

**MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR DENGAN ANIMASI *STOPMOTION*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1
BUKITKEMUNING TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

Rachmat Agung Nugroho



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

**MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR DENGAN ANIMASI *STOPMOTION* PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1
BUKITKEMUNING TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

ABSTRAK

Oleh :

**Rachmat Agung Nugroho
(1013033052)**

Media Pembelajaran adalah suatu bagian dalam proses belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan keberadaannya. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk melengkapi komponen pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seorang guru dianjurkan untuk memanfaatkan media pembelajaran agar dapat mencitakan proses pembelajaran yang menarik. Seiring perkembangan zaman, teknologi sudah banyak digunakan dalam bidang pendidikan salah satunya adalah Media film. Pengembangan media perlu dilakukan agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan baru. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media animasi dengan teknik *stopmotion*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran animasi *stopmotion* pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning tahun pelajaran 2015/2016. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 118 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah kelas XI IPS 2 yaitu sebanyak 30 siswa.

Hasil Penelitian diketahui bahwa proses pengembangan media animasi *stopmotion* pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning melalui beberapa tahap antara lain: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Pembuatan secara massal. Dalam pembuatan media pembelajaran melalui tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Setelah melalui berbagai tahapan tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR DENGAN ANIMASI *STOPMOTION*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1
BUKITKEMUNING TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

Rachmat Agung Nugroho

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR DENGAN ANIMASI STOPMOTION PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 BUKITKEMUNING TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Rachmat Agung Nugroho**

No. Pokok Mahasiswa : 1013033052

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

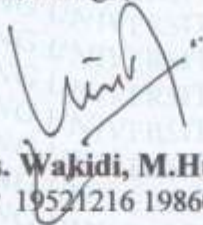
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

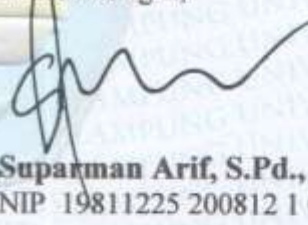
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Drs. Wakidi, M.Hum.
NIP 19521216 198603 1 001

Pembimbing II,



Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP 19811225 200812 1 001

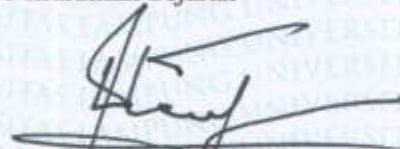
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah



Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Wakidi, M.Hum.**

Sekretaris : **Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Syaiful M, M.Si.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Foad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **31 Maret 2016**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

1. Nama : Rachmat Agung Nugroho
2. NPM : 1013033052
3. Program Studi : Pendidikan Sejarah
4. Jurusan : Pendidikan IPS
5. Alamat : Jl. P. Antasari Gg Langgar II No 24 Kedamaian Bandar Lampung

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Media Pembelajaran Gambar dengan Animasi *Stopmotion* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Pelajaran 2015/2016**" bukan hasil penjiplakan atau dibuatkan orang lain. Apabila dikemudian hari ditemukan kecurangan dalam pembuatan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, April 2016

teliti,



Rachmat Agung Nugroho
NPM 1013033052

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rachmat Agung Nugroho, dilahirkan di Bukitkemuning, Lampung Utara pada tanggal 22 Januari 1992 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Drs. Kasim dan Ibu Suharti.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Muslimin Bukitkemuning. Pada tahun 2004 penulis menyelesaikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Bukitkemuning, selanjutnya melanjutkan ke Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama di SMP N 1 Bukitkemuning dan selesai pada tahun 2007 . Pendidikan selanjutnya dilanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 5 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2010.

Pada tahun 2010 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur (SNMPTN). Pada Tahun 2012 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Jakarta, Jawa Tengah dan Yogyakarta sedangkan pada tahun 2013 penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Kejadian Kabupaten Lampung Barat dan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA N 1 Belalau Lampung Barat.

Motto:

Barangsiapa yang menghendaki kehidupan dunia
maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barangsiapa
yang menghendaki kehidupan akhirat maka wajib
baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang
menghendaki keduanya maka wajib baginya
memiliki ilmu.

(HR. Tarmudzi)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan ini rasa syukur kepada Allah SWT atas karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan segenap ketulusan hati penulis persembahkan skripsi ini kepada:

Orang tuaku Bapak Drs. Kasim dan Ibu Suharti yang sangat ku sayangi yang memberikan dukungan, Mendidik dan selalu berdo'a untuk keberhasilanku,

Para pendidikku,

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil 'aalamiin....

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Media Pembelajaran dengan Animasi Stopmotion pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016*" pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga mendapat banyak petunjuk dan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, Dekan FKIP Unila.
2. Bapak Dr. Abdurahman, M.Si, Wakil Dekan I FKIP Unila.
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si, Wakil Wakil Dekan II FKIP Unila.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Wakil Dekan III FKIP Unila.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unila.

6. Bapak Drs. Syaiful. M, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan juga sebagai Dosen Pembahas Utama, terimakasih atas kesediaannya, serta saran dan kritiknya dalam penyelesaian skripsi ini
7. Drs. Wakidi, M.Hum, Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Pertama, terimakasih atas nasihat dan bimbingannya kepada penulis selama menjadi mahasiswa, dan terimakasih pula atas arahan dan petunjuknya dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Suparman Arif, S.Pd, M.Pd, pembimbing kedua yang telah sabar dan membimbing serta memberikan masukan serta saran yang sangat bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Sejarah, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah.
10. Bapak Dedy Mizwar, S.Si, M.Pd, yang telah bersedia menjadi ahli dalam menilai dan membimbing media yang dikembangkan oleh penulis menjadi lebih baik.
11. Dewan Guru dan Staf Tata Usaha SMA Negeri 1 Bukitkemuning, yang telah memberikan bantuan dan kerjasama dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Teman dekatku Riza Fitriani terima kasih atas dukungan, bantuan dan motivasinya yang tak pernah putus dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabat seperjuangan Ari Aulia Rahmat. N, Ardika Kuntadi, Bambang Susilo, Dany Lapeba, Nurul Anwar, Yohanes Susilo terima kasih atas kebersamaan kita selama ini dalam suka maupun duka, semoga persahabatan dan persaudaraan ini akan tetap terjalin sampai nanti.

14. Sahabat-Sahabat SMP 1 Bukitkemuning Niki Estu P.M, Bahar A.M, Hermawan, Aji Widi. C, terima kasih atas kebersamaan persahabatan kita selama ini dan selalu memberikan semangat, semoga persahabatan dan persaudaraan kita akan tetap terjalin sampai nanti.
15. Rekan-rekan KKN Desa Kejadian Kec. Belalau Kab. Lampung Barat dan PPL SMA Negeri 1 Belalau Lampung Barat ; Anton Suheriyadi, Febri, Maria Regina. M, Rapika Dewi, Rika Warda Julianti, Fatwa Mustika. A, Nina Widyanti, Silo Tegar Panandang dan Rima Amalia. Terimakasih atas pengalaman yang penuh perjuangan selama tiga bulan yang telah menginspirasi.
16. Semua pihak yang telah membantu proses penulisan skripsi ini, terima kasih atas segalanya, semoga kita semua mendapat jalan yang diridhoi Allah SWT
Semoga ALLAH SWT memberikan pahala kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan semoga bermanfaat bagi yang membaca.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb

Bandar Lampung, April2016
Penulis,

Rachmat Agung Nugroho
NPM. 1013033052

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Analisis Masalah	6
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	6
1.2.2 Batasan Masalah	6
1.2.3 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan, Kegunaan dan Ruang Lingkup	7
1.3.1. Tujuan Penelitian	7
1.3.2. Kegunaan Penelitian	7
1.3.3. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Konsep Media Pembelajaran	10
2.1.2 Konsep Media Video Pembelajaran	12
2.1.3 Konsep Animasi <i>Stopmotion</i>	15
2.1.4 Konsep Pembelajaran Sejarah	16
2.2 Penelitian yang Relevan	19
2.3 Kerangka Berfikir.....	19
2.4 Paradigma.....	21
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Metode yang digunakan	23
3.2 Prosedur Penelitian	23
3.3 Variabel Penelitian	25
3.4 Populasi dan Sampel	26
3.4.1 Populasi.....	26
3.4.2 Sampel	27
3.5 Alat dan Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran <i>Stopmotion</i>	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data	32
3.7 Instrumen Penelitian	33
3.8 Penyusunan Instrumen	34
3.9 Teknik Analisis Data.....	34

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil SMA Negeri 1 Bukitkemuning	38
4.2 Hasil Penelitian	42
4.2.1 Potensi dan Masalah	42
4.2.2 Pengumpulan Data.....	44
4.2.3 Desain Produk	44
4.2.3.1 Perancangan Media Pembelajaran.....	44
4.2.3.2 Analisis Perancangan Media	50
4.2.4 Validasi Desain.....	41
4.2.5 Revisi Desain.....	54
4.2.6 Uji Coba Produk	55
4.2.7 Revisi Produk	56
4.2.8 Uji Coba Pemakaian	57
4.2.9 Hasil Akhir Produk.....	57
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	59

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan cara membuka movie maker	46
2. Tampilan cara memasukkan video atau foto	47
3. Tampilan jendela add videos and photos	47
4. Tampilan cara memilih foto	47
5. Tampilan jendela kerja movie maker	48
6. Tampilan cara memasukkan efek suara.....	48
7. Tampilan cara memasukkan efek lagu kebangsaan	49
8. Tampilan cara mengatur durasi	49
9. Tampilan dan keterangan timeline	49
10. Tampilan preview animasi <i>stopmotion</i>	49
11. Tampilan cara save movie.....	50
12. Tampilan efek penambahan lagu kebangsaan	58
13. Tampilan efek penambahan efek tulisan	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Anggota populasi siswa kelas XI IPS SMAN 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016.....	26
2. Anggota sampel penelitian siswa siswa kelas XI IPS SMAN 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016.....	27
3. Kisi-kisi instrumen kelayakan media	34
4. Kategori skala likert	35
5. Tabel skala Presentasi	36
6. Daftar nama guru tetap SMA Negeri 1 Bukitkemuning tahun ajaran 2015/2016.....	40
7. Keadaan Siswa SMA Negeri 1 Bukitkemuning tahun ajaran 2015/2016.....	42
8. Penilaian Ahli media pembelajaran.....	52
9.. Kelayakan media pembelajaran oleh ahli.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat kesediaan menjadi uji ahli media
- Lampiran 2. Validasi media pembelajaran oleh ahli media
- Lampiran 3. Surat keterangan telah menyelesaikan bimbingan media
- Lampiran 4. Instrumen evaluasi penggunaan media pembelajaran
- Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 6. Gambar Foto Awal
- Lampiran 7. Media Awal
- Lampiran 8. Media Revisi 1
- Lampiran 9. Media Revis 2
- Lampiran 10. Foto-foto media pembelajaran dengan *stopmotion*
- Lampiran 11. Surat izin penelitian
- Lampiran 12. Rencana pengajuan judul penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha untuk membimbing dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan dasar siswa dalam bentuk pendidikan formal ataupun informal. Lembaga pendidikan formal dan informal adalah salah satu tempat bagi siswa untuk menjadi manusia yang berkualitas yang memiliki bekal ilmu pengetahuan, keterampilan dan keahlian. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam rangka pembaharuan sistem pendidikan nasional telah ditetapkan visi, misi dan strategi pembangunan pendidikan nasional.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007, visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan proses kegiatan belajar. Sobry Sutikno (2013:3) menjelaskan belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dan lingkungannya. Proses belajar dapat dilakukan di lingkungan formal dan non formal. Dalam lingkungan formal terdapat beberapa aspek penilaian untuk mengukur keberhasilan proses belajar. Aspek-aspek tersebut, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan) dan psikomotor (keterampilan). Ketiga aspek tersebut didukung oleh beberapa faktor, yaitu intelegensia, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi.

Guru sebagai mediator dalam proses belajar pembelajaran memegang peranan yang penting dalam terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Untuk menciptakan hal tersebut, seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan proses belajar pembelajaran yang efektif dan menarik minat siswa. Apabila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap materi yang dijelaskan maka akan sulit bagi siswa tersebut dalam menerima materi yang diberikan. Sebaliknya, apabila seorang siswa memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap materi yang dijelaskan maka hasil yang diperoleh akan lebih optimal. Melihat hal di atas, akan lebih baik seorang guru memanfaatkan media sebagai alat bantu ajar. Penggunaan media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dan integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Media yang digunakan memberi peranan yang penting karena media yang kreatif akan meningkatkan minat siswa dalam menjalankan proses belajar.

Yudhi Munandi (2008:7-8) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif dan kondusif.

Pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran di kelas saat ini sudah merupakan keharusan bagi seorang pendidik atau guru. Kreatifitas dan kemampuan guru diuji untuk menghasilkan suatu media yang efektif, inovatif dan menyenangkan. Beberapa guru di berbagai sekolah di Indonesia telah memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Namun masih banyak pula guru-guru khususnya di daerah yang masih enggan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tersebut. Berbagai alasan muncul dari permasalahan tersebut, yaitu kurangnya pengetahuan guru hingga keterbatasan guru dalam menyiapkan media pembelajaran sehingga para guru masih menggunakan pembelajaran konservatif dengan metode ceramah dan diskusi kelompok. Salah satu media pembelajaran berbasis multimedia yang umum digunakan para guru ialah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Microsoft Power Point. Namun, sesungguhnya masih banyak media-media pembelajaran berbasis multimedia lainnya.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bukitkemuning. Menurut penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, SMA Negeri 1 Bukitkemuning merupakan sebuah sekolah menengah negeri yang telah berdiri sejak tahun 1978. SMA Negeri 1 Bukitkemuning memiliki 24 kelas yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Kelas XI dibagi menjadi dua penjurusan, yaitu IPA dan IPS. Peneliti melakukan penelitian ini pada kelas XI yang dibagi menjadi 4, yaitu XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3 dan XI IPS 4. (Sumber: Dokumentasi tata usaha SMA N 1 Bukitkemuning)

Peran dan keaktifan siswa di SMA N 1 Bukitkemuning masih rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dan variasi dalam pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan media belajar yang berbasis multimedia. Metode yang digunakan masih

konvensional dan cenderung monoton. Guru hanya memanfaatkan adanya buku paket atau pengerjaan lembar kerja siswa.

Meskipun dalam kegiatan belajar sejarah dikelas XI IPS penggunaan media belajar masih sangat minim, namun pada pelajaran lain sudah menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Hal ini mengakibatkan siswa dapat membedakan keduanya serta ketertarikan siswa tentang sejarah menjadi berkurang. Berdasarkan keterangan siswa, penggunaan media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan karena materi diterima langsung oleh indera pendengaran dan pengelihatannya dengan sajian yang menarik.

Pembelajaran di kelas XI IPS SMA N 1 Bukitkemuning, selama ini guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Guru hanya memanfaatkan penggunaan buku paket sebagai bahan referensi serta pengerjaan lembar kerja siswa sebagai bahan tugas siswa. Siswa akan lebih mudah menerima materi belajar jika pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media video berupa film dokumenter atau dengan pengembangan media video lainnya yang menggabungkan teknik-teknik seperti *stopmotion*. Dengan media video akan menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Hal ini senada dengan pendapat siswa yang menyatakan bahwa proses pembelajaran selama ini sudah cukup baik. Namun, terkadang siswa merasa bosan dengan kurangnya inovasi dan variasi belajar. Seharusnya guru dapat menggunakan berbagai media untuk menarik perhatian siswa. Hal tersebut menjadi kendala bagi guru dalam proses pembelajaran dikarenakan bahwa banyak sekali guru yang belum menguasai teknologi, khususnya komputer untuk pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pembuatan media multimedia membutuhkan keahlian yang

membuat guru menjadi sedikit enggan dalam membuatnya. Selain hal tersebut, beberapa guru memiliki waktu yang terbatas dalam membuat media pembelajaran serta keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. Untuk mengatasinya adalah guru diharapkan untuk lebih belajar lebih banyak lagi dalam menambah keterampilannya untuk membuat media pembelajaran. Hal itu demi memudahkan transfer materi dari guru ke siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan mutu siswa adalah dengan terciptanya suasana belajar yang lebih efektif. Suasana efektif dapat tercipta dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pengembangan media perlu dilakukan agar media memiliki tampilan yang baru dan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Menurut Rayandra Asyhar (2012:94) Pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada. Pengembangan yang akan dilakukan adalah terhadap animasi *stopmotion*. Menurut Patmore (Iwan Binanto, 2010:223) *stopmotion* merupakan suatu teknik animasi yang membuat objek seakan-akan bergerak dikarenakan mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA N 1 Bukitkemuning tahun 2015/2016”.

1.2. Analisis Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini peneliti mengidentifikasi berbagai permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- 1 Pengembangan media pembelajaran gambar dengan animasi *stopmotion* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016
- 2 Penggunaan media pembelajaran gambar dengan animasi *stopmotion* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016
- 3 Efektifitas media pembelajaran gambar dengan animasi *stopmotion* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016

1.2.2 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dibatasi masalah pada “Pengembangan media pembelajaran gambar dengan animasi *stopmotion* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah cara pengembangan media pembelajaran gambar dengan animasi *stopmotion* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016?

1.3. Tujuan, Kegunaan dan Ruang Lingkup

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui cara pengembangan media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan penelitian dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

- a) Guru : Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Di samping itu, guru dapat memperoleh pengetahuan tentang cara pembuatan media pembelajaran video *stopmotion*.
- b) Siswa : Siswa memperoleh pengalaman mengikuti pembelajaran mata pelajaran yang menarik dan menyenangkan
- c) Peneliti : Peneliti memperoleh pengalaman yang berharga tentang prosedur pembuatan media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* dan dapat diterapkan dikemudian hari ketika peneliti menjadi tenaga pengajar

1.3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Objek Penelitian	: Siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Bukitkemuning
Subjek Penelitian	: Media Pembelajaran dengan Animasi <i>Stopmotion</i>
Tempat Penelitian	: SMA Negeri 1 Bukitkemuning
Waktu Penelitian	: Tahun 2015
Temporal	: Tahun Pelajaran 2015/2016
Bidang Ilmu	: Pendidikan

REFERENSI

- Sobry Sutikno. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok : Holistca. Halaman. 3
- Yudhi Munandi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada. Halaman 7-8
- Rayandra Arsyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Refrensi Jakarta. Halaman 94
- Iwan Binanto. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta : Andi. Halaman 223

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1 Konsep Media Pembelajaran

Secara etimologis media berasal dari Bahasa Latin merupakan kata jamak dari medium yang berarti tengah perantara atau pengantar. Menurut Bovee (Rayendra Asyhar 2012:4) media dipergunakan sebagai perantara atau pengantar suatu pengiriman pesan. Media merupakan suatu yang sangat penting bagi suatu proses komunikasi. Azhar Arsyad (2013:4) menjelaskan media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa dalam belajar.

Miarso (Rayendra Asyhar, 2012:5) mengatakan bahwa proses komunikasi meliputi tiga hal, yaitu sumber pesan, perantara dan penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (dalam Sobry Sutikno 2013:106) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media memiliki peranan yang sangat penting untuk menyalurkan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris yaitu *intruccion* yang dapat diartikan proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Degeng (Rayendra Asyhar, 2012:7) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya

merupakan upaya membelajarkan pembelajaran kepada siswa. Menurut Halmilton dan Elizabeth (La Iru & La Odhe Saifun Arihi, 2012:2) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan perubahan dalam pengetahuan dan prilaku, perubahan yang ditimbulkan oleh pembelajaran relatif permanen dan pembelajaran timbul dan pengalaman sebelumnya. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan semua usaha yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perubahan dalam pengetahuan dan prilaku yang bersifat permanen.

Setelah mengetahui pengertian media dan pembelajaran secara terpisah maka dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai pengertian media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menyampaikan pesan secara komunikatif dari pemberi pesan dalam hal ini adalah guru kepada penerima pesan dalam hal ini adalah siswa atau sehingga proses belajar lebih efisien dan efektif. Senada dengan hal diatas, Gagne (Rayandra Asyhar 2012:6) mendefinisikan media sebagai komponen dalam lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Briggs (Rayandra Asyhar 2012:6) mendefinisikan media merupakan sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada siswa sehingga merangsang dalam proses pembelajaran.

Midun (Rayandra Arsyad 2012:40-41) menguraikan manfaat-manfaat penggunaan media pembelajaran. Adapun manfaat tersebut antara lain:

- Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan dikelas.
- Dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam akan memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Hal ini akan membantu siswa dalam menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab.
- Memberikan pembelajaran yang nyata kepada siswa.
- Membantu siswa dalam mengamati bahan belajar yang sulit diadakan langsung didalam kelas.
- Memberikan informasi yang akurat
- Memberikan daya tarik kepada siswa.
- Menuntut siswa untuk berpikir kritis dan menggunakan imajinasinya

Rayandra Asyhar (2012:44) mengklasifikasikan media menjadi empat macam, yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan media multimedia. Meyer (Rayandra Ashar 2012:45) mendefinisikan media multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Martin (Rayandra Asyhar 2012:45) membedakan media audio-visual dengan media multimedia. *Video conference* dan Kaset Video merupakan media audio-visual, sedangkan aplikasi interaktif dan non interaktif merupakan media multimedia. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media multimedia merupakan media pembelajaran berbasis komputer.

2.1.2 Konsep Media Video Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar- gambar dalam *frame*, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media *audio-visual* yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersamaan dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri.

Media Video merupakan media pembelajaran yang efektif dalam suatu proses pembelajaran, baik media video tersebut digunakan untuk perseorangan atau

kelompok. Menurut Daryato (2013 : 87) video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena menambah dimensi baru terhadap pembelajaran.

Media video tergolong dalam media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dikatakan audio visual karena media video menampilkan dua unsur yaitu tampilan video yang merupakan unsur visual dan unsur audio berupa suara-suara penjelasan dari video tersebut. Hal diatas senada dengan penjelasan Cheppy Riyana (2007:5) yang menerangkan bahwa media video berisikan pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, pronsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman suatu materi pembelajaran yang keseluruhannya ditampilkan secara audio visual.

Ronal Anderson, (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

a. Tujuan Kognitif

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- 2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Tujuan Psikomotorik

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- 2) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Sebagai bahan ajar non cetak media pembelajaran video dapat langsung diserap oleh siswa dan memberi kesan tersendiri bagi siswa. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran video siswa tidak hanya dapat melihat gambar dari bahan ajar atau suara dari program audio, tetapi dengan media pembelajaran video siswa mendapatkan keduanya secara langsung.

Selaras dengan hal diatas Andi Prastowo (2012 : 302) memaparkan berbagai manfaat media video dalam suatu proses pembelajaran antara lain :

- a. memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa,
- b. memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
- c. menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
- d. memberikan pengalaman kepada peserta siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- e. menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi siswa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan, media video merupakan media pembelajaran yang menampilkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga membuat proses belajar menjadi lebih bervariasi serta untuk mempermudah proses transfer informasi kepada siswa.

2.1.3 Konsep Animasi *Stopmotion*

Menurut Agus Suheri (2006:2) animasi adalah penggambaran suatu objek yang berupa gambar, benda atau teks yang ditampilkan sedemikian rupa sehingga seolah-olah objek tersebut seperti bergerak. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek atau *filter*, gerakan transisi, dan suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan mulai dari kebutuhan yang santai yaitu sebagai hiburan maupun sebagai media serius seperti media presentasi atau media pembelajaran. Animasi juga dimanfaatkan sebagai pemanis atau hiasan dalam sebuah media pembelajaran. Animasi digunakan untuk menciptakan suasana yang tidak kaku sehingga terjadi komunikasi antara guru dan siswa serta pembelajaran menjadi semakin menarik.

Menurut Agus Suheri (2006:23) fungsi animasi dalam media pembelajaran antara lain:

1. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras
2. Memperindah tampilan media pembelajaran
3. Memudahkan proses pembelajaran
4. Mempermudah penggambaran dari suatu materi pembelajaran

Antonius Rachmat (2005:26) membagi jenis-jenis animasi sesuai dengan teknik pembuatannya, yaitu

- a. Animasi *Cell*
- b. Animasi *Frame*
- c. Animasi *Sprite*
- d. Animasi *Path*
- e. Animasi *Spline*
- f. Animasi *Vektor*
- g. Animasi Karakter

Secara etimologi *stopmotion* berasal dari bahasa Inggris yang artinya gerak berhenti. Iwan Binanto (2010:223) menjelaskan *stopmotion* merupakan suatu teknik animasi yang membuat objek seakan-akan bergerak dikarenakan mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan. *Stopmotion* juga sering dikenal dengan sebutan animasi *frame-by-frame* dikarenakan dalam animasi *stopmotion* dikerjakan dengan mengatur urutan *frame* atau gambar foto yang disusun sedemikian rupa sehingga nampak seperti bergerak.

Stopmotion merupakan teknik animasi yang memberikan efek suatu gambar menjadi bergerak. Jean Ann Wright (2005:1) menjelaskan kata animasi berasal dari kata kerja Latin *animare*, yang berarti membuat menjadi hidup atau mengisi dengan nafas. Dengan menggunakan animasi kita mampu merekonstruksi sesuatu hal menjadi hal lainnya yang lebih hidup.

Gerakan *stopmotion* cenderung patah-patah. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan tampilan dari satu gambar ke gambar lainnya. Sehingga pada *stopmotion* tidak sehalus video pada umumnya. Namun, ini yang menjadi daya tarik *stopmotion*. Animator atau pembuat animasi *stopmotion* bebas mengeluarkan ide-ide yang membuat tampilan *stopmotion* menjadi lebih menarik. Oleh karena itu animasi dengan teknik *stopmotion* menuntut tingkat kreatifitas yang sangat tinggi.

2.1.4 Konsep Pembelajaran Sejarah

Kata “sejarah” berasal dari bahasa Arab, yaitu *syajaratun* yang berarti pohon. Dalam perkembangannya kata *syajaratun* mengalami perluasan makna menjadi akar, keturunan dan silsilah. Dalam bahasa Inggris kata sejarah dikenal dengan sebutan *history*. Kata “*history*” berasal dari bahasa Yunani yaitu *istoria* yang berarti ilmu.

Menurut Hugiono dan Poerwantara (1987:10) berpendapat bahwa sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis sehingga mudah dimengerti dan dipahami.

Ditingkat sekolah menengah setara SMA mata pelajaran sejarah diberikan secara kritis. Dengan hal ini diharapkan siswa mampu berfikir penyebab kejadian tersebut dapat terjadi, apa yang sebenarnya terjadi dan kemana arah kejadian itu (Kuntorowijoyo, 1995:4). Depdiknas memberikan pengertian sejarah sebagai mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Depdiknas, 2003: 1). Fokus utama mata pelajaran sejarah ditingkat SMA adalah tahap-tahap kelahiran peradaban manusia, evolusi sistem sosial, dan perkembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan (Kochhar, 2008:50).

Lebih lanjut Kochhar (2008:51) menjelaskan sasaran utama pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah :

1. Meningkatkan pemahaman terhadap proses perubahan dan perkembangan yang dilalui umat manusia hingga mampu mencapai tahap perkembangan yang sekarang ini. Peradaban modern yang dicapai saat ini merupakan hasil proses perkembangan yang panjang. Sejarah merupakan satu-satunya mata pelajaran yang mampu menguraikan proses tersebut.
2. Meningkatkan pemahaman terhadap akar peradaban manusia dan penghargaan terhadap kesatuan dasar manusia. Semua peradaban besar dunia memiliki akar yang sama disamping berbagai karakteristik lokal, kebanyakan adalah unsur-unsur yang menunjukkan kesatuan dasar manusia. Salah satu sasaran utama sejarah pada sisi ini adalah menekankan dasar tersebut.
3. Menghargai berbagai sumbangan yang diberikan oleh semua kebudayaan pada peradaban manusia secara keseluruhan. Kebudayaan setiap bangsa telah menyumbangkan denmgan berbagai cara terhadap peradaban secara keseluruhan. Mata pelajaran sejarah membawa pengetahuan ini kepada para siswa.

4. Memperkokoh pemahaman bahwa intereksi saling menguntungkan antar berbagai kebudayaan merupakan faktor yang penting dalam kemajuan kehidupan manusia.
5. Memberikan kemudahan kepada siswa yang berminat mempelajari sejarah suatu negara dalam kaitannya dengan sejarah umat manusia secara keseluruhan.

Sebagai sarana pendidikan, pembelajaran sejarah termasuk pengajaran normatif, karena tujuan dan sasaran nya lebih ditujukan pada segi-segi normatif yaitu segi nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri (Alfian, 2007:1). Melalui pembelajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jatidiri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Pembelajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Depdiknas, 2003 dalam Isjoni, 2007:72). Pada sekolah menengah atas (SMA) kelas XI materi pembelajaran sejarah meliputi teori masuk dan berkembangnya islam di Indonesia hingga peristiwa proklamasi Indonesia. Pembelajaran sejarah biasanya dilakukan selama 2x45 menit.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran sejarah adalah studi yang diajarkan kepada siswa yang berhubungan dengan peristiwa atau kejadian yang dialami oleh sekelompok masyarakat dan berpengaruh terhadap masyarakat disekitarnya. Peristiwa atau kejadian tersebut terjadi dimasa lampau dan dapat

digunakan sebagai pedoman untuk kehidupan di masa kini maupun dimasa yang akan datang.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

ELIS PRAMA GUSTININGRUM (2010) dengan judul "Pengembangan Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model Assure memberikan hasil tersusunnya media pembelajaran dengan kualitas yang dinyatakan Sangat Baik dan Layak digunakan oleh guru sebagai acuan untuk digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran bagi peserta didik SMA/MA.

Sumber:http://dspace.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/59834/ELIS%20PRAMA%20GUSTININGRUM%20-%20100210302064_1.pdf?sequence=1.

penelitian tersebut memiliki ruang lingkup dan sasaran yang hampir sama yaitu dalam penyusunan buku pengayaan harus memperhatikan komponen apa saja yang harus ada dalam media pembelajaran tersebut agar memperoleh media pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran bagi peserta didik

2.3 Kerangka Berfikir

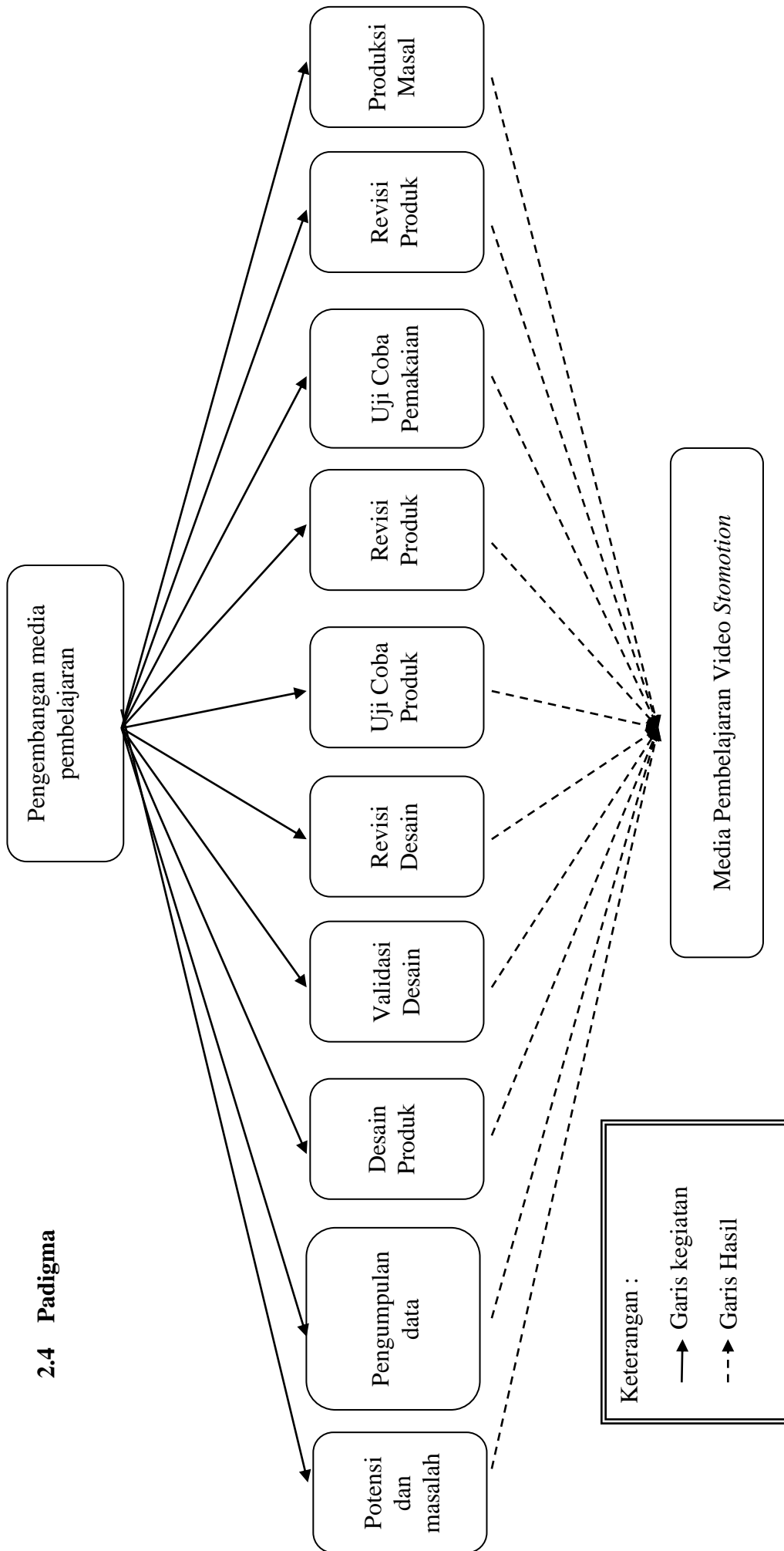
Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menuntut perkembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Hal ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa. Pembelajaran pendidikan sejarah di beberapa sekolah masih menggunakan

metode yang membosankan. Dimana guru hanya menjelaskan suatu materi dan siswa hanya menyatat atau merangkum. Hal ini menimbulkan kejenuhan bagi siswa dan membuat citra bahwa pembelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan.

Dalam melakukan pengembangan dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu :

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa terhadap media pembelajaran;
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran untuk menentukan tujuan akhir yang akan dicapai;
- 3) merumuskan materi berdasarkan rumusan tujuan;
- 4) menyusun rumusan evaluasi untuk mengukur tujuan yang ingin dicapai;
- 5) menyusun naskah media sebagai pedoman dalam pembuatan media pembelajaran;
- 6) melakukan validasi kesesuaian materi, bahasa dan media;
- 7) melakukan uji coba media kemudian dilakukan revisi apabila terdapat kekurangan;
- 8) melakukan proses produksi.

2.4 Padigma



REFERENSI

- Rayandra Arsyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Refrensi Jakarta. Halaman 4
- Ibid.* Halaman 5
- Sobry Sutikno. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok : Holistca. Halaman. 106
- Rayandra Arsyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Refrensi Jakarta. Halaman 7
- La Iru & La Odhe Saifun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan, Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo. Halaman 2
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada Aqib. Halaman 49
- Daryanto. 2013. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gavamedia. Halaman 87
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI. Halaman 5
- Ronald Anderson. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 104
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pers. Halaman 302
- Agus Suheri. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Komputindo. Halaman 2
- Ibid.* Halaman 23
- Antonius Rachmat. 2005. *Pemrograman Jaringan Modul 21*. Yogyakarta: Jogiyanto HM. Halaman 26
- Iwan Binanto. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta : Andi. Halaman 223
- Hugiono dan Poerwantara. 1987. *Seni Tata Pameran di Museum Nasional*. Jakarta : Museum Nasional. Halaman 10
- Kuntowijoyo. 1995. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Halaman 4

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode yang Digunakan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2013: 297) Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Nusa Putra (2011: 133) menjelaskan model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

3.2 Prosedur Penelitian

Model *prosedural* adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media video pembelajaran.

Adapun langkah-langkah penelitian R&D menurut Borg dan Gall (2008: 10-11)

diantaranya:

1. Melakukan penelitian pendahuluan
2. Melakukan perencanaan
3. Mengembangkan jenis/produk awal
4. Melakukan uji coba lapangan tahap awal
5. Melakukan revisi terhadap produk utama
6. Melakukan uji coba lapangan utama
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional
8. Melakukan uji lapangan operasional
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk

Berdasarkan langkah-langkah penelitian R&D menurut Borg dan Gall di atas muncul langkah-langkah R&D yang lain diantaranya yaitu langkah-langkah penelitian menurut Sugiyono. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono (2008: 289), langkah-langkah dalam penelitian R&D menurut Sugiyono antara lain:

1. Potensi dan masalah;
R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Pada langkah pertama ini peneliti melakukan observasi ke sekolah, sebagai tempat penelitian yaitu SMA N 1 Bukitkemuning. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada potensi dan masalah yang timbul khususnya pada kelas XI IPS.
2. Mengumpulkan informasi;
Dalam langkah ini peneliti mengumpulkan data-data yang terkumpul, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.
3. Desain produk;
Dalam hal ini peneliti mulai membuat media pembelajaran video stop motion. Sebelum pembuatan adapun persiapan yang dilakukan yaitu menyiapkan bahan yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran.
4. Validasi desain;
Setelah media dibuat, peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi media apakah layak atau tidaknya media yang digunakan, dilihat dari aspek materi dan desain, yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
5. Perbaikan desain;
Setelah dilakukan penilaian dari ahli media, kemudian media tersebut diperbaiki atau direvisi.
6. Uji coba produk;
Melakukan uji lapangan terbatas. Dalam hal ini peneliti menguji coba produk pada subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS 2 di SMA N 1 Bukitkemuning, namun hanya mengambil setengah dari sampel yang telah ditentukan. Pada langkah ini digunakan angket dan wawancara sebagai pengumpulan data

tentang media. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan pada media.

7. Revisi produk;
Ini dilakukan setelah dilakukan uji coba produk, dan analisis data yang terkumpul. Kemudian media diperbaiki.
8. Uji coba pemakaian;
Pada pengujian ini sampel tidak dibatasi yang meliputi seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Bukitkemuning.
9. Revisi produk;
Pada revisi ini apabila terdapat kekurangan pada media, maka media direvisi kembali agar lebih baik lagi.
10. Pembuatan secara massal;
Sebelum melakukan hal itu, peneliti terlebih dahulu melakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, penilaian dilakukan oleh siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Bukitkemuning, dan menggunakan angket.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Yatim Riyanto (Musfiqon, 2012:45), variabel adalah gejala yang menjadi objek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2013:60), variabel penelitian pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel yaitu variabel *independen* dan variabel *dependent*. Variabel *independent* merupakan variabel yang sifatnya mempengaruhi, sedangkan variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi. Judul yang diangkat oleh peneliti adalah “Media Pembelajaran Animasi *Stopmotion* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Pelajaran 2015/2016”. Sehingga dalam penelitian ini yang menjadi variabel *independent* adalah media pembelajaran animasi *stopmotion*, sedangkan variabel yang akan dipengaruhi yaitu pengadaan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning.

3.4 Populasi dan Sample

3.4.1 Populasi

Sugiyono (2013: 80) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Bukitkemuning. Dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1.

Anggota Populasi kelas XI IPS SMA N 1 Bukitkemuning tahun ajaran 2015/2016

No.	Kelas	Jumlah
1.	XI IPS 1	31
2.	XI IPS 2	30
3.	XI IPS 3	27
4.	XI IPS 4	30
Jumlah		118

(sumber: Dokumentasi Tata Usaha SMA N 1 Bukitkemuning)

Dari tabel di atas, diketahui yang menjadi populasi adalah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Bukitkemuning tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari empat kelas, yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3 dan XI IPS 4 dengan jumlah siswa sebanyak 118 orang siswa.

3.4.2 Sampel

Sugiyono (2013: 81) menjelaskan, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi.

Pada penelitian ini penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengambilan sampel ini sering digunakan didalam penelitian. Pengertian *purposive sampling* menurut Sugiyono (2010:218) yaitu : ”*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dilakukan untuk menentukan sampel antara lain kemampuan akademis siswa , karakter siswa, posisi kelas, komposisi siswa laki-laki dan perempuan, serta rekomendasi guru bidang studi.

Merujuk pada pertimbangan diatas, maka sampel yang akan diambil adalah siswa anggota kelas XI IPS 2.

Tabel 2.

Anggota Sampel Penelitian Kelas XI IPS 2

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	XI IPS 2	14	16	30
Jumlah		14	16	30

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SMA N 1 Bukitkemuning

Pada penelitian ini sampel penelitian yang diambil adalah kelas XI IPS 2 yang kemudian akan diberikan perlakuan menggunakan media video *stopmotion*.

3.5 Alat dan Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran *Stopmotion*

Dalam pembuatan animasi *stopmotion* diperlukan alat-alat untuk menunjang dalam proses pembuatan. Iwan Binanto (2010:237) menjelaskan alat penunjang dalam pembuatan animasi *stopmotion* antara lain kamera, tripot, lampu penerang, objek dan perangkat komputer.

1) Kamera



2) Tripod



3) Objek



4) Lampu Penerang



5) Komputer



Setelah seluruh alat terkumpul, selanjutnya adalah pembuatan atau pengumpulan bahan yang diperlukan dalam membuat animasi stopmotion. Dalam setiap pembuatan sebuah media terdapat berbagai bahan yang akan menjadi satu kesatuan. Adapun bahan-bahan tersebut antara lain:

1. Materi

Materi merupakan pokok bahasan yang akan disampaikan kepada siswa kelas XI IPS. Sebagai bahan referensi peneliti menggunakan berbagai buku pelajaran Sejarah, internet maupun referensi penunjang lainnya. Pokok bahasan yang akan dimasukkan ke dalam pembuatan media pembelajaran animasi *stopmotion* adalah “Perang Dunia II”.

Pemilihan materi ini dengan pertimbangan guru mata pelajaran yang melihat masih kurangnya media pembelajaran sejarah yang membahas mengenai Perang Dunia II dimana media tersebut dikemas menjadi lebih menarik.

2. Suara dan musik (audio)

Dalam pembuatan media pembelajaran video stop motion, peneliti menambahkan rekaman suara yang menjelaskan cerita dalam animasi *stopmotion*. Rekaman suara ini berupa narasi yang menjelaskan kronologi Perang Dunia II. Selain rekaman suara peneliti juga menambahkan efek suara lainnya. Efek suara ini bertujuan untuk menjadikan tampilan media pembelajaran lebih menarik dan memiliki tampilan yang disukai siswa. Efek suara didapatkan dari berbagai sumber. Sumber tersebut adalah dengan mengunduh di *youtube* dan situs lainnya. Proses pencarian efek suara dengan bantuan situs pencari *google.com*.

3. Gambar Latar dan penunjang lainnya (Visual)

Penggambaran tokoh stop motion dapat menggunakan gambaran ataupun lego yang dapat menggambarkan tokoh yang dimaksudkan. Untuk menciptakan gambaran yang hidup diperlukan gambaran latar yang menyerupai aslinya. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan kertas karton yang di untai sedemikian rupa sehingga menggambarkan latar kejadian dalam cerita. Selain itu hal penunjang seperti tulisan-tulisan untuk lebih menjelaskan alur cerita yang ditampilkan dalam video.

Iwan Binanto (2010:240) membagi tahapan pembuatan animasi stopmotion menjadi tiga tahapan. Tahapan tersebut yaitu: Tahap Pra Produksi; Tahap Produksi dan Tahap Pasca Produksi.

1. Pra Produksi

- Naskah

Untuk membuat animasi diperlukan ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah film animasi. Cerita yang bagus harus mempunyai struktur yang jelas, yaitu harus memiliki awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering disebut babak.

- Pembuatan Karakter

Sebuah cerita dimainkan oleh karakter. Bentuk tidaklah menjadi masalah, yang paling penting karakter harus baku. Pembuatan karakter harus sesuai dengan sifat dan peran karakter dari sebuah film. Semua karakter yang muncul dalam film animasi dibuat dalam Character Model Sheet

- Storyboard

Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan film kartun. Storyboard adalah semacam versi komik goresan tangan dari sebuah film dan berperan sebagai cetak biru untuk aksi dan dialog yang akan muncul dalam film.

2. Produksi

- Modeling

Modeling adalah proses menciptakan permukaan maupun bidang 2D / 3D secara virtual pada objek dan rancangan karakter.

- Shooting (Pengambilan gambar)

Shooting adalah proses terekamnya objek-objek oleh kamera, baik analog maupun digital.

3. Pasca Produksi

- Compositing

Compositing adalah proses merangkai atau merekonstruksi kembali scene yang terpisah menjadi satu kesatuan.

- Editing

Editing video adalah proses menyusun potongan-potongan klip video, menambahkan efek, transisi, teks, memotong video, menggabungkan, menambahkan musik atau narasi dan sebagainya agar menjadi satu kesatuan.

- Rendering

Rendering adalah proses translasi semua informasi latar, warna, gerakan karakter, dan lain-lain yang Tersimpan dalam file-file menjadi satu frame tunggal. Rendering akan mengkalkulasi seluruh elemen material, pencahayaan, efek dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, dokumentasi, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media pembelajaran animasi *stopmotion*. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

1. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak

data/keterangan. Berdasarkan bentuknya, angket dapat berbentuk terbuka dan tertutup. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah sebuah kuesioner yang berupa pertanyaan yang diberikan kepada subjek peneliti, yang jawaban sudah disediakan dan tidak memungkinkan untuk responden menambah jawaban yang lain. Angket tertutup digunakan untuk membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang terkumpul (Sugiyono, 2013: 143).

2. Menurut Margono (2000:18) bahwa dokumentasi merupakan pengumpulan data melalui peninggalan tertulis berupa arsip termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil dan lain-lain. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data siswa kelas XI IPS SMA N 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016.
3. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena maupun sosial. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2010:148). Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono.2010:312). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat

evaluasi produk yang diberikan kepada ahli media, dan siswa SMA Negeri 1 Bukitkemuning kelas XI IPS 2.

3.8 Penyusunan Instrumen

Instrumen yang disusun untuk memperoleh data dan kelayakan media yang diberikan oleh ahli media. Instrumen ini jugadigunakan untuk menganalisis ketepatan materi serta masukan dalam merevisi media.

Tabel.3 Kisi-kisi instrumen kelayakan media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor yang diharapkan
1	Efek Strategi Pembelajaran	Media pembelajaran yang dikembangkan membantu siswa dalam memahami materi	12
		Media mudah digunakan	
		Media pembelajaran dapat mempengaruhi pembelajaran siswa	
2	Komunikasi	Program Pembelajaran mudah dioperasikan	12
		Kejelasan Petunjuk Penggunaan	
		Kesesuaian EYD dan bahasa yang baku	
3	Desain Teknis	Kesesuaian penggunaan huruf kapital dan kecil	20
		Pemilihan warna	
		Pemberian gambar	
		Penggunaan efek ilustrasi	
		Penggunaan efek suara	

Sumber : Suharsimi Arikunto (1996;155)

3.9 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Teknik analisis data yang dilakukan ada;ah menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yaitu

memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran animasi *stopmotion*.

Data mengenai pendapat atau tanggapan ahli media dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4. Kategori skala likert

Penilaian	Nilai
Sangat layak	4
Layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 1996: 244), atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dapat menggunakan tabel berikut:

Tabel 5. Tabel skala persentase

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76 – 100 %	Layak
56 – 75 %	Cukup layak
40 – 55 %	Kurang layak
0 – 39 %	Tidak layak

Angket siswa berisikan pendapat siswa mengenai media pembelajaran. Dengan menggunakan angket tersebut siswa dapat mengkritik kualitas media pembelajaran dan perbaikan yang perlu dilakukan. Data pendapat siswa sebagai sasaran media digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan terhadap media. Serta untuk mengukur kelayakan media pembelajaran menurut para siswa

REFERENSI

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 297
- Nusa Putra. 2011. *Research and Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Halaman 133
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet. Halaman 289
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya. Halaman 45
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 60
- Ibid.* Halaman 80
- Ibid.* Halaman 81
- Eriyanto. 2011. *Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu Lainnya*. Yogyakarta: Pelangi Wacana. Halaman 129
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 143
- Margono, S. 2000. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 18
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 148
- Ibid.* Halaman 312
- Suharsimi Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 155
- Ibid.* Halaman 244

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan dalam membuat media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) memiliki tahapan-tahapan yang meliputi: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Pembuatan secara massal.

Tahapan pembuatan produk berupa media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* meliputi tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

1. Tahap pra produksi;

Tahap ini meliputi pembuatan naskah, pembuatan karakter dan pembuatan *storyboard*

2. Tahap produksi

Tahap ini meliputi *modeling* dan *shooting*

3. Tahap pasca produksi

Tahap ini *compositing* atau rekontruksi, editing dan *redering* atau pengaturan efek dll.

Berdasarkan proses pembuatan media yang dilakukan, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran animasi *stopmotion*. Media pembelajaran ini

ditampilkan dengan alur yang dinamis dan dibantu dengan efek ilustrasi dan efek suara yang membantu tampilan media pembelajaran menjadi lebih menarik minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* telah melalui validasi oleh ahli media dengan presentase kelayakan sebesar 94,4%. Melihat hal tersebut, maka media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* memenuhi syarat untuk dijadikan media pembelajaran sejarah pada materi Perang Dunia II.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Pentingnya suatu pengembangan media dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton sehingga dapat menarik minat siswa dalam proses belajar.
2. Diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan secara konsisten dan dikembangkan sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson,Ronald. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto,Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad,Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada Aqib.
- Arsyar,Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Refrensi Jakarta.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta : Andi.
- Daryanto. 2013. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gavamedia.
- Eriyanto. 2011. *Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu Lainnya*. Yogyakarta: Pelangi Wacana
- Hugiono dan Poerwantara. 1987. *Seni Tata Pameran di Museum Nasional*. Jakarta : Museum Nasional.
- Iru, La dkk. 2012. *Analisis Penerapan, Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kuntowijoyo. 1995. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Margono, S. 2000. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Munandi,Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.
- Prastowo,Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Putra,Nusa. 2011. *Research and Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rachmat,Antonius. 2005. *Pemrograman Jaringan Modul 21*. Yogyakarta: Jogiyanto HM.
- Riyana,Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Komputindo.

Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok : Holistca.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.

_____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Data Sekolah:

Data Tata Usaha SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016

Skripsi:

Gustiningrum, Elis Prama. 2014. *Pengembangan Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model Assure*. Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Jember