

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI MASA PRA-AKSARA DI INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS X.1 SMA NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG

Ketut Sri Ani¹, Putut Wisnu Kurniawan², Aurora Nandia F.³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
ketutsriani03@gmail.com¹, pututbukan@gmail.com²,
auroraangel14@gmail.com³,

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran, rendahnya minat belajar peserta didik, dan media pembelajaran yang sering digunakan masih berupa power point dan buku cetak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi pada pembelajaran sejarah materi Masa Pra-Aksara kelas X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*research and development*) dan melalui prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli bahasa yang menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi pembelajaran sejarah materi Masa Pra-Aksara yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian sebesar 4,6 dengan kriteria interpretasi “sangat valid”, sedangkan hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi pembelajaran sejarah materi Masa Pra-Aksara yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian sebesar 4,5 dengan kriteria interpretasi “sangat valid”, kemudian hasil validasi ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi pembelajaran sejarah materi Masa Pra-Aksara yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian sebesar 4,2 dengan kriteria interpretasi “sangat valid”. Sedangkan respon peserta didik pada uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata 4,4 dengan kriteria interpretasi “sangat praktis”. Pengembangan media pembelajaran video animasi pembelajaran sejarah materi Masa Pra-Aksara pada peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi pembelajaran sejarah materi Masa Pra-Aksara sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Sejarah, Video Animasi dan Masa Pra-Aksara Di Indonesia

Abstract

This research is motivated by the lack of use of learning media, low interest in learning students, and learning media that are often used are still in the form of power points and printed books. This study aims to determine the development, eligibility and response of students to animated video learning media in learning the history of Pre-Ancient Period material class X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung. The research method used is R&D (research and development) and through the ADDIE development procedure, and through the ADDIE development procedure which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product validation was completed by linguist validators who stated that the animated video learning media for learning the history of the Pre-Ancient Period material developed obtained an assessment result of 4.6 with the interpretation criteria “very valid”, while the results of the material expert validation stated that the animated video learning media for learning the history of the Pre-Ancient Period material developed obtained an assessment result of 4.5 with the interpretation criteria “very valid”, then the results of the media expert validation stated that the animated video learning media for learning the history of the Pre-Ancient Period material developed obtained an assessment result of 4.2 with the interpretation criteria “very valid”. While the response of students in the field trial obtained an average score of 4.4 with the interpretation criteria of “very practical”. The development of animated video learning media for learning the history of Pre-Ancient Period material for class X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung students using the research and

development (R&D) research method, it can be concluded that the use of animated video learning media for learning the history of Pre-Ancient Period material is very valid and very practical to use as learning media.

Keywords: *History Learning Media, Animated Video and Pre-Ancient Period in Indonesia*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu mata pisau tajam yang akan menjadi dasar dalam suatu mata rantai pengetahuan seseorang. Pendidikan berperan dalam pembentukan karakter serta watak peserta didik agar memiliki kemampuan dalam intelektual maupun dalam spiritual, berilmu pengetahuan yang cerdas, menguasai teknologi dan informasi yang global serta memiliki daya cipta yang tinggi.

Saat ini pemerintah Indonesia masih terus berupaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan bagi seluruh rakyat Indonesia, hal ini dilakukan agar seluruh lapisan masyarakat kita mendapatkan pendidikan yang layak. Pembelajaran sekarang ini masih belum sesuai dengan keinginan kurikulum yang berlaku sehingga pendidik masih belum dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Bandar Lampung, sekolah ini menerapkan kurikulum merdeka berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Infrastruktur teknologi di sekolah ini cukup memadai untuk mendukung proses belajar mengajar, namun fasilitas yang memadai kurang dimanfaatkan dengan baik, seluruh kegiatan belajar mengajar baik pelajaran sejarah dan lain lain masih minim menggunakan media pembelajaran video animasi.

Media pembelajaran yang biasa digunakan hanyalah slide power point dan buku cetak yang mana apabila menggunakan buku cetak maka dalam proses pembelajaran peserta didik akan bosan untuk melihat buku, karena buku cetak yang tebal dan isi dari buku cetak biasanya tidak langsung menuju kepada pokok bahasan, hal ini tentu akan membuat peserta didik lama dalam memahami bahasan karena isi dari buku yang lebih kepada bercerita. Sehingga hal ini berpengaruh pada kualitas pembelajaran, di mana peserta didik kehilangan kesempatan untuk belajar dengan cara menarik dan

interaktif, menyebabkan rendahnya minat belajar sejarah dikarenakan pembelajaran yang lebih berpusat kepada pendidik dan peserta didik kurang terlibat pada proses pembelajaran.

Pembelajaran sejarah mengenai materi masa pra-aksara seringkali menghadapi tantangan karena peradaban manusia tidak meninggalkan jejak tulisan, sifatnya yang abstrak dan memerlukan interpretasi yang mendalam, banyak peserta didik khususnya peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dan peristiwa yang terjadi pada masa ini, karena keterbatasan referensi dan minimnya visualisasi yang dapat menggambarkan kehidupan masyarakat masa pra-aksara secara nyata, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala yang ada serta mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang lebih aktif, agar materi ini dapat lebih mudah dipahami dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah khususnya materi masa pra-aksara pada zaman batu.

Media video animasi merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan kurang aktifnya proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh menunjukkan 87,5% peserta didik sangat setuju dengan adanya pembelajaran menggunakan video animasi. Oleh karena itu, media video animasi diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif untuk mendorong terjadinya perubahan proses pembelajaran melalui media video animasi yang lebih efektif dan kreatif sehingga peningkatan semangat belajar peserta didik dapat terwujud serta dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, sebab minat merupakan hal yang bukan didapat sejak lahir melainkan diperoleh kemudian karena adanya rasa ketertarikan pada suatu hal.

Perlunya solusi yang tepat untuk menumbuhkan minat dan keaktifan belajar

peserta didik dengan salah satunya pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Solusi pembelajaran yang lebih bervariasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan partisipasi belajar peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Video Animasi Pada Materi Masa Pra-Aksara Di Indonesia Peserta Didik Kelas X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung”.

Menurut Kosasih (2021: 1) pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknik, teoritis, komseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.

Sedangkan menurut Amir Hamzah (2020:1) penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitasnya produk.

Sejalan dengan, Prastowo (dalam Nasruddin, dkk., 2022: 1) juga menyatakan bahwa penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitasnya produk, serta penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses, dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan diatas, yang dimaksud dengan pengembangan, suatu penelitian yang memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan yang baik, sedangkan penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan yang akan digunakan dan dikelola serta di kembangkan untuk menghasilkan suatu produk dan memvalidasi produk tersebut.

Menurut Cahyadi (2022:3), media pembelajaran adalah alat, sarana dan sebuah penghubung untuk menyebarkan atau menyampaikan pesan dan gagasan agar merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pendapat lain disampaikan Kosasih, (2021: 33) media pembelajaran mendefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi Pelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun video visual serta peralatan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Hal ini sesuai dengan media pendidikan atau pelajaran yang digunakan untuk mendukung saat proses belajar dan mengajar dikelas.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang berfungsi sebagai pembawa informasi dari guru sebagai sumber menuju ke peserta didik sebagai penerima. Media juga merupakan komponen komunikasi antara guru dengan peserta didik. Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh besar bagi dunia pendidikan saat ini, khususnya yaitu media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu dalam proses belajar mengajar dalam bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun video visual serta peralatan, serta menggunakan alat bantu seperti yang pertama, (sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, dan poster), yang kedua adalah yang terletak diantara dua pihak atau lebih (orang atau golongan).

Menurut Mandeda (2015:254), Video adalah gambar-gambar dalam *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video merupakan salah satu konten utama dari informasi multimedia yang digunakan dalam teknologi informasi dan komunikasi multimedia. Video memiliki kandungan informasi *spasiotemporal* yang sangat kaya, dan dengan dukungan perkembangan teknologi digital yang semakin

canggih maka aplikasi penggunaan digital itu telah meluas dalam berbagai bidang.

Sedangkan menurut Andri Kurniawan (2022:84), video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kayak informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan peserta didik langsung. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual yang banyak di kembangkan untuk keperluan pembelajaran.

Menurut Moreno & Mayer, (2019), animasi dalam pembelajaran sangat efektif dalam menyampaikan informasi dinamis, seperti proses biologis atau prinsip fisika yang kompleks. Video animasi adalah serangkaian gambar yang diatur sedemikian rupa sehingga ketika diputar memberikan kesan gerakan, digunakan untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara efektif melalui media *visual*. Animasi memungkinkan peserta didik untuk memahami tahapan suatu proses dan keterkaitan yang mungkin sulit dipahami hanya dengan teks atau gambar statis. Animasi interaktif yang disertai dengan narasi atau penjelasan membantu siswa untuk lebih fokus pada informasi penting dan memahami konsep secara bertahap.

Ada beberapa langkah – langkah untuk membuat video animasi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran antara lain: a) Canva adalah aplikasi desain grafik yang di rancang membantu semua orang dapat membuat desain kreatif, baik dalam bentuk poster, flyer, maupun grafik media sosial. belakangan aplikasi ini banyak menarik perhatian banyak orang karena kemudahan penggunaanya., b) Capcut merupakan aplikasi editing video dalam smartphone android milik Bytedance yang saat ini populer di kalangan editor pemula dan juga expert, dan c) Powtoon merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana.

Kelebihan media pembelajaran berbasis

video animasi diantaranya adalah: 1) Dapat mengatasi jarak dan waktu; 2) Dapat meningkatkan daya tarik dan minat belajar peserta didik; dan 3) Dapat membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton, 4) Dapat diakses kapan saja membantu peserta didik mandiri sesuai kecepatan masing-masing, 5) Dapat digunakan dalam berbagai proses pembelajaran, baik daring, luring maupun hybrid, 6) Dapat diakses di berbagai perangkat, seperti computer, tablet, atau smartphone, 7) Dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik secara langsung, 8) Dapat menggambarkan suatu peristiwa – peristiwa atau keadaan secara realistis dalam waktu yang singkat, 9) Dapat membawa peserta didik berpetualang dari masa yang satu ke masa yang lain, 10) Dapat diulang – ulang jika ada penjelasan yang kurang di pahami, 11) Dapat menjelaskan materi yang luas atau rumit dalam waktu singkat, 12) Dapat mengembangkan pemikiran dan pendapat peserta didik, 13) Dapat mengembangkan imajinasi dan 14) Dapat menjelaskan hal – hal yang abstrak serta memberikan penjelasan lebih realistis.

Menurut Nurul Fitri, (2021), Jurusan IPS di SMA tidak hanya fokus pada mata pelajaran sosiologi atau ekonomi tetapi juga mengajarkan tentang mata pelajaran sejarah indonesia. Pada mata pelajaran sejarah siswa akan dituntut untuk dapat berfikir secara kritis dan mengambil kesimpulan secara objektif, selain itu melatih mereka untuk menghargai pendapat orang lain. Jadi pelajaran sejarah di SMA menekankan pada pola pikir yang kritis dan objektif dalam menelaah suatu hal.

Sedangkan menurut Hermanto (dalam U.N Batubara & Royhanun Siregar, 2022 : 37), pembelajaran sejarah juga diartikan sebagai wahana bagi peserta didik untuk berfikir jauh lebih kritis, mampu memahami makna dan nilai dari setiap peristiwa yang pernah terjadi, bukan hanya sekedar mengingat tokoh, fakta dan tahun kejadian.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di SMA yang baik adalah pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman belajar yang mampu untuk membuat peserta didik seolah-olah ada pada peristiwa sejarah

tersebut, sehingga memberikan pengalaman belajar sejarah yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Kemdikbud, (2020, hlm.15), masa pra-aksara adalah periode dalam Sejarah manusia, Ketika manusia belum mengenal tulisan untuk mencatat informasi, sehingga tidak ada catatan tertulis dari kehidupan atau peristiwa pada masa ini. Masa ini juga dikenal sebagai zaman prasejarah. Masa pra aksara berlangsung sejak kemunculan manusia pertama di bumi hingga ditemukannya sistem tulisan di suatu kebudayaan. Berbagai peradaban di dunia memiliki waktu yang berbeda-beda dalam berakhirnya Masa Pra-Aksara, tergantung pada kapan mereka mulai mengenal dan menggunakan tulisan,

Selama Masa Pra-Aksara, manusia belum mengenal system tulisan. Pengetahuan dan keterampilan disampaikan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Manusia pada Masa Pra-Aksara menggunakan alat yang dibuat dari batu, kayu, tulang, atau tanduk untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Awalnya, alat-alat ini dibuat secara kasar, tetapi seiring perkembangan zaman, manusi mulai membuat alat dengan Teknik yang lebih halus. Kemajuan dalam pembuatan alat mencerminkan peningkatan keterampilan dan pengetahuan manusia tentang ilmu sekitarnya.

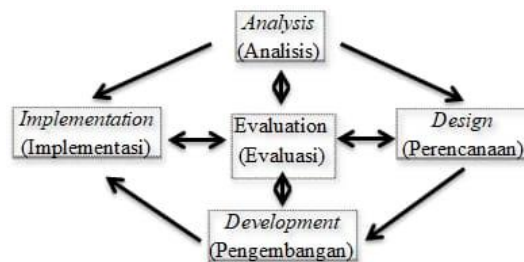
Secara garis besar, zaman batu dibagi menjadi empat periode utama: a) Paleolitikum (Zaman Batu Tua), b) Mesolitikum (Zaman Batu Tengah), c) Neolitikum (Zaman Batu Baru), dan d) Megalitikum (Zaman Batu Besar).

B. METODE PENELITIAN

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation*

(implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Pengembangan model ADDIE dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1
Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

(Sumber: Sugiyono, 2022 : 39)

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap analisis peneliti memulai wawancara dengan wali kelas X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung untuk mengetahui kondisi peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas

Selanjutnya dilakukan perancang-an/design. Pada tahap perancangan ini peneliti mulai merancang video animasi yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Dalam tahap ini dirancang struktur bahan ajar dan kerangka isi video animasi. Informasi yang didapatkan antara lain: a) Penyusunan Kerangka Struktur, b) Penentuan Sistematika, c) Penentuan Sistematika, d) Membuat *Storyboard*.

Pada tahap pengembangan pada media pembelajaran video animasi dilakukan dengan proses yang sudah disesuaikan rancangan yang ada. Sesudah media pembelajaran media pembelajaran video animasi berhasil dikembangkan tahapan berikutnya adalah melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media, dan ketiga validasi kesesuaian bahasa yang diujikan oleh dosen ahli bahasa.

1. Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	No	Indikator	Hasil Penilaian
Aspek Tampilan		Pemilihan background	4
		Keserasian warna tulisan	5
	3	Layout/tata letak setiap halaman	4
	4	Kemenarikan desain halaman	4
	5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
	6	Ketepatan ukuran huruf	4
	7	Ketebacaan teks	4
	8	Ketepatan penempatan teks	5
	9	Kejelasan gambar	4
	10	Ketepatan penempatan gambar	4
	11	Kemenarikan gambar	5
	12	Ukuran gambar	4
	13	Kualitas tampilan video	4
	14	Ketepatan penempatan video	4
	15	Ukuran video	4
	16	Pemilihan music background	5
Jumlah Skor			68
Rata-rata Aspek Tampilan			4,2
Kriteria			Sangat Valid
Aspek Penyajian	1	Penyajian materi dengan video pembelajaran tidak berlebihan	5
	2	Kata-kata atau gambar ringkas (to the point)	5
	3	Bahasa bersifat komunikatif	4
	4	Gambar dan kalimat disajikan dengan simulatif	4

	5	Kejelasan pengucapan suara	4
Jumlah Skor			22
Rata-rata Aspek Penyajian			4,4
Kriteria			Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.6 hasil validasi ahli media menunjukkan hasil dari aspek tampilan dengan nilai 4,2 dan aspek penyajian dengan nilai 4,4 dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,3 dengan demikian maka media yang digunakan didalam video animasi pembelajaran yakni **“sangat valid”** sehingga video pembelajaran dapat diuji cobakan dalam penelitian.

2. Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli Materi sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	No	Indikator	Hasil Penilaian
Aspek Pembelajaran	1	Kejelasan indikator pembelajaran	5
	2	Relevansi indikator pembelajaran dengan SK dan KD	5
	3	Kejelasan penyajian materi	4
	4	Kesesuaian gambar dengan materi	4
Jumlah Skor			18
Rata-rata Aspek Pembelajaran			4,5
Kriteria			Sangat Valid
Aspek Isi	1	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	5
	2	Kebenaran isi/konsep	5
	3	Kejelasan materi/konsep	5
	4	Kedalaman uraian materi	5
	5	Kontekstual materi	4
	6	Sistematika penyajian materi	5

	7	Penyediaan gambar untuk memahami materi	4
Jumlah Skor			33
Rata-rata Aspek isi			4,7
Kriteria			Sangat Valid

Berdasarkan pada table 4.5 hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil dari aspek pembelajaran dengan nilai 4,5 dan aspek isi dengan 4,7 dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,6 dengan demikian maka materi yang digunakan didalam video animasi pembelajaran yakni **“sangat valid”** sehingga video animasi pembelajaran dapat diuji cobakan dalam penelitian.

3. Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi ahli Bahasa sebagai berikut:

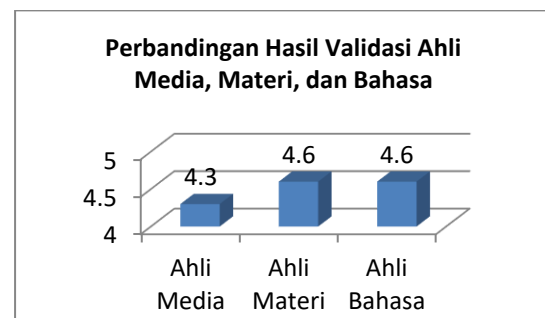
Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Hasil Penilaian
1.	Menggunakan kaidah Bahasa yang baik dan benar	5
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok Bahasa	5
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik	4
4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	4
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan yang ingin disampaikan	5
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung kesasaran	5
8.	Ketepatan ejaan	5
Jumlah Skor		37
Rata-rata Aspek Media		4,6
Kriteria		Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.4 hasil validator ahli bahasa memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,6 dengan demikian maka bahasa yang digunakan

didalam video animasi pembelajaran yakni **“sangat valid”** sehingga video animasi pembelajaran dapat diuji cobakan dalam penelitian.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



Gambar 2
Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

Produk akan diuji cobakan pada uji lapangan yang melibatkan 32 peserta didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Peneliti akan menampilkan media yang telah dikembangkan sebagai bahan peserta didik dalam mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Peserta didik diminta untuk memperhatikan dan mempelajari video animasi Sejarah yang telah dikembangkan, setelah itu peserta didik diminta mengisi angket sesuai dengan penilaian peserta didik terhadap angket yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung memperoleh rata-rata penilaian dengan skor 4,4 yang termasuk dalam kategori **“sangat praktis”**. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran sejarah memenuhi kriteria kepraktisan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa nyaman dan terbantu dalam memahami materi yang disampaikan dengan cara yang dapat menarik perhatian sehingga video animasi pembelajaran sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran yang ada di sekolah.

Kajian Produk Akhir

Pada tahap ini produk akhir merupakan hasil dari pengembangan video animasi yang telah dikembangkan. Media video animasi telah mendapatkan hasil kelayakan serta mendapatkan respon dari siswa dan guru yang sangat baik dalam uji coba. Media video animasi diimplementasikan peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung pada materi Masa Pra-Aksara.

Pada tahap pencarian dan pengumpulan data, peneliti melakukan observasi serta wawancara kepada guru Sejarah SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan gambaran proses pembelajaran sejarah, karakteristik peserta didik dan fasilitas yang tersedia di sekolah terutama di dalam kelas. Peneliti juga mengumpulkan materi yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi Sejarah materi masa pra-aksara di Indonesia.

Pada tahap selanjutnya yaitu perancangan, peneliti mulai merancang media pembelajaran sejarah yang akan dikembangkan. Peneliti memilih media pembelajaran video animasi sejarah yang terdiri dari teks, animasi, suara untuk menyampaikan komunikasi dua arah antara peneliti dan peserta didik sehingga materi ajar tersampaikan dengan konkret dan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang mendukung dalam pembuatan produk pada penelitian, seperti modul ajar, capaian pembelajaran, dan buku cetak yang dibutuhkan pada penelitian ini. Setelah tahap perancangan, selanjutnya tahap pengembangan produk awal yaitu membuat tampilan awal untuk mengalihkan perhatian peserta didik yaitu dengan membuat awalan yang menarik.

Kemudian tahapan uji coba produk awal yang berisikan validasi oleh ahli Bahasa, ahli materi, dan ahli media. Validasi dilakukan dengan menampilkan media pembelajaran video animasi Sejarah, setelah itu mengisi angket validasi dan mengisi pernyataan media pembelajaran sudah/belum siap digunakan. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dari produk media

pembelajaran video animasi sejarah. Selanjutnya validasi dari ahli media untuk mengetahui penyajian produk media pembelajaran video animasi sejarah, dan yang terakhir validasi ahli bahasa yang dimana validasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian Bahasa dari penyajian produk media pembelajaran video animasi sejarah.

Tahapan pertama menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi sejarah belum siap digunakan sehingga memerlukan revisi atau perbaikan pada media pembelajaran. Selanjutnya setelah dilakukan revisi ataupun perbaikan maka dilakukan tahapan kedua dan dinyatakan oleh validator bahwa media siap diuji cobakan dengan kategori “sangat valid” maka produk siap diuji cobakan.

Selanjutnya diuji cobakan dalam uji lapangan dengan jumlah peserta didik 32 (tiga puluh dua) peserta didik pada kelas X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung, setelah itu pengisian angket dari peserta didik mengenai produk media pembelajaran video animasi sejarah. Hasil uji coba lapangan dapat dikategorikan “sangat praktis”. Maka dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran video animasi sejarah materi masa pra-aksara di Indonesia telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan menarik untuk digunakan.

1. Karakteristik hasil akhir dari media video animasi pembelajaran yang dihasilkan:
 - a. Video pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama untuk kelas X.
 - b. Video pembelajaran yang dikembangkan merupakan video yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, suara, dan animasi.
 - c. Produk video pembelajaran yang dikembangkan ini sangat praktis digunakan baik dengan menggunakan hand phone (HP), computer, atau laptop tanpa harus menginstal aplikasi tertentu.
 - d. Produk video animasi pembelajaran ini menampilkan materi yang berisikan materi masa pra-aksara pada zaman batu.
2. Kelebihan Video Pembelajaran

- a. Produk akhir video animasi pembelajaran ini dikemas dalam bentuk link web google drive sehingga produk dapat disebarluaskan untuk kebutuhan pembelajaran.
 - b. Video pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi masa pra-aksara di Indonesia pada zaman batu.
 - c. Video pembelajaran ini dapat memberikan ilustrasi lebih dikarenakan didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan suara.
 - d. Video pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.
3. Kekurangan video animasi pembelajaran
Media video animasi pembelajaran terkadang mengalami loading yang cukup lama terkadang ada laptop yang tidak support dengan video animasi pembelajaran.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran sejarah materi masa pra-aksara di Indonesia untuk peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan pembelajaran pada penelitian ini berbantuan video animasi pembelajaran, pada pengembangan terdiri dari 5 tahap ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
2. Berdasarkan validasi oleh masing-masing validator diperoleh penilaian yaitu aspek kevalidan media pembelajaran video animasi sejarah memperoleh nilai rata-rata dari validasi ahli bahasa 4,6 dengan kriteria “sangat valid”, validasi ahli materi dengan 4,6 dengan kriteria “sangat valid” dan validasi ahli media memperoleh 4,3 dengan kriteria “sangat valid” sehingga video animasi sejarah yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan di lapangan.
3. Berdasarkan respon peserta didik terhadap

media pembelajaran video animasi sejarah materi masa pra-aksara di Indonesia, pada uji coba lapangan terdiri dari 32 peserta didik diperoleh hasil respon penilaian rata-rata 4,4 termasuk dalam kategori “sangat praktis”, maka media video animasi sejarah yang dikembangkan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran di kelas X.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, N. U. & Siregar, U. (2022). Mengembangkan Kemampuan Higher Order Thinking Skill Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. Nd. Penerbit NEM.
- Cahyadi, A. (2022). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Lasita Indonesia
- Fitri Nurul. (2021). “Problematisasi Kualitas Pendidikan di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5 (1), 1617-1620.
- Gasong, Dina. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Deepublish
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang CV Literasi Nusantara.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Sejarah Indonesia SMA/MA Kelas X*.
- Kosasih, E. (2021). “Pengembangan Bahan Ajar”. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Kurniawan, (2022). *Aplikasi Pembelajaran Digital*. Semarang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Mandenda, Syarifuddin (2015). *Pengolahan Citra Dan Video Digital Teori, Aplikasi Dan Pempograman Menggunakan MATLAB*. Jakarta : PT.Gelora Aksara Pratama.
- Moreno,R.,& Mayer,RE (2018). “Lingkungan Pembelajaran Multimodal Interaktif.” *Psikolog Pendidikan*, 42(2), 91-102.

Nasruddin. dkk. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Sumatra Barat: PT.Global Eksekutif Teknologi Redaksi

Nur, F. & Masita. (2022). *“Pengembangan Pembelajaran Matematika”*. Makasar: PT.Nas Media Indonesias

Sugiyono. (2022). *Metode Statistik Pendidikan*. Bandung : Tarsito