analog atau VCR dengan menggunakan adapter yang murah. Sebagai gambaran beberapa fasilitas yang didukung oleh proses ini adalah mengimpor video klip dari video kamera digital, menyimpan seluruh koleksi video rumah di komputer PC, mengatur klip-klip sesuai dengan urutan yang kita inginkan, menggunakan efek Fade atau Dissolve antar klip, menangkap gambar diam dari video klip, memberi judul, musik latarbelakang, efek suara, dan narasi suara ke dalamvidio, membuat katalog dan mengorganisir video kita dengan cepat dan mudah, user friendly, tampilan yang mudah di mengerti, tidak membutuhkan skill khusus, animasi yang di sediakan cukup variatif, tidak membutuhkan spesifikasi & HDD terlalu besar, user bisa mengatur kualitas dari editan yg di kerjakan serta batasan ukuran video. Sedangkan. Kelemahan Windows Movie Maker yaitu terkadang sering not

responding (entah saat export/import/save), terjadi penutup program kerja saat melakukan pengeditan WMM.

2.7 Kaitan Video Animasi Stop Motion dengan Pembelajaran Sejarah

Reigeluth dan Merril (Uno, 2006: 19) mengelompokkan variabel kondisi pembelajaran menjadi tiga kelompok, yakni tujuan dan karakteristik bidang studi, kendala dan karakteristik bidang studi, serta karakteristik si belajar. Tujuan pembelajaran merupakan hasil pembelajaran yang diharapkan. Tujuan pembelajaran tercantum pada perangkat pembelajaran. Dalam hal ini tujuan dari pembelajaran Sejarah yang tercantum dalam buku pegangan guru kurikulum 2013 diantaranya adalah menumbuhkan kesadaran, memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran dalam berbagai bidang kehidupan; menumbuhkan pemahaman siswa terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia; membangun kesadaran tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia; mengembangkan kemampuan berpikir historis; dan mengembangkan perilaku yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa.

Karakteristik bidang studi adalah aspek-aspek suatu bidang studi yang dapat memberikan landasan yang berguna dalam mempreskripsikan strategi pembelajaran. Dalam hal ini karakteristik bidang studi Sejarah seperti yang tertuang dibahasan sebelumnya, bahwa pelajaran Sejarah memuat uraian peristiwa maupun kejadian dimasa lampau. Di setiap peristiwa yang dipelajari mengandung

aspek-aspek kehidupan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah mempelajarinya, seperti aspek pengetahuan, aspek sosial, aspek keterampilan, dan aspek sikap. Namun karena sebagian besar materi yang termuat dalam pelajaran Sejarah seperti materi tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia berupa tulisan dan gambar sebagai pendukung menjadikan kendala tersendiri bagi siswa untuk dapat memahami dan membuat pengetahuan yang tadinya abstrak menjadi konkret.

Tiga aspek penting dalam tujuan pembelajaran yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Tujuan pembelajaran pada aspek kognitif adalah untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Tujuan pada ranah ini membuat siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas bersifat intelektual. Pada aspek kognitif, video dapat dimanfaatkan untuk membelajarkan hal-hal yang terkait dengan pengetahuan dan intelektual siswa. Aspek afektif sangat terkait dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajari. Pada aspek afektif program video dapat dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi, empati, dan apresiasi terhadap suatu aktivitas atau keadaan. Pada mata pelajaran IPS misalnya video dapat digunakan untuk membelajarkan topik tentang kesetiakawanan sosial. Aspek psikomotor memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran. Program video sangat tepat untuk digunakan dalam memperlihatkan gerakan atau aktivitas. Salah satu tujuan dari penggunaan video adalah untuk menambah fleksibilitas pada proses pembelajaran terutama dalam pembuatan video tersebut yang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menggunakan banyak teknologi, namun harus bisa digunakan di segala perangkat Mikko (2014:19).

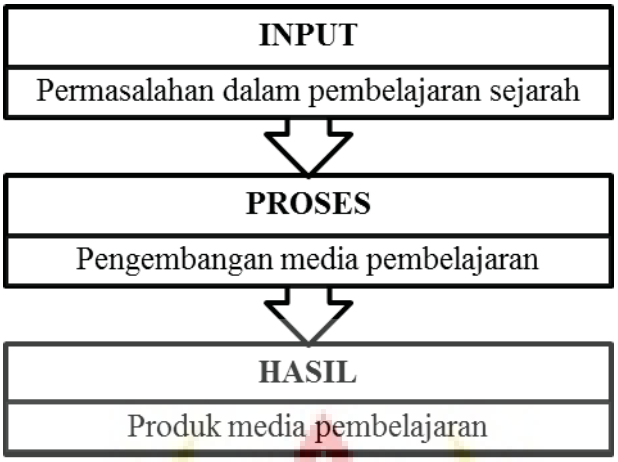
Beberapa karakteristik media video (audio visual) menurut Warsita yaitu media cenderung merupakan bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil dan abstrak, selain itu media dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi tingkah laku dan kognitif. Sehingga dalam pengembangan media video ini nantinya memperhatikan pola perkembangan remaja dalam belajar yang mampu mengkaji konsep abstrak dalam batas tertentu. Dengan kelebihan media video seperti yang diungkapkan oleh Kustiono bahwa media video efektif dalam mengembangkan daya imajinatif siswa dan video mampu memvisualisasikan aktivitas maupun objek yang terjadi di masa lampau (objek dokumenter). Media video sebagai gabungan dari komponen audio dan komponen visual membantu dalam proses pembelajaran, terlebih lagi dalam memperlihatkan suatu peristiwa lampau dalam pembelajaran Sejarah. Gambar sebagai salah satu komponen visual dalam teori yang dikemukakan oleh Brunelleschi bahwa gambar merupakan pengganti objek yang abstrak. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran cenderung mengoptimalkan waktu, ruang, dan pemahaman tentang masalah yang sangat kompleks (Prata, 2016:726). Maka ketika media video memadukan gambar sebagai penggati objek ditambah ilustrasi maupun suara akan menggambarkan suasana yang sesungguhnya bagi siswa.

2.8 Kerangka Berfikir

Setiap proses pembelajaran tentu terdapat hambatan-hambatan ataupun permasalahan yang kerap timbul. Salah satunya terjadi dalam proses pembelajaran

pada mata pelajaran Sejarah, dimana materi pada mata pelajaran Sejarah umumnya bersifat abstrak, seperti materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang merupakan salah satu materi yang mendasar, namun siswa cenderung sulit dan malas untuk mempelajari dan memahaminya. Bagi siswa mata pelajaran Sejarah merupakan mata pelajaran yang tidak asing bagi siswa di kelas XI, walau waktu SD dan SMP sudah mempelajarinya namun hanya sekilas saja, tidak secara tuntas. Ditambah lagi permasalahan penggunaan sumber belajar yang kurang variatif, masih bersumber pada buku paket tentu menyulitkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Sesuai dengan latar belakang maslah yang telah dijelaskan sebelumnya dan observasi yang telah dilakukan peneliti, terdapat masalah dalam pembelajaran Sejarah di kelas XI, maka perlu diadakannya evaluasi dan perbaikan. Dilihat dari permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Media yang dikembangkan adalah video animasi yang hasil akhirnya berupa CD pembelajaran. Dengan dikembangkannya media tersebut, diharapkan bisa mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran Sejarah di kelas XI. Sesuai dengan latar belakang, deskripsi teori dan kerangka berfikir dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.5 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop-Motion

2.9 Hipotesis

Dari teori dan rumusan masalah yang telah dibahas maka hipotesis penulisan skripsi ini adalah

Ho : Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia tidak layak sebagai media pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan dan jika diterapkan dalam pembelajaran tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Sejarah.

Hi : Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia layak sebagai media pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan dan jika diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Sejarah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penelitian ini dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1) Pelajaran Sejarah dengan pokok bahasan proklamasi kemerdekaan Indonesia merupakan salah satu materi yang rumit untuk dipelajari oleh siswa, sehingga mata pelajaran Sejarah menjadi pelajaran yang susah dan membosankan. Perlu desain khusus untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu tahap pengembangan yang tepat dalam memproduksi media adalah dengan model pengembangan ADDIE *(Analize, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Dimana langkah pengembangan yang pertama adalah analisis permasalahan belajar siswa. Berikutnya hasil analisis dikembangkan dengan membuat rancangan program terlebih dahulu berupa racangan peta kompetensi, peta jabaran materi, GBIM (Garis Besar Isi Media) dan naskah media pembelajaran video. Setelah rancangan matang, media selanjutnya dibuat menjadi sebuah produk. Media pembelajaran yang sudah jadi kemudian di uji coba oleh ahli materi dan ahli media melalui angket untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut. Media mengalami revisi pada tampilan supaya lebih baik untuk menjadi sebuah program yang layak. Setelah dinyatakan

layak oleh para ahli, selanjutnya media pembelajaran video animasi *stop motion* diterapkan dalam pembelajaran.

2) Keefektifan program media pembelajaran video animasi *stop motion* ini ditunjukkan dengan hasil perbandingan pre test dan post test siswa yaitu diperoleh t_{hitung}= 11,11 dengan α = 5 % dengan responden sebanyak 32 siswa karena hasil uji pre test post test diatas menunjukkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan terjadi kenaikan rata-rata kemampuan pemahaman siswa mengenai materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, sehingga terjadi perbedaan efektifitas pembelajaran Sejarah pokok bahasan proklamasi kemerdekaan Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi *stop motion*.

5.2 Saran

Berdasakan simpulan diatas, penulis memiliki beberapa saran terkait dengan penelitian ini. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1) Media pembelajaran perlu dikembangkan untuk pokok bahasan lainnya dalam pembelajaran Sejarah maupun pelajaran lainnya. Dengan keberadaan media pembelajaran video dalam pembelajaran Sejarah sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengatasi masalah belajar siswa yang abstrak menjadi lebih konkrit.

2) Selain digunakan untuk mata pelajaran Sejarah pada pokok bahasan proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat digunakan untuk mendukung materi pembelajaran lainnya. Selain itu media pembelajaran tersebut tidak

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

hanya dapat digunakan oleh siswa saja tapi juga siapa saja, sehingga dapat digunakan untuk menambah wawasan siapa saja yang menonton video pembelajaran tersebut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.

Elias, M Syahrizad and Ahmad Zamzuri M A. 2016. Multimedia Instructional Message (MIM) and Simulation-Aided Learning: A Conceptual Framework. *International Journal of Information and Education Technologi (IJIET)*. vol. 6 no.9. *http://www.ijiet.org/*. 28 Nopember 2016.

Hamalik, Oemar. 2004. *Pendidikan Guru: Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hakala, Ismo. et al. 2014. Producing Lecture Videos from Face-to-Face Teaching. *International Journal of Information and Education Technologi (IJIET)*. vol 4. No.1. *http://www.ijiet.org/*. 10 Februari 2016.

Hua, Zixun. 2016. How to Design and Appli Interactive Digital Educational TV Programs Based on the ADDIE Model. *International Journal of Information and Education Technologi (IJIET)*. vol. 6 no.11. *http://www.ijiet.org/*. 28 Nopember 2016.

Januszewski Alan and Michael Molenda. 2008. Educational Technology. New York: Lawrence Erlbaun. Jenis-Jenis Animasi di **Error! Hyperlink reference not valid.**(3 Oktober 2016).

Kamnungwut, Weeranan and Unchana Klentien. 2014. The Impact of Using Electronic Media in English Teaching for Elementary and Secondary Student in Thailand. *International Journal of Information and Education Technologi (IJIET)*. Volume 5. No.8. *http://www.ijiet.org/*. 10 Februari 2016.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Sejarah Indonesia untuk SMA/MA SMK/MAK Kelas XI: Buku Guru*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Sejarah Indonesia untuk SMA/MA SMK/MAK Kelas XI: Buku Siswa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES Press.

Margono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Munir. 2013. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Olson, Matthew H dan BR Hergenhahn. Eds.8. 2008. *Theories of Learning*. Jakarta: Kencana.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.

Prata, David,dkk. 2016. Entailment Issues to Integrate Learning Theories with Educational Technologies. *International Journal of Information and Education Technologi (IJIET)*. vol. 6 no.9. *http://www.ijiet.org/*. 28 Nopember 2016.

Satmoko, Retno Sriningsih. 1999. *Proses Belajar Pembelajaran Ii: Penilian Hasil Belajar.* Semarang: IKIP Semarang Press.

Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Penerbitan UNJ.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 1988. *Prinsip dan Landasan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Depdikbud.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.

Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahana Komputer. 2004. *Mengolah Video Menggunakan Pinnacle Studio 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Desain dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG