

PERANCANGAN VIDEO 3D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL KADIPATEN SURABAYA (1443 - 1625) DI SMA KOTA SURABAYA

Muchammad Fahreza Al Ghifari¹, Muhammad Widyan Ardani²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muchammad.19062@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhammadardani@unesa.ac.id

Abstrak

Pengetahuan akan sejarah merupakan salah satu pengetahuan utama yang perlu dipelajari Peserta Didik pada tingkat Menengah seperti SMA. Namun Peserta Didik SMA Kota Surabaya masih menemui berbagai kesulitan dalam pembelajaran sejarah, kesulitan itu diantara lain disebabkan berbagai hal, seperti kurangnya waktu pembelajaran di dalam kelas, statisnya pembelajaran yang diselenggarakan, dan materi yang dirasa kurang menggugah atau relevan terhadap Peserta Didik. Maka dari itu alternatif pembelajaran berupa sebuah Video 3D yang dapat ditonton pada kapan saja yang bermaterikan sesuatu yang lekat dengan hubungan spasial peserta didik berupa Kota Surabaya dapat menjadi pembelajaran alternatif yang pantas untuk diuji. Maka dari itu Tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun, mendeskripsikan proses, dan menghasilkan karya perancangan Video 3D tersebut. Metode Perancangan dilakukan dengan metode ADDIE, yaitu Analyze, Desing, Develop, Implement, and Evaluate. Penelitian menghasilkan hasil yang positif bagi persepsi peserta Didik terhadap media pembelajaran, namun menghasilkan hasil yang tidak berpengaruh pada level komprehensi peserta didik. Disimpulkan media pembelajaran alternatif peserta didik berupa Video 3D cocok untuk pendekatan peningkatan ketertarikan citrea materi pembelajaran, namun tidak cocok sebagai penopang utama pembelajaran.

Keywords: Video, Sejarah, Surabaya, Kesultanan, Sekolah, Pembelajaran

Abstrack

Knowledge of history is one of the main knowledge that students need to learn at the middle level of education such as high school. However, Surabaya City High School students still encounter various difficulties in learning history, these difficulties are caused by various things, such as a lack of learning time in the classroom, static learning from the schools, and material that is deemed to be less evocative or relevant to students. Therefore, alternative learning in the form of a 3D video that can be watched at any time which contains something that is closely related to students' spatial relationships in the form of the city of Surabaya can be an alternative learning that is worth testing. Therefore, the aim of this research is to compile, describe the process and produce 3D video design work. The design method is carried out using the ADDIE method, namely Analyze, Desing, Develop, Implement, and Evaluate. The research produced positive results for students' perceptions of learning media, but produced results that had no effect on students' level of comprehension. It was concluded that students' alternative learning media in the form of 3D videos is suitable for an approach to increasing interest in the image of learning material, but is not suitable as the main support for learning.

Keywords: Video, History, Surabaya, Sultanate, School, Learning

PENDAHULUAN

Berdasarkan Analisis yang dilakukan Peneliti dengan persebaran Angket kepada 197 Peserta Didik Surabaya dengan perbandingan seluruh Peserta Didik SMA pada data BPS 2023, ditemukan bahwa Peserta Didik SMA Kota Surabaya mengalami kesulitan memahami materi sejarah karena satu dan lain hal. Salah satu dari hal itu merupakan metode pengajaran yang statis dan konvensional. Dengan metode yang sudah umum dilakukan, seperti membaca buku, menghafal materi, dan mempresentasikan power point, Peserta Didik merasakan statisnya proses pembelajaran. Saidillah (2018) berargumen, bahwa kurangnya kreativitas sebagian guru berperan sebagai faktor kurangnya minat Peserta Didik terhadap pelajaran sejarah. Septina & Jenny (2023), menuliskan bahwa statisnya proses pembelajaran ini membuat peserta didik tidak fokus dalam proses pembelajaran.

Hal lain yang menjadi perhatian selain statisnya proses pembelajaran adalah masalah waktu. Terdapatnya pengurangan jam mata pelajaran yang signifikan untuk program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Kurikulum Merdeka, Kurikulum yang baru, namun dengan materi pembelajaran yang sama banyaknya. Widiadi et al. mengungkapkan, bahwasanya akibat logis dari perubahan ini berdampak juga pada berkurangnya waktu jam pelajaran sejarah yang ada dalam satu minggu. Maka dari itu, sejarah memang masih bertahan dan ada sebagai mata pelajaran, tapi jumlah jam pelajarannya telah dipotong secara substansial (Widiadi et al., 2022).

Seluruh kondisi yang telah disebut diatas, yaitu kurangnya proses pembelajaran yang lebih menstimulasi Peserta Didik, dan kurangnya waktu pembelajaran di kelas, membuat Peserta Didik kesulitan belajar sejarah, Peserta Didik menghadapi kesulitan seperti sulit menempatkan urutan peristiwa seperti tanggal dan kronologi, nama-nama tokoh, dan kesulitan untuk mengaitkan suatu peristiwa dan yang lainnya, sehingga dari kesulitan kesulitan yang timbul itu, minat Peserta Didik terhadap pelajaran sejarah pun berkurang.

Media sosial dilihat sebagai alternatif terhadap situasi yang telah dijabarkan diatas.

Peserta Didik Surabaya telah familiar dengan Media Sosial, karena Media Sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari remaja dan Peserta Didik secara umum. Menurut Laporan dari Agensi Kreatif Internasional "*We Are Social*" Pada Juni 2023, Pengguna Internet Indonesia, dimana remaja (umur 13-24 Tahun) termasuk dalam jumlah yang signifikan, yaitu ~41,9% dari total seluruh pengguna Internet Indonesia, menghabiskan waktu rata rata 8 jam per-hari dalam memanfaatkan internet dan rata rata 4 jam perhari dalam menggunakan media sosial (*We Are Social*, 2023). Laporan dari *We Are Social* ini didukung oleh penelitian Sari et al. (2020) yang sampai pada kesimpulan yang kurang lebih sama, yaitu: ditemukan bahwa Peserta Didik secara konsisten selalu menggunakan smartphone mereka rata rata dari 6 sampai 7 jam sehari, dengan nilai seminimal-minimalnya 3 jam perhari, dan semaksimal maksimalnya 10 jam perhari.

Fitur yang krusial dari Media Sosial adalah portabilitas yang ditawarkan. Peserta Didik dapat memanfaatkan internet untuk melihat, mengunduh dan menyimpan konten yang ada dimana saja dan kapan saja. Ini berarti media yang berbentuk digital sifatnya lebih *portable* yang bisa dibawa kemanapun mereka berada tanpa harus membawa beban yang lebih berat seperti ketika mereka harus membawa buku tambahan. Dari kondisi diatas maka Penulis merasa bahwa pendekatan pembelajaran secara *portable*/tidak menetap pada suatu tempat selain di kelas tidak mustahil untuk dilakukan. Sehingga, mengulangi pernyataan di awal, dalam menghadapi pembelajaran yang kurang menarik dan waktu yang terbatas, media sosial dilihat sebagai alternatif pembelajaran.

Pengembangan materi sejarah melalui Media sosial ini juga merupakan suatu upaya dalam rangka menumbuhkembangkan dan melestarikan sejarah Kadipaten Surabaya (1443-1625). Keberagaman budaya, tradisi dan peristiwa Sejarah di Kadipaten Surabaya (1443-1625) merupakan hal yang krusial yang berjalan bergandengan-tangan dengan upaya Pengembangan materi pembelajaran Sejarah yang menarik dan *relatable*. Karena dengan memahami dirinya terlebih dahulu lah seseorang

akan menjadi lebih ingin tau tentang keberadaanya di dunia. Dengan memahami Surabaya dulu lah maka Peserta Didik akan menjadi lebih ingin tahu letak Surabaya di dunia, dan pada akibatnya akan menumbuh-kembangkan minat pembelajaran Sejarah secara global. Kekosongan atas pembelajaran lokal Surabaya ini, terutama pada masa Kadipaten Surabaya (1443-1625) merupakan suatu kekosongan yang signifikan, karena pembelajaran sejarah lokal juga penting.

Muhtarom berargumen, bila proses pembelajaran berbasis lokal tidak dilaksanakan dengan baik pada akhirnya akan menimbulkan kekosongan identitas diri, bangsa, dan tokoh-tokohnya, yang bila ini terus berlanjut, akan menimbulkan hilangnya pemikiran kritis peserta didik dalam menganalisis, evaluasi, dan memecahkan masalah. Hal ini juga mengakibatkan hilangnya makna sejarah bagi peserta didik, yang menganggap sejarah hanya sebagai sekedar peristiwa di masa lampau yang sudah terjadi dan tiada hubungannya dengan kelangsungan hidup di zaman sekarang (Muhtarom, 2021).

Maka dari itu penekanan dari kesejarahan Kadipaten Surabaya (1443-1625) dirasa sangat perlu untuk memupuk identitas bangsa, memantik minat Peserta Didik karena keterhubungannya secara geografis dan untuk menangkali inferioritas kompleks, atau rasa kurang dari bangsa lain.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan; yaitu keterbatasan waktu dan kesulitan memahami pelajaran sejarah, dan kurang mengenalnya Peserta Didik dengan identitas Surabaya sendiri, Peneliti mengangkat Penelitian dengan judul: "Perancangan Video 3D Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal Kadipaten Surabaya (1443 - 1625) di SMA Kota Surabaya"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam hal ini berupa sebuah metode *research and development* atau penelitian pengembangan, sementara itu model pengembangan yang digunakan disini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Lee & Owens

(2004). ADDIE merupakan model pengembangan yang dipakai sebagai *Instructional Design* yang dipakai banyak pengelola design instruktur dan pengembang pelatihan untuk membuat kursus-kursus mereka (Morrison et al., 2019). *Instructional Design* sendiri pertama kali dikembangkan oleh Dick and Carrey, dan ADDIE Model sendiri adalah pendekatan dari *Instructional Design* (Yamanto, 2019)

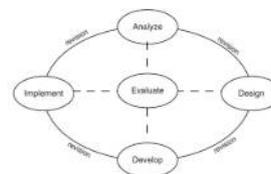


Fig. 1 The ADDIE concept

Gambar 1. ADDIE Model (Sumber: Branch, 2009).

Pada tahap Analisis Penulis berusaha untuk melakukan asesmen yang berfokus untuk menentukan kondisi macam apa yang ada sekarang di lapangan penelitian yang terkait.

Ketika kemudian informasi dari asesmen dan analisis sudah dibuat sesuai kebutuhan, maka selanjutnya masuk ke dalam tahap Desain, di tahap desain adalah tahap perencanaan dari perancangan Media, perancangan serangkaian tes, dan penentuan tujuan utama dari apa yang ingin dicapai dalam tes tersebut, termasuk di dalamnya adalah pembuatan perlengkapan tugas yang harus dilakukan oleh Peserta Didik, penentuan tujuan dari tugas tersebut, dan membuat strategi tes dalam rangka melihat apakah tujuan dari pemberian tugas-tugas tersebut telah tercapai.

Pada tahap Development, dilakukan sebuah pengembangan dari apa yang sudah direncanakan di depan, ini berarti disini adalah terjadinya proses seperangkat media Audio-Visual yang sesuai dengan judul diatas.

Setelah perancangan selesai dibuat maka selanjutnya adalah tahap Implementasi, yaitu tahap dimana media perancangan yang sudah selesai dibuat itu akan diimplementasikan di lapangan.

Pada tahap Evaluasi, akan dikaji hasil dari uji coba media pembelajaran diatas, ini harus disertai dengan penentuan kriteria evaluasi,

pemilihan alat evaluasi, dan pelaksanaan evaluasi yang tepat terkait dengan dilaksanakannya prosedur tersebut, maka akan juga diminta selain dari Peserta Didik, dari pihak para guru untuk memberikan evaluasi yang terkait terhadap pengimplementasian media pembelajaran diatas.

Dalam penelitian ini, fokus utama subjek penelitian adalah anak SMA di Kota Surabaya umur 16-18 tahun, terutama anak SMA kelas 11, karena mereka lah yang sudah mempelajari materi terkait Sejarah Lokal Pra Kolonial pada era Hindu Buddha dan pada era Kesultanan Islam di kelas kelas tersebut, yaitu pada kelas 10, maka dari itu Penulis disini menargetkan secara spesifik Peserta Didik Kelas 11 yang sebelumnya sudah pernah belajar sejarah terkait dengan materi yang menjadi ruang lingkup penelitian skripsi ini, karena dengan begitu pengamatan terhadap kesulitan yang timbul dan preferensi mereka dapat dianalisa.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang terlebih dahulu akan di deskripsikan sebagai acuan atau pedoman dalam penyusunan karya visual yang akan dibuat. Dalam bagian ini, Penulis akan memaparkan Penelitian terdahulu yang relevan dalam beberapa bagian, yaitu, penelitian terdahulu pada hal "Perancangan Media Visual Sejarah", penelitian terdahulu pada hal "Kesejarahan Lokal Surabaya" dan "Penelitian terhadap Budaya-Visual Lokal".

a. Perancangan Media Visual Sejarah

Terdapat 3 Contoh Perancangan Media Visual Sejarah yang dijadikan contoh untuk memulai penelitian ini, yang pertama adalah karya Azhari dan Wardani pada tahun 2019 dalam judul "Desain Sampul Buku Cerita Bergambar Sejarah Kerajaan Demak" (Azhari & Wardani, 2019). lalu Lalu yang kedua yang disebut disini adalah "Perancangan Cergam Interaktif Kisah Perjuangan Raden Intan II" oleh Andronikus, 2017 (Andronikus Salesta Ginting, 2017). dan "Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Tokoh Arya Penangsang" (Mulyasari & Haryadi, 2021). Ketiga karya itu memiliki persamaan dan perbedaan, persamaanya ialah mereka semua sama sama merespons permasalahan dari kurangnya dikenal tokoh lokal

terhadap khalayak luas. Yang berbeda beda adalah target audiens nya dan media penyampaiannya. Dari contoh contoh ini Peneliti melihat bagaimana sebuah perancangan Visual bertemakan Sejarah pernah ditempuh untuk kepentingan pendidikan dan pengenalan kembali tokoh lokal yang penting.

b. Kesejarahan Lokal Surabaya

Penelitian terkhusus Kadipaten Surabaya secara khusus dalam rentang pra-kolonial belum pernah ada, yang paling mendekati adalah "Surabaya" oleh (H.J. De Graaf, 1981), selain itu, Penelitian historiografi mengenai Kadipaten Surabaya tersebar secara fragmentaris disana dan disini yang disebutkan secara sepintas lalu saja disini yaitu:

- Atlas Wali Songo oleh Agus Sunyoto, 2016
- Sejarah Sunan Ampel: Guru Para Wali di Jawa dan Perintis Pembangunan Kota Surabaya oleh Dr. Sjamsjudduha, 2004.
- Kerajaan-kerajaan Islam Di Jawa: peralihan dari Majapahit ke Mataram oleh H.J De Graaf dan Th.G. Piegaud, 1986
- Awal Kebangkitan Mataram: Masa Pemerintahan Senopati oleh H.J De Graaf dan Th.G. Piegaud, 1954
- Puncak kekuasaan Mataram : politik ekspansi Sultan Agung / oleh H.J. De Graaf dan Th.G Piegaud, 1958
- Surabaya oleh De Graaf, 1981
- Babad Tanah Jawa versi Rimmelink, 2022

Jenis Sejarah yang akan dibahas dalam perancangan penelitian ini diidentifikasi dengan jenis Sejarah Lokal, yaitu suatu lingkup yang terbatas yang meliputi suatu lokalitas tertentu, dan keterbatasan ini biasanya dikaitkan dengan unsur spasial atau wilayah (Miftahuddin, 2020). Yang dalam kasus ini, Penulis menetapkan unsur spasial sebagai Kota Surabaya sebagai batas spasial nya, dan masa Ke-Adipati-an sebaagai batas waktu nya.

Menurut KBBI Kadipaten adalah daerah yang dikuasai oleh adipati, yang lebih rendah daripada kesultanan. Bila dipandang dalam hubungannya dengan skripsi ini, maka, beracuan pada definisi resmi asal usul kata Kraton yaitu tempat bersemayam ratu dari kata Ke-Ratu-an (*Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta, 2023*).

Lindia Chaerosti lebih jauh menjelaskan: Keraton merupakan kumpulan bangunan tempat tinggal raja dan keluarganya. Keraton biasanya juga dijadikan pusat kerajaan dan merupakan pusat dari segala kegiatan politik, ekonomi, sosial, serta budaya. Para pejabat tinggi kerajaan, bangsawan dan keluarga raja biasanya juga tinggal di sekitar istana (Lindia Chaerosti, 1990).

Maka definisi Kadipaten disini adalah Ke-Adipati-An, yaitu suatu wilayah yang diduduki oleh seorang Adipati, dalam hal ini berarti dimulai semenjak per awal abad 16, disaat mana De Graaf mencatat, Adipati Surabaya melantik Sunan Ampel sebagai Imam masjid Surabaya, selanjutnya Tome Pires mencatat Sebuah Pate atau Patih/Pati/Adipati yang merupakan penguasa Kadipaten Surabaya kala itu, bernama Pati Bobat, kemudian disebutkan lagi Pangeran Surabaya yang merupakan Dipati Sanjaya dari Sedayu, dan sampai akhirnya Status Kadipaten ini digantikan oleh Status Kabupaten ketika Surabaya tunduk pada Mataram di 1625 dan kekuasaannya di pimpin oleh Bupati. (H.J. De Graaf, 1958).

Sejarah Lokal dapat menjadi hal yang lebih bermakna bila dihubungkan dengan konteks makro yang signifikan, seperti misalkan, dalam hal gejala transformasi suatu peristiwa lokal dan hubungannya dengan peristiwa nasional (Miftahuddin, 2020). Sehingga dengan di re-kontekstualisasi kesejarahan lokal pada konteks nasional inilah akan diharapkan timbulnya reaksi ikatan emosional yang membuat Peserta Didik Kota Surabaya lebih tertarik oleh pelajaran pada Periode Pra-Kolonial ini, sama seperti tertariknya mereka dengan peristiwa 10 November pada masa perang kemerdekaan.

c. Peran Berbagai Media dalam Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah salah satu elemen yang memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sumber pembelajaran yang bisa membantu guru memperkaya pandangan Peserta Didik yang diajarkannya, banyak bentuk dan tipe tipe Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru yang bisa menjadi sumber pengetahuan bagi Peserta Didik (Ediyani et al., 2020).

Anitah (2009) sebagaimana dikutip oleh Puspitarini & Hanif (2019) berpendapat bahwa

Media Pembelajaran ada berbagai macam bentuknya, seperti: (a) *Non-Projected Visual Media* seperti karikatur, ilustrasi, diagram dan sebagainya, lalu (b) *Projected Visual Media* seperti Slide Presentasi, *Overhead Projector*, *Opaque Projector* dan sebagainya, lalu ada pula (c) media audio-visual, seperti televisi dan sebagainya, dan (d) multimedia, seperti Virtual Reality, Games dan sebagainya.

Guru-guru telah mengimplementasikan hampir seluruh Media yang disebutkan diatas, yang mana di dalamnya termasuk media cetak dan media digital, Media cetak atau media konvensional termasuk dalam *Non-Projected Visual Media*, dalam bentuk yang paling dasar yaitu buku-buku Paket dan LKS yang mereka konsumsi dengan selingan gambar-gambar diantara halaman-halaman-nya. Selain itu guru guru juga telah mengimplementasikan beraneka macam Media seperti Mading, Infografis, Powerpoint, Video, dan bahkan Multimedia seperti *Games* yang menggabungkan Projector dengan sebuah Quiz pada Situs Web dan sebagainya.

"Audio-Visual" dalam Media Audio-Visual yang dimaksud adalah medium dari penyampaian informasi dan juga indra yang menjadi sasaran media tersebut.

Banyak contoh-contoh Media Audio-Visual yang sudah dirangkai menjadi sebuah rangka Media Pembelajaran, seperti misalkan salah satunya Efek Film pada pembelajaran sendiri sudah pernah diteliti oleh Pranata et al. (2021), (Khomaidah & Harjono, 2019), Ikhsani (2023) dan Handayani (2020),

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisa Sistem untuk Menemukan Celah Performa

Tahapan pertama perancangan Media ini berupa Analisa, yaitu Analisa terhadap sistem yang sudah ada, apa kekurangannya, dan bagaimanakah bisa dicapai peningkatan dari kekurangan tersebut. Mengulangi tujuan penelitian, disini Penulis berupaya mengamati dan mengobservasi keadaan di SMA Kota Surabaya sebagai faktor yang diperimbangkan dalam penyusunan konsep perancangan Karya Visual.

Analisa dilakukan dengan Wawancara dengan guru-guru dan Persebarang Angket kepada Peserta Didik.

Penulis melakukan wawancara langsung terhadap pelaku ajar untuk mendapatkan perspektif pengajar terhadap proses pembelajaran sejarah, letak kesulitan pengajar dalam pembelajaran, dan letak kesulitan Peserta Didik dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan masing-masing satu guru sejarah dari 3 Sekolah yaitu:

- Pak Aris guru sejarah SMAN 22 SURABAYA pada 14 September 2023.
- Bu Nikmah guru sejarah SMAN 13 SURABAYA pada 04 Oktober 2023.
- Pak Amar guru sejarah LABSCHOOL UNESA pada 16 Oktober 2023.

Pertanyaan awal wawancara ditentukan sebelumnya, namun jalan-nya urutan wawancara tidak terlalu ketat mengikuti pertanyaan-pertanyaan tersebut, hal ini agar penggalan informasi bisa berjalan dengan luwes dan tidak terlalu kaku bagi guru yang diwawancarai.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

Nomor	Pertanyaan
1.	Metode dan Media apa yang digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar Sejarah Selama ini?
2.	Adakah Kesulitan bagi guru dalam mengajarkan Sejarah
3.	Adakah Kesulitan bagi Peserta Didik dalam belajar Sejarah?
4.	Materi / Bagian mana yang mereka paling sulit kuasai?
5.	Bagaimanakah strategi selama ini yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut?
6.	Adakah ruang untuk sejarah lokal Surabaya di Pembelajaran Sejarah?

Hasil Wawancara disederhanakan mengikuti asas Miles-Hubberman. Maka dari hasil interview dengan para Guru diatas, dapat dikonfirmasi Performa yang diharapkan berupa pemahaman kritis yang termasuk didalamnya adalah:

- kemampuan Peserta Didik untuk memahami

peristiwa secara Kronologis

- kemampuan Peserta Didik untuk memahami Peristiwa secara Kausalitas
- kemampuan Peserta Didik untuk tidak hanya menghafalkan sejarah, namun juga memahaminya.

Dengan diadakan wawancara langsung dengan guru diatas, maka didapatkan juga suatu pernyataan-pernyataan yang akan berguna untuk dikonfirmasi langsung kepada Peserta Didik. Pengkonfirmasi ini perlu dilakukan untuk melihat apakah pernyataan yang didapatkan dari Guru-Guru tersebut cocok dengan kondisi yang dirasakan masing-masing Peserta Didik.

Persebaran angket terhadap Peserta Didik dilaksanakan untuk disaling-silangkan keresahan Peserta Didik dan guru tersebut, dengan kata lain, Pertanyaan yang dijawab Peserta Didik adalah sebagai konfirmasi pengamatan guru. Angket disebarkan ke 3 Sekolah yang berbeda dengan total jumlah peserta 197 Peserta Didik.

Peserta Didik juga diajukan pertanyaan preferensi materi yang mereka lebih ingin tahu, materi apa yang mereka sulit kuasai, kenapa, dan preferensi mereka terhadap media yang lebih mereka sukai.

Tabel 2. Pertanyaan dan Hasil Angket

Saya ingin lebih tau Sejarah Lokal Surabaya	<i>Sangat</i> 82 <i>Setuju</i>
Saya merasa lebih mudah belajar dengan mendengarkan Guru.	67 <i>Setuju</i>
Saya merasa lebih mudah belajar dengan membaca buku.	56 <i>Netral</i>
Saya merasa lebih mudah belajar dengan melihat Gambar.	79 <i>Setuju</i>
Saya merasa lebih mudah belajar dengan melihat Video.	<i>Sangat</i> 81 <i>Setuju</i>
Saya menghabiskan banyak waktu saya di Sosial Media	74 <i>Setuju</i>
Saya menghabiskan waktu paling banyak di Youtube	61 <i>Setuju</i>
Saya menghabiskan waktu paling banyak di Instagram	68 <i>Setuju</i>
Saya menghabiskan waktu paling banyak di Tiktok	73 <i>Setuju</i>
Saya merasa gaya 3D menarik untuk pembelajaran Sejarah	<i>Sangat</i> 85 <i>Setuju</i>
Saya merasa gaya 2D menarik untuk	83 <i>Sangat</i>

Melihat dari hasil Angket diatas, Penulis menentukan fokus pada apa yang masih disetujui Peserta Didik di rentang Margin of Error. Diaplikasikan juga disini parameter dari Bloom's Taxonomy of Knowledge bagian Komprehensi, Yaitu kemampuan memahami informasi, memahami makna dibalik peristiwa, dan bisa mentranslasikan pengetahuan itu dalam konteks baru (Branch, 2009). Maka dari itu dirumuskan tujuan sebagai berikut:

- Peserta Didik dapat menuliskan tentang ringkasan Tokoh Sejarah Pra Kolonial Lokal Surabaya
- Peserta Didik dapat menuliskan ringkasan hubungan Peristiwa Sejarah Nasional dengan Peristiwa Lokal Kota Surabaya.
- Peserta Didik dapat menuliskan ringkasan pelajaran yang dialaminya dalam bentuk rangkuman pemahaman

Setelah mendapatkan informasi berupa celah Performa murid berupa kesulitan mereka dan Tujuan Penelitian, maka selanjutnya ditentukan Sumber Daya yang dibutuhkan, yaitu Sumber Daya Konten yang didapat dari TP (Tujuan Pembelajaran) dan CP (Capaian Pembelajaran) dan dari Buku LKS yang masing masing digunakan dalam proses pembelajaran yang ada, maka dari kedua sumber tersebut akan dikembangkan dan di rekontekstualisasi ke dalam peristiwa Kesenjangan Lokal, yaitu Peristiwa Kesenjangan Kadipaten Surabaya.

Sumber Daya Teknologi didapat dari gawai masing-masing peserta didik, dimana sudah disebutkan sebelumnya di pendahuluan bahwa Peserta Didik rata rata menghabiskan waktu yang signifikan dalam pemakaian perangkat gawai mereka.

Sumber Daya Manusia yang dibutuhkan disini tidak banyak, Yaitu hanya berupa Guru sebagai pembimbing Peserta Didik dan Penulis sebagai Sosialisator jalannya program, Sementara itu Fasilitas Instruksional yang diperlukan hanya berupa ruangan kelas masing masing yang akan digunakan saat sosialisasi Program.

Sistem pemaparan yang digunakan disini adalah *Hybird* (dilakukan face to face untuk penyampaian instruksional, dan Media sosial dalam persebaran Media).

b. Desain Brief berdasarkan Tujuan Desain

Mengikuti Pedoman yang diuraikan oleh Branch 2009, dan menimbang Tujuan Desain dan Pendahuluan yang telah diuraikan sebelumnya, maka disini akan dirumuskan tugas performa dan objektif performa dari Peserta Didik, dibawah akan diuraikan Tugas beserta Objektifnya

1. **Performa:** Tuliskan Interaksi Toleransi yang terjadi di Surabaya saat masa Sunan Ampel
2. **Performa:** Tuliskan Peristiwa apa yang terjadi terkait Kadipaten Surabaya saat Terjadinya Kemelut Suksesi Kerajaan Islam Demak
3. **Performa:** Tuliskan Peristiwa apa yang terjadi terkait Kadipaten Surabaya saat terjadinya ekspansi Mataram.

Semua yang disebutkan diatas memiliki **Kondisi** dan **Kriteria** yang sama, yaitu:

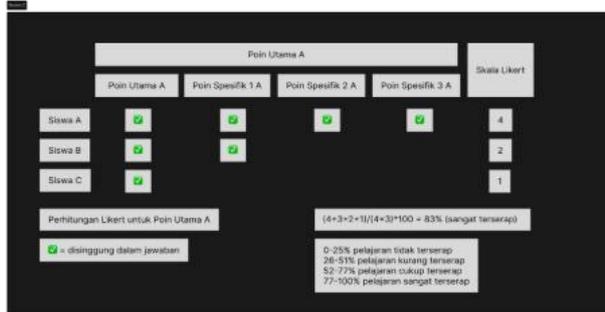
Kriteria: Peserta Didik dapat mendeskripsikan Poin Spesifik (*pre-determined* dari Penulis, akan dibahas lebih lanjut pada bagian selanjutnya) dari video yang telah dikonsumsi.

Kondisi: Peserta Didik diharapkan dapat mendemonstrasikan kemampuan komprehensif tersebut pada lingkungan pembelajaran secara suka-rela atau non formal.

Penulis akan menggunakan Instrumen berupa Angket Digital berupa "Google Form" untuk mengetahui jawaban jawaban Peserta Didik. Link Google Form akan disebar dari berbagai kanal, baik melalui grup kelas, melalui guru, deskripsi video, dan lain-lain.

Pertanyaan yang ada di Google Form Tersebut merupakan pertanyaan penugasan yang telah disebutkan dalam bagian sebelumnya, kriteria yang harus dipenuhi Peserta didik ditetapkan dalam bentuk "Poin-Poin Utama" dan "Poin-Poin Spesifik" yang merupakan poin-poin yang akan sudah ditentukan sebelumnya dari

penurunan Poin-Poin utama pembelajaran yang pada gilirannya diambil dari bahan pembelajaran yang dipakai oleh masing-masing sekolah, yang akan dibahas lebih lanjut dalam bagian selanjutnya. Dari sekumpulan poin-poin utama dan spesifik dalam jumlah tertentu ini, Penulis akan melihat berapa banyak poin spesifik dan utama yang Peserta Didik singgung dalam suatu jawaban, untuk selanjutnya dihitung dengan perhitungan skala likert.



Gambar 2. Skema Kriteria Penilaian Secara Kasar (Sumber: Al Ghifari, 2024)

Tabel 3 Pertanyaan pada Google Form

No	Pertanyaan	Jawaban
Pertanyaan Identitas		
1.	Sekolah dan Kelas	Isian
2.	Nama	
Objektif Performa		
1.	Tuliskan Interaksi Toleransi yang terjadi di Surabaya saat masa Sunan Ampel.	Isian
2.	Tuliskan Peristiwa apa yang terjadi terkait Kadipaten Surabaya saat Terjadinya Kemelut Suksesi Kerajaan	

	Islam Demak.
3.	Tuliskan Peristiwa apa yang terjadi terkait Kadipaten Surabaya saat terjadinya ekspansi Mataram.

Asasemen Efektivitas

1.	Apakah dengan Format Video anda merasa dapat mengenal Tokoh Lokal Surabaya?	Skala Likert	1	2	3	4	5
2.	Apakah dengan Media tersebut anda merasa dapat memahami peristiwa nasional seperti masuknya Islam, Kerajaan Islam, dst. Dalam skala Lokal Surabaya?	Skala Likert	1	2	3	4	5
3.	Apakah dengan Media berupa Visualisasi anda merasa dapat lebih mengingat Urutan Peristiwa Sejarah?		1	2	3	4	5

c. Mengembangkan Media Pembelajaran
Konten dikembangkan berdasarkan Sumber Daya Konten yang sudah ditentukan sebelumnya,

mengikuti Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran yang didapat, Garis besar Konten adalah sebagai berikut:

1. Toleransi dan Intoleransi dalam Interaksi Islam dan Hindu-Buddha
2. Kerajaan Islam dan Konsep Kekuasaan Jawa: Keagung Binataran beserta Perseturan-nya.
3. Krisis Suksesi yang pernah terjadi di Kerajaan Islam

Hasil diatas dapat dijadikan basis sebagai perumusan Poin Utama Nasional dan Lokal yang dapat dipakai dan Poin Poin Spesifiknya:

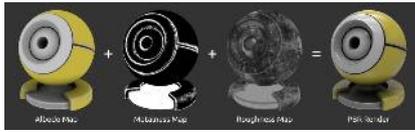
Tabel 4 Perumusan Poin Poin Utama dan Spesifik

No.	Poin Utama Pembelajaran	Poin Utama Pembelajaran Lokal	Poin-Poin Spesifik
1.	Toleransi dan Intoleransi dalam Interaksi Islam dan Hindu-Budhha	Kisah Sunan Ampel dan kedatanganya di Surabaya	1. Kisah Sunan Ampel yang diterima baik oleh Raja Majapahit 2. Kisah Sunan Ampel yang sedang sholat, diolok-olok oleh anak Majapahit, tapi anak itu dimarahi oleh teman-nya karena mengolok-olok kepercayaan orang lain. 3. Kisah Sunan Ampel yang selalu melarang Raden Patah untuk menegakan Islam dengan Kekerasan.
2.	Kerajaan Islam dan Konsep Kekuasaan	Kisah Panji Wijayakrama dan Panembahan	1. Kisah Agresi/Kebangkitan Mataram

Jawa: Keagengbin ataraan dan Perseteruan nya	Jayalengkara dari Surabaya memimpin Brang Wetan dan melawan Hegemoni Agengbinataran Mentaram.	2. Kisah Pematahan Serbuan Panembahan Senopati oleh Bang Wetan 3. Kisah Penyerbuan Kraton Surabaya oleh Mentaram
3. Krisis Suksesi yang pernah terjadi di Kerajaan Islam	Kisah Lokal Surabaya dalam Peran Krisis tersebut	1. Jatuhnya Surabaya dalam Kuasa Demak dan Kampanye Demak di Jawa 2. Peran Anak Adipati Pandor dalam Kemelut Suksesi Demak 3. Peran Dipati Sidayu dalam Kemelut Suksesi Demak

Masing-masing video akan dibuat berdasarkan naskah yang sesuai dan naskahnya dituliskan disekitar poin-poin spesifik yang sudah ditentukan sebelumnya. naskah tidak akan menjauhi poin poin utama dan spesifik yang telah ditentukan sebelumnya.

Gaya Visual yang digunakan dalam perancangan Media Visual adalah gaya visual semi-realistis dengan bentuk 3D dengan beberapa elemen grafik 2D, hal ini didasarkan pada hasil angket yang memilih banyak Gaya Visual 3D dan 2D. Render 3D akan disajikan dalam sebuah tata-cara (*pipeline*) *Physical Based Rendering* yang mengoptimalkan tehnik render berdasarkan properti fisikal dunia nyata. Sementara itu elemen 2D akan disajikan dalam gaya yang bernama *Skeuomorphism* yaitu sebuah gaya dimana grafik objek terkesan seperti objek yang terdapat pada dunia nyata (Spiliotopoulos et al., 2018).



Gambar 3. PBR Render
(Sumber: meshlogic.github.io)



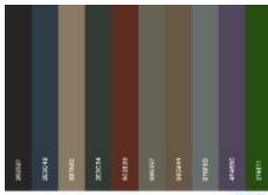
Gambar 4. Skeuomorphic Pada UI Resident Evil 4
(Sumber: gameuidatabase.com)



Gambar 5. Contoh Gambar Semi Realis
(Sumber: Youtube.com – Jagad Mandala)

Warna yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini merupakan warna-warna alami yang terdapat pada alam Jawa dan juga warna-warna yang diambil dari warna-warna batik Jawa Tengah maupun Jawa Timur. Tone warna ini dipilih karena cocok dengan gaya visual yang semi-realistik dan cocok dengan latar belakang waktu yaitu pada masa lalu tahun 1443-1625.

Tone warna ini juga sering dipakai dalam game-game bertemakan Kerajaan seperti Crusader King, Mount&Blade, dan lain-lain. Tone warna ini memiliki nuansa gelap, dewasa, dan serius.



Gambar 6. Contoh Tone Warna yang akan digunakan.
(Sumber: colors.com)

Menunjang gaya Skeuomorphic maka dipilihlah font “Indira K” sebagai font typography, hal ini mempertimbangkan bentuk font yang serif yang membawakan kesan formal dan serius, berkomplementer dengan gaya visual yang realistis yang membawakan kesan serius.

Font jenis pseudo-hanacaraka tidak dipilih, karena meskipun memiliki bentuk yang sesuai dengan tema, font tersebut kurang legible dalam ukuran kecil.

Panembahan Jayalengkara

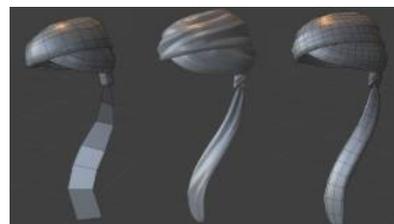
Gambar 7. Contoh Font yang Digunakan
(Sumber: Al Ghifari, 2024)

Pembuatan Asset 3 Dimensi dibagi dalam beberapa tahap, yaitu Low Poly Modelling, High Poly Sculpting, Retopology, UV Unwarping, dan Materialing. Penulis akan mencontohkan tahap-tahap ini pada pembuatan salah satu Asset, yaitu “Iket Santren”

Low Poly Modelling adalah proses dimana Penulis menyusun vertex. Penyusunan ini menggunakan alat modelling 3 Dimensi yaitu perangkat lunak Blender 3D.

High Poly Sculpting adalah suatu proses dimana dari Model dasar yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya dipertingkat resolusi vertex pada tiap permukaannya, resolusi yang lebih detail inilah yang disebut dengan High Poly.

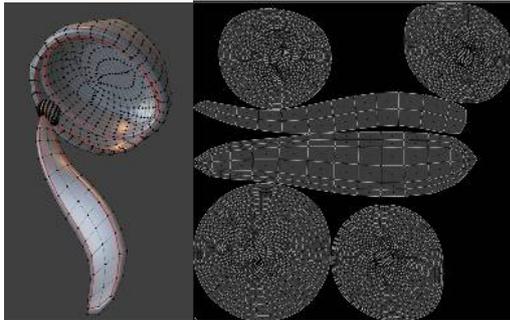
Retopology dibutuhkan untuk meng-*Unwarp* Model untuk kemudian diberi texture dan material, hal yang krusial bagi proses pembuatan asset. Jadi, dari Resolusi yang tinggi ini, Penulis perlu kembalikan lagi ke resolusi yang rendah, dengan cara menyusun ulang verticies pada permukaan High Poly Sculpt, ini yang disebut dengan Retopology.



Gambar 8. Low Poly Modelling – High Poly Sculpting - Retopology
(Sumber: Al Ghifari, 2024)

Texture adalah suatu Gambar dalam 2 Dimensi, Suatu Model adalah data dalam

Koordinat 3 Dimensi. Untuk mempertemukan keduanya Penulis perlu membuat koordinat UV. Yaitu Koordinat 2 Dimensi yang mempertemukan data 2 Dimensi dan 3 Dimensi, hal ini dilakukan dengan memotong model pada garis tertentu sehingga model tersebut dapat diletakan secara rata pada sebuah permukaan, inilah yang disebut UV Unwarping.



Gambar 9. UV Unwarping
(Sumber: Al Ghifari, 2024)

Material merupakan suatu sifat permukaan atau reaksinya terhadap pantulan cahaya. Kasar-halus, Solid-Transparan, Warna-Warni, semua itu merupakan sifat suatu material, Material diekspresikan menggunakan rumus matematis yang disebut dengan Shader, banyak sekali variasi variasi Shader, namun dalam tahap ini Penulis menggunakan Shader dari Blender karena sifatnya yang fleksibel dan sangat mudah dikustomisasi.



Gambar 10. Hasil Akhir salah satu Asset
(Sumber: Al Ghifari, 2024)

Proses selanjutnya adalah pembuatan seluruh asset yang harus dibuat, Karakter Karakter, Icon-Icon, dan yang lain lain. Setelah

masing-masing 54 Asset tersebut disusun satu persatu sedemikian rupa, maka didapatkan hasil akhir Asset 3 Dimensi, yang beberapa nya ditampilkan dibawah:



Gambar 11. Hasil Akhir salah satu Karakter
(Sumber: Al Ghifari, 2024)



Gambar 12. Hasil Akhir salah satu Karakter
(Sumber: Al Ghifari, 2024)



Gambar 13. Hasil Akhir salah satu Asset
(Sumber: Al Ghifari, 2024)

Hasil Akhir 3 Episode perancangan video digital sebagai media pembelajaran sejarah lokal kadipaten surabaya (1443 - 1625) di sma kota surabaya dapat dilihat dalam link bit.ly/KadipatenSurabaya, berikut adalah beberapa *screenshot* cuplikan video tersebut:



Gambar 14. Hasil Akhir salah satu Adegan
(Sumber: Al Ghifari, 2024)



Gambar 15. Hasil Akhir salah satu Adegan
(Sumber: Al Ghifari, 2024)

Tahapan validasi terhadap Ahli Materi dilakukan pada tanggal 19 dan 20 Juni 2024 oleh Guru Sejarah SMAN 22 Surabaya dan SMAN 13 Surabaya, yaitu Bapak Aries Eka Prasetya dan Khoirun Nikmah. Penilaian menggunakan rumus

skala likerts dengan skor 1-4 yang telah disesuaikan dengan kriteria indikator yang berjumlah 4 butir.

Tabel 5. Validasi Ahli Materi Bu Nikmah SMAN 13 Surabaya

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.		Kesesuaian Cerita sebagai Materi Penunjuang/Tambahan Kerajaan Islam berbasis Kelokalan				√
2.		Kesesuaian Sajian Informasi berdasarkan Materi Kerajaan Islam berbasis Kelokalan				√
3.	Penyajian Materi	Kelengkapan Sajian Informasi yang disampaikan dalam video tersebut				√
4.		Kemudahan Informasi yang disampaikan pada Video Tersebut				√

Tabel 6. Validasi Ahli Materi Pak Aries SMAN 22 Surabaya

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.		Kesesuaian Cerita sebagai Materi Penunjuang/Tambahan Kerajaan Islam berbasis Kelokalan				√
2.		Kesesuaian Sajian Informasi berdasarkan Materi Kerajaan Islam berbasis Kelokalan				√
3.	Penyajian Materi	Kelengkapan Sajian Informasi yang disampaikan dalam video tersebut				√
4.		Kemudahan Informasi yang disampaikan pada Video Tersebut				√

Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menggunakan instrumen validasi telah memperoleh nilai 96% sehingga video digital “Pembelajaran Sejarah Lokal Kadipaten Surabaya (1443 – 1625)” mendapatkan kategori sangat layak sehingga tidak memerlukan revisi untuk di implementasikan.

Tabel 7. Validasi Ahli Media Lazuardi Krisantya Sarjana Sejarah Universitas Yogyakarta

No	Uraian	Penilaian			
		1	2	3	4
A	Kesesuaian Visual Dengan Materi				
1	Bentuk Ilustrasi				√
2	Desain Karakter				√
3	Warna yang digunakan pada Video				√
4	Penyampaian Narasi				√

Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menggunakan instrumen validasi telah memperoleh nilai 100% sehingga video digital “Pembelajaran Sejarah Lokal Kadipaten Surabaya (1443 – 1625)” mendapatkan kategori sangat layak sehingga tidak memerlukan revisi untuk diimplementasikan.

d. Implementasi Media Pembelajaran

Implementasi materi pembelajaran disini bertumpu pada garis besar latar belakang, yaitu memberikan media pembelajaran alternatif lain kepada peserta didik. Berdasarkan Metode Penelitian ADDIE.

Peserta Didik akan diajak untuk melihat video-video episode lain-nya yang lebih lengkap, dan diarahkan untuk pergi ke suatu halaman sosial media tertentu yang menampilkan episode-episode dengan lengkap. Dalam kesempatan itu pula disampaikan juga untuk semua Peserta Didik setelah melihat Video Video tersebut secara lengkap, untuk mengisi sebuah Google Form.

Lingkungan yang Autentik dalam hal “Media Alternatif Pembelajaran Informal” ini tidak didefinisikan secara jelas, melainkan secara luas. Karena sifat non-formal nya, maka

lingkungan ini di definisikan sebagai kapanpun Peserta didik mau.

1. Hasil Tingkat Keterlibatan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

Pengambilan Angket pertama dilakukan pada 3 sekolah SMA Kota Surabaya, SMAN 13 Surabaya, SMAN 22 Surabaya, dan LABSCHOOL UNESA, dalam lingkungan jam pembelajaran formal dalam label “diwajibkan” yang diambil masing-masing sekolah 2 kelas, menghasilkan 190 Data Angket untuk dianalisa.

Pengambilan Evaluasi dilakukan hanya pada 2 sekolah yaitu SMAN 13 Surabaya dan SMAN 22 Surabaya, untuk mengkalibrasi data, maka Penulis gunakan jumlah Pengambilan Angket pertama dari 2 sekolah tersebut, yaitu 130 Data dari 2 Kelas untuk dibandingkan dengan Hasil Data Angket Evaluasi yaitu 78 Data.

Terdapat penurunan sebanyak 52 Data atau sekitar 40% penurunan tingkat keterlibatan. Dari sisi keterlibatan peserta didik terhadap suatu aktivitas pembelajaran, disimpulkan lingkungan formal masih lebih baik ketimbang lingkungan non-formal.

2. Hasil Tingkat Persepsi Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

Evaluasi Persepsi yang diajukan terkait dengan pertanyaan asesmen yang telah sebelumnya dipaparkan di *Google Form*, dengan rumusan perhitungan Skala Likert, maka akan didapati nilai nilai seperti berikut:

- Format Video tersebut membuat saya merasa lebih tertarik mengamati peristiwa Sejarah dan mempelajarinya lebih dalam (**Sangat Setuju, 91.79487179%**)
- Format Video tersebut membuat saya merasa lebih mengenal Tokoh Lokal Sejarah Surabaya (**Sangat Setuju, 90.25641026 %**)
- Gaya Visualisasi Video Tersebut membuat saya merasa lebih mudah mengingat urutan peristiwa Sejarah (**Sangat Setuju, 86.41025641 %**)
- Video tersebut membuat saya memahami Sejarah Nasional seperti Sejarah Majapahit, Demak, Mataram, dalam skala Lokal

Kesejarahan Surabaya (**Sangat Setuju, 88.97435897%**)

Tingkat Persepsi bagi peserta didik terhadap Media Pembelajaran yang dirancang dengan demikian dikatakan sangat tinggi.

3. Hasil Tingkat Pembelajaran Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

Hasil Tingkat Pembelajaran ini akan diukur melalui hal yang sudah ditentukan sebelumnya pada penentuan objektif performa, terutama pada bagian Kriteria, yaitu, Peserta Didik dapat mendeskripsikan Poin Utama Nasional maupun Lokal dan Poin Spesifik dari Video yang telah dikonsumsi. Setiap jawaban yang disinggund dan relevan akan diberi poin 1, dan setiap jawaban yang dicurigai adalah jawaban Chat GPT akan diberi poin -1.

RS Nasional Tokoh Lokal Surabaya	RS Lokal Tokoh Kadipaten Surabaya	RS Poin Utama Nasional	RS Poin Utama Lokal	RS Poin Spesifik Nasional	RS Poin Spesifik Lokal	Skor Positif	Skor Negatif	Skor Total
✓	✓	✗	✗	✗	✓	2	1	1

Gambar 17. Contoh Konversi Angka
(Sumber: Al Ghifari, 2024)

Skor Total inilah yang menghasilkan angka yang dapat diukur melalui skala likert 7. Pertanyaan likert tersebut dapat kita rumuskan sebagai “Apakah Konsumsi Video Mempengaruhi Komprehensi Peserta Didik terhadap suatu materi? Jawabannya adalah sebagai berikut:

- “Uraikan Secara singkat Interaksi Toleransi yang terjadi di Surabaya saat masa Sunan Ampel” Hasil yang didapat adalah **18.44484629%** atau *Disagree*.
- “Uraikan Secara singkat peristiwa apa yang terjadi terkait Kadipaten Surabaya saat Terjadinya Kemelut Sukses Kerajaan Islam Demak.” Hasil yang didapat adalah **11.93490054%** atau *Strongly Disagree*.
- “Uraikan secara singkat peristiwa apa yang terjadi terkait Kadipaten Surabaya saat terjadinya ekspansi Mataram.” Hasil yang didapat adalah **18.98734177%** atau *Disagree*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Video yang dirancang membuat Peserta Didik lebih tertarik mengamati peristiwa Sejarah dengan

persentase likert 91%, lebih mengenal Tokoh Lokal Sejarah Surabaya dengan persentase likert 90%, lebih mudah mengingat urutan peristiwa sejarah dengan persentase likert 86%, dan mehamai sejarah nasional dalam kerangka lokal dengan persentase likert 88%.

Peresepsi itu tidak sesuai dengan performa mereka ketika diujikan, Poin spesifik kelokalan yang dijabarkan pada video tersebut tidak berdampak pada komprehensi Peserta Didik pada kelokalan, dengan hasil skala likert masing-masing 18% untuk materi toleransi umat beragama di masa Sunan Ampel, 11% untuk materi Kemelut peristiwa Sukses Kesultanan Jawa, dan 18% untuk materi Surabaya, Keageng Binataranaan dan perseteruannya.

Adapun beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi Penulis selanjutnya, yaitu:

Bagi Penulis Selanjutnya yang hendak melakukan penelitian serupa, dihimbau agar berkoordinasi dengan guru yang bersangkutan minimum 1 tahun sebelum penelitian dilakukan karena rancangan pembelajaran dan kurikulum tidak bisa disisipi eksperimentasi secara tiba-tiba

Bagi guru/calon pengajar untuk mempertimbangkan penggunaan media alternatif seperti Video 3D untuk meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran, namun tetap menggunakan kerangka pendidikan formal dalam hal pengujian pembelajaran.

REFERENSI

- Andronikus Salesta Ginting, 1212213024. (2017). *Perancangan Cergam Interaktif Kisah Perjuangan Raden Intan II* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]
- Azhari, R., & Wardani, W. (2019). Desain Sampul Buku Cerita Bergambar Sejarah Kerajaan Demak. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1, 251–258.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta. (2023).
- Ediyani, M., Hayati, U., Salwa, S., Samsul, S., Nursiah, N., & Fauzi, M. (2020). Study on Development of Learning Media. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3, 1336–1342.

- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan Media Youtube Pada Saat Pandemi Covid 19 untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Vocabulary dan Pemahaman Siswa. *JUPENDIK : JURNAL PENDIDIKAN*, 4(2), Article 2.
- Ikhsani, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS BERBASIS INSTAGRAM PADA KAJIAN MATERI TUMBUHNYA JIWA NASIONALISME. *JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 3(1), 19–26.
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). META-ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(2), Article 2.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design: Computer-based Training, Web-based Training, Distance Broadcast Training, Performance-based Solutions*. John Wiley & Sons.
- Lindia Chaerosti, A. (1990). *Tata ruang dan tata bangunan keraton-keraton di Cirebon*. Universitas Indonesia Library; Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya Universitas Indonesia. <https://lib.ui.ac.id>
- Miftahuddin. (2020). *Metodologi Penelitian Sejarah Lokal*.
- Morrison, G. R., Ross, S. J., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing effective instruction*. John Wiley & Sons.
- Muhtarom, H. (2021). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Nilai-nilai Sejarah Lokal Sebagai Identitas Bangsa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), Article 2.
- Mulyasari, E., & Haryadi, T. (2021). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH ARYA PENANGSANG DAN KOTA BLORA. *CITRAKARA*, 3(2), Article 2.
- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276.
- Puspitarini, Y., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4, 53–60.
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.17977/um0330v1i2p214-235>
- Sari, A. I., Suryani, N., Rochsantiningasih, D., & Suharno, S. (2020). Digital Learning, Smartphone Usage, and Digital Culture in Indonesia Education. *Integration of Education*, 24(1), 20–31. <https://doi.org/10.15507/1991-9468.098.024.202001.020-031>
- Septina & Jenny. (2023). PENGARUH JOYFULL LEARNING DENGAN MEDIA GELAS PIRAMIDA TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH DI SMA NEGERI 10 SURABAYA. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 14(1). <https://ejournal.unesa.ac.id>
- sofiamaddalena. (2023, January 26). *Digital 2023. We Are Social Indonesia*. <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>
- Spiliotopoulos, K., Rigou, M., & Sirmakessis, S. (2018). A Comparative Study of Skeuomorphic and Flat Design from a UX Perspective. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2). <https://doi.org/10.3390/mti2020031>
- Widiadi, A. N., Saputra, M. R. A., & Handoyo, I. C. (2022). MERDEKA BERPIKIR SEJARAH: ALTERNATIF STRATEGI IMPLEMENTASI KETERAMPILAN BERPIKIR SEJARAH DALAM PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um020v16i12022p235-247>