

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BACA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MELALUI  
MATERI KEDATANGAN JEPANG KE INDONESIA KELAS XI SMA NEGERI 8 KOTA  
JAMBI**

**Sakinah Septyana<sup>1</sup>, Ulul Azmi<sup>2</sup>, Nur Agustiningsih<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Universitas batanghari Jambi

<sup>2,3</sup>Dosen Universitas Batanghari Jambi

Email: [sakinahjambi17@gmail.com](mailto:sakinahjambi17@gmail.com)<sup>1</sup>, [ulul.azmi@unbari.ac.id](mailto:ulul.azmi@unbari.ac.id)<sup>2</sup>, [nur.agustiningsih@unbari.ac.id](mailto:nur.agustiningsih@unbari.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian dan pengembangan ini diangkat dari permasalahan yang muncul di SMA Negeri 8 Kota Jambi, yaitu masih terdapat media pembelajaran yang masih sama, bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku cetak dan LKS serta guru mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan PPT. Penelitian ini memiliki tujuan bagaimana pengembangan dan kelayakan media audio visual berbasis animasi. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi ahli media dan ahli materi. Pada uji coba lapangan dilakukan tiga tahap penelitian yaitu uji coba one to one mendapatkan nilai 74.66% di Kategori Layak. Uji coba small group mendapatkan nilai 90.33% di Kategori Sangat Layak. Uji coba field test mendapatkan nilai 69.26% di Kategori Layak. Maka, dapat disimpulkan bahwa media Audio Visual berbasis Animasi layak digunakan untuk siswa.

**Kata Kunci : Pengembangan, Audio Visual, Animasi**

**Abstrac**

*This research and development was raised from the problems that emerged in SMA Negeri 8 Jambi City, namely there are still the same learning media, the teaching materials used are still using printed books and LKS and teachers teach using lecture and PPT learning methods. This research has the aim of how to develop and feasibility of animation-based audio-visual media. The development model used is ADDIE which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The developed media was then validated by media experts and material experts. In the field trial, three stages of research were carried out, namely one-to-one trials obtained a score of 74.66% in the "Feasible" Category. Small group trials obtained a score of 90.33% in the "Very Feasible" Category. Field test trials obtained a score of 69.26% in the "Feasible" Category. Therefore, it can be concluded that Animation-based Audio Visual media is "feasible" to be used for students*

**Keywords : Development, Audio Visual, Animation**

**A. PENDAHULUAN**

Sejarah merupakan mata pelajaran yang membahas peristiwa penting di masa lalu yang terjadi di Indonesia maupun dunia, mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas maupun sederajat diberlakukan mulai dari jenjang kelas satu SMA, dalam kurikulum merdeka. Mata pelajaran sejarah merupakan pembahasan atas pengetahuan masa lalu yang dikontekstualisasikan kepada masa sekarang untuk memperkuat jati diri manusia. Mata pelajaran sejarah mampu menumbuhkan

kemampuan siswa melakukan konstruksi dengan membandingkan kondisi yang terjadi pada masa sekarang dan kejadian masa lalu, selaras dengan pendapat (Isjoni, 2007 : 71), menjelaskan sejarah dalam konteks mata pelajaran merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai – nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini.

Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan kepada

siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat pada masa lampau yang menyangkut peristiwa – peristiwa penting dan memiliki arti khusus (Latif, 2006 : 99). Mempelajari sejarah merupakan suatu jenis berpikir yang disebut dengan pemikiran historis, dimana tujuan dari pembelajaran sejarah yaitu untuk memberikan pengetahuan tentang fakta – fakta dari sejarah yang harus diketahui dan dimengerti oleh setiap warga negara Indonesia sesuai dengan tingkat pendidikannya.

Sejarah sebagai pembelajaran yang menjelaskan, menyelidiki dan menganalisis perubahan – perubahan dalam rangkaian kejadian dimasa lampau dengan kenyataan dimasa kini, dengan begitu siswa tentunya dapat memahami suatu kejadian dimasa lalu terhadap kondisi politik, sosial, ekonomi, hubungan internasional dan dampak terhadap pergerakan nasional. Pembelajaran sejarah tentunya tidak hanya menceritakan kenyataan yang terjadi dimasa lalu, namun dapat menemukan sebab akibat dari suatu kejadian dengan suatu kejadian. Pembelajaran sejarah tentunya bukan hanya mengenai fakta atau kejadian yang terjadi dimasa lampau, melainkan konsep dan hubungan antar kejadian tersebut (Donovan & Bransford, 2005 : 40-41).

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat yang digunakan guru untuk memberikan informasi kepada siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran secara nyata maupun visual mengenai suatu konsep atau gagasan pokok suatu materi. Bagi siswa, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi materi pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Arsyad (2015) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa.

Video, film, slide, suara, dan materi serupa hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar pada tahap awal pengembangan media pendidikan (Yosi Melinda, Luluk Ilma, Nun, 2024). Salah satu proses yang digunakan dalam media pembelajaran untuk terus mengalami perubahan dari tahun ke tahun disebut

pengembangan. Dalam hal ini, pembuatan materi pendidikan juga dapat dianggap sebagai penyempurnaan dari desain yang sudah ada. Seorang guru dapat menggunakan berbagai macam materi pembelajaran, termasuk media audio visual, visual, dan auditori.

## B. METODE PENELITIAN

Terdapat beberapa model pengembangan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga mempermudah penulis dalam penelitian ini, penulis menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*), metode ADDIE ini cocok dengan pengembangan yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan. Model pengembangan ini disusun oleh Reiser dan Mollenda pada dekade 1990-an. Adapun Rumus perhitungan uji coba lapangan sebagai berikut:

Nilai Uji Coba Lapangan :

$$\frac{\text{Jumlah Pilihan} \times 100}{\text{Jumlah Skor}}$$

(Ernawati & Sukardiyono)

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2009: 35):

Rentang Nilai	Kriteria
77-100	Sangat Layak
55-76	Layak
28-54	Kurang Layak
0-27	Tidak Layak

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kali ini membahas atau berisikan tentang hasil dari penerapan pengembangan media audio visual berbasis animasi dengan model penerapan ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Untuk lebih jelas berikut hasil pemaparan hasil penelitian model ADDIE.

### Analisis

Untuk tahap pertama yang sudah dilakukan peneliti adalah analisis, dalam tahap ini menganalisis masalah–masalah yang dilakukan dalam proses pembelajaran dan mencari solusi agar masalah dapat diatasi. Berikut masalah yang didapatkan di SMA

Negeri 8 Kota Jambi : (1) Pada saat guru menjelaskan materi sejarah Kedatangan Jepang ke Indonesia kurangnya media yang digunakan, tidak pernah menggunakan media audio visual berbasis animasi dan hanya menggunakan metode ceramah. (2). Tidak meratanya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. (3) Supaya terciptanya pembelajaran yang efektif dan siswa dapat mengerti pembelajaran dengan cepat makanya diperlukan media pembelajaran yang membuat siswa bisa dapat mengerti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan adanya temuan masalah di SMA Negeri 8 Kota Jambi maka analisis kebutuhannya adalah menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik terutama di dalam proses belajar siswa dan juga membantu guru dalam proses belajar mengajar. Dengan majunya perkembangan teknologi terutama dalam pembuatan media pembelajaran maka dibuatlah media pembelajaran berbentuk media audio visual yang berbasis animasi dengan harapan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dan mendapatkan hasil nilai pembelajaran yang memuaskan.

### **Desain**

Pada tahapan ini peneliti melakukan pembuatan desain audio visual secara keseluruhan, mengumpulkan semua referensi materi dan animasi yang dipakai dengan mendukung pembuatan produk secara animasi. Serta membuat audio atau suara masing-masing karakter animasi tersebut, dan juga menyusun angket penelitian untuk menentukan kualitas produk.

### **Pengembangan**

Pada pengembangan produk yang sudah dihasil dalam bentuk media audio visual berbasis animasi. Pada tahap pengembangan ini menggunakan aplikasi desain canva yang sudah dirancang pada tahap desain dan memakai pengisi suara *sound maker*, supaya media pembelajaran Audio Visual berbasis animasi dapat menghasilkan kegiatan pengembangan sebagai berikut:

1. Menyusun materi dan semua peralatan.
2. Membuat karakter animasi dan efeknya.
3. Menambahkan suara pada karakter.

4. Menambahkan video pembelajaran.
5. Penyusunan, *Editing* dan *Mixing*.
6. *Priview*.
7. *Mastering*.

Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan materi, suara, dan efek supaya menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis animasi dalam materi kedatangan Jepang Di Indonesia pada kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Jambi.

Dalam proses penambahan video pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menggunakan alat bantu yaitu Youtube. Setelah itu melakukan penyusunan, *editing* yang dilakukan untuk menyusun, membuang dan memotong slide atau yang dianggap tidak perlu. Selanjutnya melakukan *Mixing* untuk menambahkan background rekaman suara dan efek animasi sehingga media pembelajaran audio visual berbasis animasi menjadi lebih menarik. Setelah itu melakukan pengembangan *Preview* media pembelajaran baru dinyatakan layak dengan adanya saran dari ahli media maka harus dilakukan revisi. Selanjutnya hasil media pembelajaran berbasis animasi disimpan dalam bentuk video yang akan di uji cobakan kepada siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan angket ahli media dinyatakan layak dengan adanya saran pada tahap 1 yaitu 71,33%. Saran yang diberikan oleh ahli media sebagai berikut: (1) Gambar harus berganti-ganti sesuai narasi yang disampaikan. (2) Di tambahkan siswa yang bertanya dan guru yang menjawab. (3) Untuk pengisian suara bisa mintak tolong kepada saudara atau teman.

Saran yang diberikan oleh ahli media tersebut digunakan untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran. Setelah revisi selesai dilakukan media pembelajaran diserahkan kembali kepada ahli media untuk di cek kembali, penilaian yang diberikan pada hasil angket tahap 2 yaitu 92,66% dengan dinyatakan sangat layak, dengan catatan atau saran yang diberikan oleh ahli media sebagai berikut media pembelajaran berbasis animasi sudah siap untuk di uji cobakan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi.

Pada hasil validasi dari 5 aspek penilaian pada angket bisa dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Penilaian Ahli Media Tahap 1**

No	Aspek	Persentase	Ket
1.	Desain	86,66	Sangat layak
2.	Penggunaan	73,33	Layak
3.	Audio visual	70,	Layak
4.	Bahasa	60	Layak
5.	Keefisienan	66,66	Layak
	Jumlah Skor	71,33	Layak

Berdasarkan hasil rata-rata setiap indikator pada angket tahap 1 memperoleh hasil 71,33% yang dinyatakan layak tetapi ada saran. Dengan demikian, peneliti merevisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli media. Adapun hasil penilaian angket tahap 2 sebagai berikut.

**Tabel 8. Penilaian Ahli Media tahap ke 2**

No	Aspek	Persentase	Ket
1.	Desain	100%	Sangat layak
2.	Penggunaan	93,3%	Sangat layak
3.	Audio visual	70%	Layak
4.	Bahasa	80%	Sangat layak
5.	Keefisienan	100%	Sangat layak
	Jumlah Skor	92,66%	Sangat layak

Media Pembelajaran berbasis animasi yang sudah direvisi memperoleh hasil penilaian angket tahap 2 sebesar 92,66% dengan dinyatakan sangat layak. Adapun hasil dari penilaian angket ahli materi sebagai berikut.

**Tabel 9. Penilaian ahli materi**

No	Aspek	Persentase	Ket
1.	Perangkat Pembelajaran	100%	Sangat layak
2.	Penggunaan	93,3%	Sangat layak
3.	Audio visual	100%	layak
4.	Bahasa	100%	Sangat layak
	Jumlah Skor	98.66%	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian angket oleh ahli materi memperoleh hasil 98.66% dinyatakan sangat layak. Dari kedua penilaian validator yang sudah memberikan saran ataupun komentar secara keseluruhan dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi ini dapat di uji cobakan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Jambi

**Tabel 10. Keterangan Nilai**

NO	Penilaian	Keterangan
1.	1	Tidak Cukup
2.	2	Kurang Cukup
3.	3	Cukup

4.	4	Cukup Baik
5.	5	Sangat Cukup

## Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dibuat dan divalidasi yang digunakan untuk proses pembelajaran. Penerapan yang dilakukan media pembelajaran audio visual berbasis animasi dengan materi kedatangan Jepang di Indonesia pada kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Jambi yang dilakukan tiga tahapan, yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*. Berikut adalah penilaian angket siswa dan mendapatkan masukan dari siswa

### 1. One to one

Pada tahapan *one to one* di uji cobakan pada 2 sampai 3 orang siswa. Hasil dari tahapan ini sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil One to one**

No	Aspek	Presentase	Keterangan
1	Katertarikan	77.77%	Layak
2	Penggunaan	71.11%	Layak
3	Audio Visual	73.33%	Layak
4	Bahasa	80%	Layak
5	Keefisienan	71.11%	Layak
	Jumlah	74.66%	Layak

Pada hasil tahapan ini secara keseluruhan 74.66% dengan keterangan layak, dapat dikatakan uji coba tahap ini berhasil.

### 2. Small Group

Pada tahap *small group* dilakukan dengan 2 kelompok dengan jumlah 1 kelompok 5 orang siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Jambi. Berikut adalah hasil dari penilaian angket *small group* secara keseluruhan:

**Tabel 3. Hasil Small Group**

No	Aspek	Presentase	Keterangan
1	Katertarikan	89.99%	Sangat Layak
2	Penggunaan	83.33%	Sangat Layak
3	Audio Visual	90%	Sangat Layak
4	Bahasa	95%	Sangat Layak
5	Keefisienan	93.33%	Sangat Layak
	Jumlah	90.33%	Sangat Layak

4 Hasil *small group*

Pada hasil tahapan ini secara keseluruhan 90.33% dengan keterangan sangat layak, dapat dikatakan uji coba tahap ini berhasil.

### 3. Field Test

Pada tahap ini media pembelajaran audio visual berbasis animasi dengan materi kedatangan Jepang di Indonesia yang dilakukan oleh satu kelas XI sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil field test**

No	Aspek	Presentase	Keterangan
1	Katertarikan	73.33%	Layak
2	Penggunaan	60.73%	Cukup Layak
3	Audio Visual	66.52%	Layak
4	Bahasa	76.66%	Layak
5	Keefisienan	68.51%	Layak
	Jumlah	69.26%	Layak

Pada hasil tahapan terakhir ini secara keseluruhan 69.26% dengan keterangan layak, dapat dikatakan uji coba tahap ini berhasil. Dengan adanya beberapa tahapan ini yang sudah di uji cobakan pada siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cepat dan juga membantu guru untuk menambah inovasi dalam pembelajaran.

### Evaluasi

Berikut hasil persentase keseluruhan ketiga tahapan yang di uji coba kan kepada siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Jambi.

**Tabel 6. Hasil evaluasi**

No	Tahapan	Persentase	Kategori
1	<i>One to one</i>	74.66%	Layak
2	<i>Small Group</i>	90.83%	Sangat Layak
3	<i>Field Test</i>	69.26%	Layak

Media pembelajaran ini berisikan sebuah video dan penyampaian pembahasan materi serta tanya jawab sehingga siswa dapat memahami dengan mudah. Media ini dapat dipergunakan dengan mudah dan dapat disimpan pada handphone atau smart phone, media dapat diputar berulang ulang dimana pun berada. Media audio visual ini dapat dikembangkan berdasarkan standar materi yang harus dicapai siswa. Media ini di desain untuk satu sub bab materi atau satu kali pertemuan.

Media ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Jambi. Berdasarkan dari hasil angket penilaian dari ahli media, ahli materi, dan tiga tahapan (*one to one, small group, dan field test*) mendapatkan hasil secara keseluruhan sangat layak dan berhasil di uji cobakan, sehingga dengan adanya pengembangan ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan sumber informasi yang dijadikan sarana prasarana menyampaikan pesan ataupun materi dalam bentuk komunikasi. Dalam hal ini media penyampaian materi ataupun pesan yang disampaikan dapat mudah memperjelas informasi sehingga mempermudah informasi yang diterima penerima sesuai sumber.

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ini berharap dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan nilai siswa, dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi ini dapat menarik minat belajar siswa sehingga dapat menumbukan semangat belajar dan motivasi belajar.

Setelah itu peneliti memilih aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan produk memilih materi untuk digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini serta menyusun angket penilaian yang akan di uji cobakan di sekolah. Dengan menyediakan laptop atau komputer untuk mengembangkan media pembelajaran ini. Selanjutnya peneliti membuat karakter animasi dan gerakannya serta menambahkan pengisian suara karakter agar siswa dapat menikmati dan mendengarkan materi berupa video yang digunakan untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik

Validator yang memberikan informasi dan masukan yang akan digunakan dalam merevisi media pembelajaran berbasis animasi ini sehingga layak di ujicobakan.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba di SMA Negeri 8 Kota Jambi dengan tiga tahapan *one to one, small group, dan field test*. Dari hasil uji coba pada tahapan *one to one* dengan hasil keseluruhan persentase 74.66%

dengan keterangan layak dalam artinya uji coba ini berhasil, tahapan *small group* hasil keseluruhan persentase 90.33% dengan keterangan sangat layak. Tahapan akhir *field test* dengan nilai persentase keseluruhan adalah 69.29% dengan keterangan layak. Jadi secara keseluruhan tiga metode ini persentase yang didapatkan adalah 79.3% dengan keterangan sangat layak.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan dengan hasil dari validator ahli media sebesar 92.66%, ahli materi sebesar 98.66% dan secara keseluruhan menggunakan tiga tahapan yang di uji coba kan kepada siswasebesar 79.3% semua keterangan sangat layak, setelah di uji coba kan di SMA Negeri 8 Kota Jambi pada kelas XI terlihat siswa yang sangat antusias dan senang dengan media pembelajaran ini serta siswa terlihat fokus didalam belajar sehingga harapan nya dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dengan ini uji coba media pembelajaran ini bisa dikatakan berhasil.

Pada penelitian yang dilakukan oleh, Rista Karisma Universitas PGRI Semarang Indonesia pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media audio visual untuk mendukung pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. Pengembangan menggunakan metode ADDIE. Kevalidan media dan dua ahli validator. Hasil yang diperoleh ahli media 1 97.5% dan ahli media 2 93.75%. Hasil yang diperoleh dari ahli materi 1 96.25% dan ahli media 2 97.5 % dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”.

#### **D. KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan adalah audio visual berbasis animasi dengan menggunakan materi kedatangan Jepang di Indonesia pada kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi. Dengan menggunakan metode ADDIE (Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, Evaluasi).

Media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran Sejarah dengan materi Kedatangan Jepang ke Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi berhasil dikembangkan secara sistematis dan valid. Hasil uji validasi ahli materi, ahli media, serta respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa

media pembelajaran video animasi ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran Sejarah yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Donovan, S. M & Brasnford, J. D. (2005). *How Students Learn History, Mathematics and Science in the calssroom*. Washington: National Academy Press.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Latief, Abdul. (2024). *Manusia Filsafat dan Sejarah*. Palu Selatan: Bumi Aksara.
- Yosi, Luluk. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Metro: Nafal Publishing.