

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI POKOK INDONESIA ZAMAN PRAAKSARA DI SMA NEGERI 4 SIDOARJO

Ega Maretha Sari

Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, egasari@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

Dosen S1 Jurusan KTP, FIP, Universitas Negeri Surabaya, fajararianto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video animasi *Motion Graphic* mata pelajaran sejarah materi pokok Indonesia Zaman Praaksara di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Berdasarkan studi awal dan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 4 Sidoarjo pada tanggal 30 Maret 2017 diperoleh informasi bahwa ada 60% dari 33 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM pada pelajaran Sejarah. Sehingga diperlukan Pengembangan Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Sejarah yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Model yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE. metode pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen wawancara dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, hasil uji kelayakan media modul pada ahli materi I dan II dapat dikategorikan sangat baik. Ahli media I dan II didapatkan hasil yang sangat baik. Sedangkan untuk uji coba perorangan mendapatkan 96,2%, uji coba kelompok kecil 97,2%, dan uji coba kelompok besar sebesar 98,2%. Dapat disimpulkan bahwa media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Sejarah ini dikatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media menggunakan uji-t dengan $(df) = (N_1 + N_2) - 2$ maka didapat $df = (35 + 35) - 2 = 68$ (dikonsultasikan dengan tabel nilai t) dengan nilai $t_{0,05}$ harga $t = 2,000$ dimana pada pengembangan ini menghasilkan t hitung lebih besar dari pada t tabel ($3,461 > 2,000$), dengan demikian menunjukkan bahwa media Video animasi ini sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Materi Pokok Praaksara.

Kata kunci : Media, Video Animasi, *Motion Graphic*, Zaman Praaksara, Sejarah.

Abstract

This study aims to produce animated video media Motion Graphic subjects history of the subject matter of Indonesia Zaman Praaksara in SMA Negeri 4 Sidoarjo. Based on preliminary study and observation that was conducted by the researcher in at SMA Negeri 4 Sidoarjo on 30 March 2017 information was found that 60% of 33 students found score below KKM on History subject. Therefore it is necessary to create a development of Module Media on Geogrhaply subject which is appropriately and effectively used in the process of teaching and learning.

The model used in this media development is the ADDIE model. Data collection methods used were interview tools and questionnaires. Based on the results of data analysis, the feasibility of media videos on expert materials I and II can be categorized very well. Media experts I and II got very good results. While for individual test get 95,55%, small group test 95,33%, and large group trial equal to 98,66%. It can be concluded that the Video Motion Graphic Animated media on History Subject is said to be suitable for use in the learning process.

However in order to know the effectiveness of this meadia, t-test is applied with $d. b = (N_1 + N_2) - 2 = (35 + 35) - 2 = 68$ (consulted with table score t) with t score $t_{0,05}$ the value of $t = 2,000$ in which this development resulted t is bigger than t table $3,461 > 2,000$, thus it indicated that this media is very effective to be applied in the teaching and learning process of History of the Subject Material of Preaksara.

Key words : Media, Animation Video, Motion Graphic, Preaksara, Histor

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Pencapaian kualitas pembelajaran merupakan tanggung jawab profesional seorang guru, misalnya melalui penciptaan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan memfasilitasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Melalui system pembelajaran yang berkualitas lembaga pendidikan bertanggung jawab terhadap pembentukan tenaga pengajar yang berkualitas yaitu yang dapat berkontribusi terhadap perkembangan intelektual, sikap, dan moral dari setiap individu peserta didik sebagai anggota masyarakat. Beberapa factor-faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Mata pelajaran sejarah berbeda dengan subjek-subjek mata pelajaran yang lain karena mata pelajaran sejarah memiliki tujuan membina akhlak dan jiwa daripada memindahkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu kurikulum sejarah di Indonesia menekankan kepada pemupuk nilai-nilai murni dalam diri pelajar untuk salah satu focus utamanya. Walaupun pembelajaran sejarah memainkan peran penting dalam pemupukan sikap, akhlak dan jiwa manusia, namun kenyataan mata pelajaran sejarah masih dianggap mata pelajaran yang membosankan. Karena bersifat lampau, sehingga siswa sulit. mengingat dan menerima apabila penyampaiannya hanya bercerita saja.

Arief Sadiman (2012) mengemukakan bahwa "Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan" berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan dari pengantar kepada penerima pesan. Media yang digunakan sebaiknya disesuaikan dengan sasaran yang akan dituju agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Media yang baik merupakan media yang dapat menyampaikan materi tanpa mengurangi isi dari materi tersebut. Perlunya penggunaan media pada materi Indonesia zaman praaksara ini bertujuan untuk memfisualkan materi secara animasi agar dapat dimengerti oleh siswa tanpa melihat langsung peninggalan-

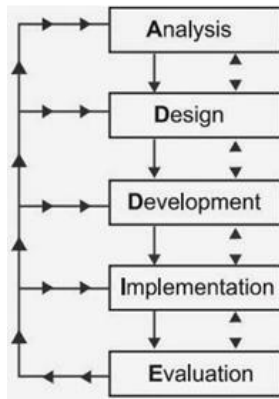
peninggalan dari manusia zaman praaksara Indonesia

Berdasarkan analisis kondisi lapangan, pengembang mengembangkan media video animasi pembelajaran untuk menjelaskan materi indonesia zaman praaksara. Definisi media video sendiri merupakan media yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang alamiah atau buatan. Media ini dapat menyajikan informasi tanpa batas ruang dan waktu, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat dan memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Arshad, 2008:49). Sedangkan video animasi sendiri merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga terkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Sehingga media video animasi ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapanpun digunakan. Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua kategori, yaitu: (a) Computer Assisted Animation, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan, virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi, (b) Computer Generlated Animation, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Sudio Max, Maya, Autocad, dll. Pada program video terdapat teknik percepatan (time lapse) sehingga suatu peristiwa atau proses lama menjadi singkat, dan sebaliknya suatu proses yang cepat dapat diamati dengan menggunakan efek gerakan lambat. Selain itu dapat pula dilakukan penayangan ulang (paly back) dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan (Anderson dalam Andi Kristanto,2016:63).

B. METODE PENGEMBANGAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Pada model pengembangan ini terdapat beberapa tahapan yakni *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate*, penjelasannya sebagai berikut:



Gambar 3.1

Model pengembangan ADDIE (Molenda 2008:107)

A. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media video pembelajaran pada materi pokok Indonesia zaman praaksara pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo terdapat beberapa langkah yang akan dikembangkan berdasarkan uraian model pengembangan yang telah dipilih sebelumnya dan diimplementasikan sebagai berikut :

1. Tahap analisis

Tahap ini dilakukan dengan menerapkan analisis kebutuhan untuk menggali masukan dari calon pengguna media tentang prioritas materi yang dirasa perlu untuk dikemas dan ditampilkan dalam media video animasi.

2. Tahap Desain

Tahap ini merupakan tahap untuk menjabarkan materi dan penyusunan ide program audio visual menjadi naskah siap produksi, dalam tahap ini menghadirkan ahli media dan ahli materi. Dalam tahapan pembuatan rancangan ini, dilakukan perancangan terhadap isi dan garis besar isi program media, penelitian naskah dan ujiahli naskah media video animasi.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini merupakan langkah pembuatan / produksi media video. Pada langkah ini merupakan bagian pokok dari kegiatan pengembangan media video animasi, yaitu yang dihasilkan produk media video animasi yang terwujud model media video pembelajaran dengan format fisik DVD. Untuk menghasilkan gambar dan suara sesuai dengan naskah, maka pada tahap ini harus dilakukan berbagai kegiatan, meliputi pengumpulan bahan gambar dan suara, desain animasi, dan editing video. Hasil akhir dari kegiatan produksi yaitu sekumpulan gambar dan suara dari bahan yang sudah dikumpulkan baik itu desain animasi maupun suara (background) yang siap diedit dan digabungkan sesuai naskah. Gambar dan suara tersebut kemudian disambung-sambung. Tahap ini cukup panjang, yaitu meliputi editing, mixing, preview, ujicoba, revisi, distribusi atau penyiaran hasil akhir dari kegiatan ini yaitu sebuah media video animasi yang siap dimanfaatkan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah video animasi selesai diproduksi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pada subjek yang telah ditentukan. Uji coba merupakan sebuah tolak ukur yang bertujuan untuk mengetahui apakah media yang bertujuan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan sudah layak untuk dimanfaatkan atau belum. Pengembang menggunakan ahli materi, ahli media dan siswa sebagai subjek dalam kegiatan uji coba. Selanjutnya hasil uji coba ini digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi.

C. HASIL PENGEMBANGAN

Pengembangan ini menghasilkan media video animasi *Motion Graphic* mata pelajaran Sejarah Materi pokok Indonesia Zaman Praaksara yang ditujukan untuk siswa kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Pada tahap produksi program media video pembelajaran yang meliputi beberapa bagian yaitu desain animasi, *content*/isi, *closing*, *background* dan narasi menggunakan Program

aplikasi Adobe After Effect yang berfungsi mengolah semua konten yang ada dalam media video pembelajaran. Melalui program aplikasi ini dilakukan pula proses mengexport menjadi file dengan durasi \pm 6 menit yang dikemsa dalam keping DVD dengan format .AVI.

Berikut adalah contoh hasil pengembangan media video animasi *Motion Graphic*:



Materi media video

D. PENUTUP

Pengembangan media video animasi Motion Graphic pada mata pelajaran sejarah materi pokok Indonesia zaman praaksara dapat berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik yang telah diuji dengan menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*. Dari nilai tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terjadi nilai yang signifikan terhadap kelas eksperimen (X IPS 1) daripada kelas kontrol (X IPS 2) yang dilakukan tanpa menggunakan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media video animasi Motion Graphic pada mata pelajaran sejarah materi pokok Indonesia zaman praaksara dapat meningkatkan hasil belajar di SMAN 4 Sidoarjo

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arief S Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief Ruslam. 2016. *Animasi Perembangan Dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Januzewski & Molenda. 2008. *Educational Technology A Definition With*

Commentary. USA: Taylor And Francis Group. LCC

Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang