

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* TENTANG PERSIAPAN KEMERDEKAAN RI SD KELAS V

**Munida Qonita Silmi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (munidaqonita@gmail.com)

**Putri Rachmadyanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (putrirachmadyanti@unesa.ac.id)

Penelitian pengembangan ini dirancang dengan tujuan untuk: (1) menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis *sparkol videoscribe* untuk materi persiapan kemerdekaan RI Kelas V SD. (2) Mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media ANVIS yang mencakup tingkat validitas materi dan validitas media dari validator, serta tingkat keterterapan media ANVIS. Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya. Model penelitian yang digunakan yakni model Borg and Gall yang dimodifikasi dari 10 tahapan menjadi 9 tahapan. Hasil penelitian ini berupa validasi dengan persentase 83,3% untuk materi dan 95,6% untuk media dengan kategori Valid, serta tingkat kelayakan penggunaan dengan persentase 95,25% dengan kategori Dapat diterapkan. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media ANVIS layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media ANVIS, Aplikasi *Sparkol Videoscribe*

### Abstract

Research and development are designed for the purpose of (1) produces the animated video learning media *sparkol videoscribe*-based on material preparation Indonesian Republic independence for fifth grade. (2) knowing the level of appropriateness of the use of the ANVIS media including the level of the validity of the content and validity of the media from the validator, as well as the level of appropriateness ANVIS media. The subject of the tests in the study is grade V SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya. The research Models used i.e model Borg and Gall are modified from 10 stages into 9 stages. The results of this research in the form validation with the percentage 83.3% for material and 95.6% for the media with a Valid category, as well as the level of appropriateness of use with the percentage of 95.25% with categories can be applied. With those results, it can be inferred that the media ANVIS worth to use.

**Keywords:** Development, ANVIS Media, *Sparkol Videoscribe Application*.

### PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang mempunyai cerita panjang dalam memperjuangkan kemerdekaan. Pengenalan sejarah sebagai salah satu usaha untuk menyiapkan generasi muda menjadi manusia pancasila yakni manusia dengan kepribadian pancasila yang merupakan cerminan bangsa tentu perlu mendapat perhatian. Permasalahan tentang kurang atau tidak tahunya generasi muda terhadap sejarah bangsa, kini menjadi tugas khusus bagi semua kalangan. Salah satu faktor utamanya yaitu perkembangan zaman yang kian lama kian menggeser kesadaran pentingnya mempelajari sejarah bangsa. Hal tersebut dapat dilihat dari keberadaan komunitas-komunitas generasi muda yang lebih tertarik mempelajari kebudayaan Negara lain dari pada sejarah dan kebudayaan Negeranya sendiri. Sejarah yang merupakan cikal bakal identitas bangsa adalah sesuatu yang perlu dikenalkan sejak dini kepada generasi muda.

Pendidikan sejarah sejatinya merupakan salah satu media penanaman karakter pancasila khususnya kepada generasi muda. Suswandari (2010:32) dalam penelitiannya turut menyatakan tentang peran pembelajaran sejarah sebagai sarana atau media dalam pewarisan dan penanaman budaya yang bersumber dari nilai dan moral. Hal tersebut menegaskan tentang pentingnya pembelajaran sejarah kepada setiap masyarakat khususnya generasi muda. Tujuan pendidikan atau pengajaran sejarah sebagai cerminan dalam mempersiapkan kehidupan dimasa mendatang, dimana mengingat sejatinya dalam suatu kehidupan seseorang tidak dapat dipisahkan dengan cerita pada masa lampau sebagai bentuk pembelajaran dalam mempersiapkan diri menghadapi kemungkinan yang terjadi dimasa depannya (Suswandari, 2010:32). Namun, tujuan pendidikan sejarah kini tidak lagi dapat tercapai secara maksimal khususnya sebagai media penanaman karakter yang sesuai dengan kepribadian bangsa. Munculnya gejala menipisnya nilai moral generasi muda kini telah menjadi

sorotan. Muthohar (2013:328) menyatakan tentang kondisi karakter warga negara Indonesia khususnya generasi muda yang kian lama mengalami pergeseran batas kesopanan dan moralitas, dimana hal tersebut ditunjukkan berdasarkan kenyataan tentang anggapan masyarakat yang dahulunya dianggap sebagai sesuatu yang tabu atau tidak pantas menjadi sesuatu yang diwajarkan. Oleh karena itu, tentu pembelajaran sejarah yang sejatinya telah diajarkan pada generasi muda di semua jenjang pendidikan perlu mendapatkan perhatian dari semua pihak, mengingat masih terjadinya kesenjangan antara tujuan dan manfaat pembelajaran sejarah dengan kondisi nyata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya. Didapatkan fakta tentang kurang maksimalnya pemanfaatan media berbasis teknologi yang mendukung penyampaian informasi dari guru kepada siswa saat pengajaran sejarah, termasuk materi tentang persiapan kemerdekaan RI. Guru kelas lebih sering menggunakan media berupa gambar atau foto dalam proses pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab singkat yang kemudian dilanjutkan dengan penugasan sesuai buku teks. Sehingga, siswa merasa bosan dengan pembelajaran sejarah dan beranggapan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang kurang menarik karena teralalu banyak bacaan pada teks hitam putih.

Pada hal pendidikan dianggap sebagai salah satu kunci utama dalam pengenalan kembali sejarah bangsa Indonesia kepada generasi muda. Kegiatan pembelajaran merupakan cara konkret pengenalan sejarah yang menjadikan siswa sebagai subjek dalam menciptakan pembelajaran. Pembelajaran sejarah diharapkan dapat dijadikan sebagai media penumbuhan karakter dan nilai moral generasi muda. Kuntowijoyo (2005:26) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah pada jenjang pendidikan formal berperan sebagai media pengajaran nilai dan moral, karakteristik, cara berfikir, serta cara bertindak dalam menyikapi tantangan dimasa depan. Dari hal tersebut, maka proses pembelajaran sejarah di sekolah harus mampu dilakukan secara inovatif dan menarik minat siswa yang berkedudukan sebagai subjek proses pembelajaran, juga mampu menumbuhkembangkan kesadaran sejarah.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu menciptakan situasi atau suasana yang mendukung kegiatan pembelajaran dan mampu memfasilitasi siswa dalam ketercapaian dan pengoptimalan tujuan. Untuk itu, dalam pembelajaran sejarah diharapkan guru mampu menjadi fasilitator penyampaian informasi yang hendak diberikan kepada siswa dengan maksimal. Pembentukan situasi pembelajaran yang menyenangkan turut menjadi salah

satu cara tercapainya pembelajaran yang ideal dan bermakna. Kehadiran media khususnya media *audio visual* dalam kegiatan pembelajaran akan membantu menumbuhkan minat awal siswa yang diharapkan mampu menstimulus rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Formwalt (dalam Sayono, 2013:15) bahwa media pembelajaran adalah salah satu aspek pendukung keberhasilan yang diperlukan, terutama media yang berupa film-film dokumenter yang dapat menumbuhkan rasa kemanusiaan (kesadaran sejarah bagi siswa).

media pembelajaran yang notabene merupakan alat bantu perantara dalam penyampaian materi guna memaksimalkan peran pendidikan, tentu dalam pemilihannya harus turut diperhatikan, hal tersebut mengingat pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat turut mempengaruhi kemaksimalan peran media pembelajaran dalam pencapaian tujuan. Sejalan dengan itu, Rusman (2017:218) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dititik beratkan pada tujuan dan isi dari media pembelajaran yang hendak digunakan. Namun, faktor-faktor lain yang berperan dalam penggunaan media harus turut dipertimbangkan, dalam hal ini seperti karakteristik siswa, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, sarpras dll. Sejalan dengan pernyataan Sadiman (2011:85) bahwa dalam menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan perencanaan atau pengorganisasian yang baik termasuk dalam aspek media pembelajarannya, dimana pemilihan media pembelajaran tidak selalu mengacu pada kecanggihan media pembelajaran itu sendiri namun harus tetap mengedepankan efektifitas dan efisiensi media pembelajaran tersebut sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Arsyad (2014:74) mendeskripsikan 6 kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni (1) Mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang dipilih harus mampu mencakup seluruh tujuan intruksional yang telah dirancang dan ditetapkan sebelumnya; (2) Tepat dalam penyampaian bahan ajar yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi. Isi media pembelajaran harus selaras dengan indikator yang telah dirancang dalam proses pembelajaran; (3) *Efisien, fleksibel*, dan bertahan. Kriteria ini menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan media

pembelajaran yang dalam pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan peralatan yang tersedia di lingkungan belajar; (4) Keterampilan dalam penggunaan. Nilai dan manfaat dari penggunaan media pembelajaran turut dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam menggunakan dan mengolah media pembelajaran tersebut; (5) Pengelompokan sasaran. Analisis sasaran penggunaan media pembelajaran dilakukan guna mengoptimalkan peran dan keefektifan media pembelajaran tersebut. (6) Mutu Teknis. Persyaratan mutu teknis yang harus dipenuhi mencakup hal-hal yang berhubungan dengan konten-konten (visual, isi, audio dll) yang terdapat dalam media pembelajaran yang akan digunakan.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tentu salah satunya adalah fungsi dari media tersebut. Ketercangkupan fungsi media dari media yang dipilih dalam proses pembelajaran merupakan salah satu aspek pendukung dalam peranan media pembelajaran tersebut. Asyad (2014:19) mengelompokkan fungsi media pembelajaran dan hubungannya terhadap subjek belajar. Empat fungsi media pembelajaran yang dikemukakan yaitu fungsi *atensi*, fungsi *afektif*, fungsi *kognitif*, dan fungsi *kompensatoris*. (1) Fungsi *atensi*, berupa fungsi untuk menarik dan mengumpulkan pusat perhatian siswa dan minat awal siswa pada media yang digunakan sebagai perantara penyampaian bahan ajar atau informasi oleh guru; (2) Fungsi *afektif*, berupa fungsi media visual yang dapat membuat materi pelajaran terlihat lebih menarik bagi siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna; (3) Fungsi *kognitif*, berupa fungsi media pembelajaran dalam memperlancar atau memaksimalkan ketercapaian tujuan kegiatan pembelajaran, juga mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi ajar yang ditampilkan dalam media tersebut; (4) Fungsi *kompensatoris*, dimana media pembelajaran berfungsi sebagai pemberi bantuan kepada siswa yang mengalami kelemahan dalam membaca untuk memahami, mengorganisasikan, dan mengingat dengan baik informasi yang telah diterima.

Berdasarkan paparan di atas, maka memunculkan ide atau gagasan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sumber belajar yang dikemas dalam sebuah media pembelajaran yang memuat materi tentang sejarah persiapan kemerdekaan RI untuk siswa kelas VI SD dengan judul “pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* tentang persiapan kemerdekaan RI untuk SD Kelas V”. Media pembelajaran video berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* ini diberi nama atau sebutan “ANVIS” yang merupakan singkatan dari Animasi *Videoscribe*.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk Menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis *sparkol videoscribe* untuk materi persiapan kemerdekaan RI Kelas V SD, dan mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media video animasi berbasis *sparkol videoscribe* untuk materi persiapan kemerdekaan RI Kelas V SD. Kelayakan dalam penelitian pengembangan media video ini mencakup tingkat validitas materi dan validitas media dari validator, dimana media video yang dibuat dengan penggunaan aplikasi *sparkol videoscribe* ini dianggap valid apabila telah mendapat kriteria valid dari para ahli terkait yakni ahli materi dan ahli media, serta tingkat keterterapan media video ini meliputi aspek kemudahan dan kelancaran dalam penggunaan selama proses pembelajaran.

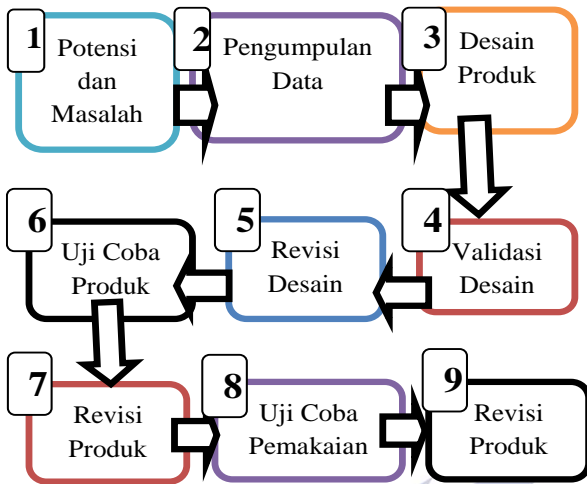
Pengembangan media ANVIS berbasis *sparkol videoscribe* diharapkan dapat bermanfaat antara lain: (a) Bagi Siswa: mendapatkan media edukasi yang menarik, efektif, dan fleksibel sebagai pendukung kegiatan pembelajaran dan sebagai media yang dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa tentang materi persiapan kemerdekaan RI. (b) Bagi guru: sebagai media alternatif yang efektif dan fleksibel untuk digunakan dan juga memudahkan guru untuk menarik perhatian siswa dalam mengajarkan dan pengenalan sejarah khususnya tentang persiapan kemerdekaan RI. (c) Bagi sekolah: memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan berupa penelitian pengembangan (Research and Development). Pemilihan jenis penelitian yang berupa penelitian pengembangan ini didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai peneliti yakni menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menekankan pada produk yang dihasilkan baik berbentuk produk baru atau berupa penyempurnaan produk yang telah ada sebelumnya Irfandi (2015:64). Metode penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi 9 tahapan. Hal tersebut karena berdasarkan pertimbangan bahwa pada tahap produksi masal merupakan tahapan pematinan produk yang dihasilkan sehingga memerlukan proses dan waktu yang cukup lama. Tahapan penelitian yang dilakukan yang meliputi: Tahap Potensi Masalah, Tahap Pengumpulan Data, Tahap Desain Produk, Tahap Validasi Desain, Tahap Revisi Desain, Tahap Ujicoba Produk, Tahap Revisi Produk, Tahap Ujicoba Pemakaian, Tahap Revisi Produk.

**Tabel 1. Kriteria Validitas Produk**

| Kategori | Presentase | Kriteria     | Ket.            |
|----------|------------|--------------|-----------------|
| 1        | 25%-55%    | Kurang Valid | Revisi Total    |
| 2        | 56%-70%    | Cukup Valid  | Sebagian Revisi |
| 3        | 71%-85%    | Valid        | Tidak Revisi    |
| 4        | 86%-100%   | Sangat Valid | Tidak Revisi    |



Bagan 3.2

Modifikasi Alur Model Pengembangan R&D.

Kurniawati, (2014:28)

Penelitian dilakukan di SDN Lidah Kulon I/472 Surabaya, dengan alamat Jalan Lakarsantri No. 112, Lakarsantri, Surabaya. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Maret-April. Subjek uji coba pada penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas V SDN Lidah Kulon I, dengan jumlah siswa sebanyak 37 siswa, yang terdiri dari 20 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

Data yang diperoleh dalam pengembangan media video animasi “ANVIS” merupakan data kuantitatif. Data dari penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil penjumlahan skor dari angket validasi (materi dan media), dan lembar kuesioner respon siswa pada kegiatan uji coba pemakaian. Penghitungan skor dari lembar kuesioner atau angket (kuesioner validasi dan ujicoba pemakaian) dilakukan dengan mencari rata-rata dari setiap total skor angket guna mendapatkan skor ideal yang kemudian dipresentasikan kedalam kategori tertentu, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dari media ANVIS. Berikut teknik analisis data dari hasil validitas:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal)}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2008:14)

Berdasarkan presentase yang diperoleh dari perhitungan skala likert tersebut, dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kevalidan media ANVIS yang digambarkan pada tabel kriteria dibawah ini:

Teknik perhitungan kusioner keterterapan media ANVIS dihitung dari setiap item butir jawaban. Skor yang didapatkan berdasarkan perhitungan setiap kusioner dipresentasikan berdasarkan pada rumus berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal)}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2008:14)

Berdasarkan presentase hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan tentang kelayakan atau keterterapan media ANVIS dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria presentase sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa**

| Presentase | Kriteria                | Ket                   |
|------------|-------------------------|-----------------------|
| 0%-49,99%  | Tidak Dapat Diterapkan  | Revisi Total          |
| 50%-59,99% | Kurang Dapat Diterapkan | Sebagian Besar Revisi |
| 60%-79,99% | Cukup Dapat Diterapkan  | Sebagian Kecil Revisi |
| 80%-100%   | Dapat Diterapkan        | Tidak Revisi          |

Kurniawati (2014:28)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Animasi Videoscribe (ANVIS) pada materi persiapan kemerdekaan RI, dikembangkan berdasarkan tahapan Research and Development (R&D) model pengembangan borg and gall menurut sugiyono (2016:409) dengan dilakukan modifikasi pada tahapannya. Adapun tahapan tersebut meliputi: tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk I, revisi produk, uji coba produk II, Revisi produk final.

Tahap potensi dan masalah dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan di SDN Lidah Kulon I Surabaya melalui teknik observasi dan wawancara. Dimana berdasarkan kegiatan tersebut didapatkan informasi tentang kurangnya pemaksimalan fasilitas sekolah sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan fakta bahwa Guru kelas lebih sering menggunakan media berupa gambar atau foto dalam proses pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab singkat yang kemudian dilanjutkan dengan penugasan sesuai buku teks. Sehingga diperlukan media alternatif lain yang dapat dengan mudah diaplikasikan dalam proses pembelajaran serta turut memanfaatkan fasilitas yang tersedia

Setelah didapati potensi dan masalah, yaitu berupa kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran IPS. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi pendukung atau informasi yang diperlukan sebagai bahan perencanaan, terkait pengembangan alternatif media pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi atau meminimalisir masalah yang dijumpai di lapangan. Data atau informasi terkait media pembelajaran dikumpulkan berdasarkan hasil studi literatur, baik yang berasal dari jurnal, buku ataupun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang dikaji. Sehingga berdasarkan kegiatan pengumpulan informasi tersebut, maka dapat diperoleh data yang mendukung dalam pengembangan media.

Informasi pendukung yang telah didapatkan pada tahap pengumpulan data, selanjutnya digunakan sebagai bahan dalam kegiatan mendesain produk. Pada tahap desain produk ini meliputi tiga langkah yakni penentuan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator, penentuan topik materi dan pembuatan storyboard. *Storyboard* yang disajikan berbentuk tabel dengan 2 sub poin yakni berupa tampilan dan deskripsi pada setiap slidennya. Pada sub tampilan, terdapat sketsa/gambar/animasi tampilan slide dan juga tata letak dari item tersebut. Selanjutnya pada sub deskripsi memuat informasi atau penjelasan terkait tentang item yang ada pada tampilan (informasi gambar apa saja yang terdapat

pada setiap slidennya). Pada tahap ini dilakukan rancangan penyusunan sketsa gambar (*storyboard*) dengan disesuaikan pada sistematika materi atau bahan ajar yang hendak disampaikan dalam media. Sketsa gambar yang digunakan didapatkan dari fitur yang terdapat dalam Ms. Word dengan tetap mempertimbangkan kesesuaian terhadap materi. *Storyboard* yang disajikan berbentuk tabel dengan 2 sub poin yakni berupa tampilan dan deskripsi pada setiap slidennya. Pada sub tampilan, terdapat sketsa/gambar/animasi tampilan slide dan juga tata letak dari item tersebut. Selanjutnya pada sub deskripsi memuat informasi atau penjelasan terkait tentang item yang ada pada tampilan (informasi gambar apa saja yang terdapat pada setiap slidennya).

Pada tahap ini dilakukan rancangan penyusunan sketsa gambar (*storyboard*) dengan disesuaikan pada sistematika materi atau bahan ajar yang hendak disampaikan dalam media. Sketsa gambar yang digunakan didapatkan dari fitur yang terdapat dalam Ms. Word dengan tetap mempertimbangkan kesesuaian terhadap materi.

Tahap ini merupakan tahapan pendesainan setiap tampilan halaman produk yang hendak dikembangkan. Seluruh bagian dari *storyboard* kemudian dikemas sebagai kesatuan tampilan menjadi suatu media pembelajaran yang sistematis. Pada desain *storyboard ini* memuat 13 sketsa yang dibuat berdasarkan tampilan yang hendak dikembangkan pada media video, dimana terdapat 1 tampilan sketsa halaman pembuka, 10 tampilan sketsa halaman yang memuat materi, 1 sketsa Halaman informasi sumber materi, serta 1 sketsa Halaman Penutup. Tabel storyboard media pembelajaran ANVIS terdapat pada lampiran 4.

Tahap desain produk dilakukan guna menghasilkan desain media pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik, maka rancangan awal didiskusikan kepada dosen pembimbing, Putri Rachmadyanti, S.Pd, M.Pd, dan kepada ahli media Delia Indrawati, S.Pd, M.Pd. Dari kegiatan diskusi tersebut didapatkan beberapa saran terkait komponen yang akan digunakan pada media dan juga tata letak atau susunan penyajian media. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penyusunan *story board* dengan turut mempertimbangkan saran yang telah diberikan oleh dosen pembimbing dan dosen ahli media, serta didasarkan pada pertimbangan terhadap komponen-komponen yang dipilih seperti gambar, bentuk huruf, ukuran huruf, warna, background dll, guna menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Desain Media yang awal telah dihasilkan, selanjutnya divalidasi kepada ahli media materi guna mendapatkan saran atau komentar berkaitan dengan materi yang termuat dalam media. Validasi materi dilakukan oleh Drs. Suprayitno, selaku dosen mata kuliah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Kegiatan validasi oleh ahli materi ini dilakukan dengan tujuan agar memperoleh tingkat kevalidan materi yang dimuat dalam media ANVIS berdasarkan pada instrumen validasi materi yang mencakup aspek Kompetensi, Isi Materi, Penyajian Materi dan Kelengkapan media. dari hasil validasi materi diperoleh hasil presentase sebesar 83,3%, sehingga menunjukkan bahwa materi yang termuat dalam media ANVIS dinyatakan “Valid” (Kurniawati, 2014:28).

Setelah dilakukan kegiatan desain produk, maka dilanjutkan pada tahap validasi desain. Validasi desain tersebut dilakukan guna uji kelayakan terhadap media ANVIS yang dikembangkan. Pada kegiatan validasi desain ini turut memungkinkan adanya saran dan komentar tentang kekurangan media ANVIS yang dijadikan peneliti sebagai salah satu acuan dalam melakukan perbaikan. Tahap validasi desain dilakukan dengan melibatkan validator ahli guna mendapatkan tanggapan terkait desain media yang diajukan.

Desain produk yang dihasilkan dengan memuat materi tentang persiapan kemerdekaan RI yang telah dinyatakan valid oleh validator ahli materi, maka dilanjutkan dengan kegiatan validasi media. Validasi media dilakukan oleh Delia Indrawati, S.Pd., M.Pd, yang merupakan dosen di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Kegiatan validasi oleh ahli media ini dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan status kevalidan media ANVIS berdasarkan pada instrumen validasi materi yang mencakup aspek Tampilan, Pengoperasian, dan Kemanfaatan. Hasil pada tahap validasi materi oleh ahli media dipaparkan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media**

| Validator                   | Hasil                                   | Komentar dan Saran                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delia Indrawati, S.Pd, M.Pd | Presentase validasi media sebesar 95,6% | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tokoh dalam animasi atau gambar disesuaikan dengan wajah asli</li> <li>• Beberapa tulisan belum sesuai</li> <li>• Warna tulisan dikontraskan</li> <li>• Background diperbaiki</li> </ul> |

Dari hasil validasi oleh ahli media tersebut didapatkan beberapa saran yaitu perbaikan pada gambar tokoh yang digunakan atau disajikan pada media ANVIS, dimana gambar tokoh yang disarankan adalah gambar tokoh yang sesuai dengan karakter aslinya. Perbaikan pada beberapa

tulisan, dimana didapati masih ada beberapa tulisan yang tidak sesuai dengan EYD. Selanjutnya adalah warna tulisan dan background tulisan yang harus dibuat kontras sehingga dapat mudah dibaca oleh pengguna. Selain komentar dan saran, pada kegiatan validasi media tersebut turut didapatkan presentase validasi media sebesar 95,6%, sehingga menunjukkan bahwa media ANVIS dinyatakan “Sangat Valid” dengan sedikit revisi (Kurniawati, 2014:28).

Setelah dilakukannya uji validasi terhadap materi dan media oleh validator ahli, maka tahap selanjutnya yakni revisi desain yang telah divalidasi. Tanggapan atau respon atau saran yang diberikan oleh validator pada tahap validasi, digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki desain yang telah diajukan guna didapatkan media pembelajaran yang bernilai layak untuk diuji cobakan. Kegiatan revisi atau perbaikan dilakukan pada beberapa tampilan media ANVIS berdasarkan saran yang didapatkan saat kegiatan validasi. Berdasarkan kegiatan validasi didapatkan saran untuk perbaikan tampilan identitas pengembang dan dosen pembimbing untuk dibuat lebih besar sehingga mudah terlihat, background tampilan disesuaikan dengan tulisan (lebih kontras) sehingga warna background dapat mendukung keterbacaan tulisan yang ditampilkan, gambar tokoh yang awalnya berupa gambar kartun atau animasi dirubah menjadi gambar yang disesuaikan dengan karakter tokoh aslinya, warna tulisan dan durasi tampilan kembali diperbaiki dengan disesuaikan pada kemudahan untuk dilihat dan dibaca. Dari kegiatan tersebut, maka telah dilakukan revisi atau perbaikan tampilan media sesuai dengan saran yang didapatkan, sehingga diharapkan media ANVIS tersebut dapat memperoleh tingkat kevalidan dan keterterapan yang baik.

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk secara terbatas pada 10 siswa kelas V SDN Lidah kulon I Surabaya. Sampel pada uji coba produk ini dipilih dengan bantuan guru. Penguji cobaan produk secara terbatas ini dilakukan guna mengetahui keterterapan media ANVIS pada simulasi pembelajaran, sebelum diaplikasikan atau digunakan pada proses pembelajaran sebenarnya (tahap uji coba pemakaian). Kegiatan uji coba produk ini dilakukan guna mendapatkan tanggapan atau respon dari subjek penelitian terhadap produk yang hendak dikembangkan melalui lembar kuesioner atau angket respon siswa terhadap media ANVIS. Data respon siswa yang diperoleh berdasarkan lembar kuesioner tersebut, akan dijadikan sebagai salah satu pertimbangan dalam perbaikan media ANVIS.

Dari hasil pengisian kuesioner respon siswa pada uji coba produk oleh subjek uji coba didapatkan nilai sebesar 124, nilai tersebut selanjutnya akan dipresentasikan dengan menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal)}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2008:14)

$$P(\%) = \frac{124}{130} \times 100\%$$

$$P(\%) = 95,38$$

Berdasarkan data hasil analisis kuesioner respon siswa tersebut, didapatkan presentase sebesar 95,38%, sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran ANVIS yang memuat materi tentang persiapan kemerdekaan Republik Indonesia termasuk dalam kategori media yang “Dapat Diterapkan” (Kurniawati, 2014:28). Interpretasi data yang didapatkan berdasarkan kuesioner respon siswa pada uji coba skala terbatas menyatakan bahwa media ANVIS dapat diterapkan, sehingga media tersebut dapat atau layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam skala yang lebih luas.

Tahap selanjutnya berupa tahapan revisi produk. revisi produk ini bertujuan memperbaiki kelemahan atau kekurangan dari desain produk awal yang hendak dikembangkan berdasarkan hasil yang didapatkan atau kekurangan yang mungkin dijumpai saat diuji cobakan pada skala terbatas. Berdasarkan kegiatan uji coba produk secara terbatas didapatkan beberapa catatan yang memungkinkan digunakan sebagai salah satu acuan dalam kegiatan revisi produk yakni perlunya sedikit revisi pada beberapa tampilan informasi (tampilan materi 3 dan tampilan materi 6). Revisi dilakukan berdasarkan catatan saat uji coba produk secara terbatas diketahui bahwa ketika ditampilkan media ANVIS khususnya pada tampilan materi 3 dan 6, dimana ada beberapa siswa sebagai sampel uji coba merasa kesulitan membaca pada jarak tertentu. Hal lain yang menjadi pertimbangan dalam kegiatan revisi adalah berdasarkan pengamatan yang dilakukan saat di lapangan bahwa pada tampilan tersebut apabila diimplementasikan pada kelas besar akan sulit untuk diamati oleh pengguna. Kegiatan perbaikan yang dilakukan berdasarkan catatan yang didapatkan saat uji coba produk yakni pengaturan tampilan pada tampilan materi 3, dimana pada tampilan di materi 3 dibuat untuk dapat diperbesar secara otomatis saat video diputar. Perbaikan lain juga dilakukan pada tampilan materi 6 dengan memperbesar ukuran font. Perbaikan yang dilakukan bertujuan untuk meminimalisir kekurangan keterterapan media ANVIS saat digunakan dalam

kegiatan pembelajaran, sehingga berdasarkan hal tersebut, media ANVIS siap untuk digunakan dalam kegiatan uji coba pemakaian pada pembelajaran sebenarnya.

Setelah dilakukannya uji coba produk secara terbatas dimana didapatkan data bahwa media ANVIS sudah layak untuk digunakan, dengan turut dilakukan revisi pada media berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner dan pengamatan lapangan, maka selanjutnya dilakukan uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan pada seluruh subyek penelitian yakni pada kelas V SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya, yang berjumlah sebanyak 34 siswa.

Berdasarkan kegiatan uji coba skala luas tersebut, maka didapatkan data tentang respon atau tanggapan terkait media ANVIS yang telah digunakan dari siswa di Kelas V. Adapun data hasil perolehan pengisian agket oleh 34 siswa dan guru kelas.

Dari hasil pengisian kuesioner respon siswa pada uji coba pemakaian, didapatkan nilai sebesar 421 oleh siswa. Nilai tersebut selanjutnya akan dipresentasikan dengan menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal)}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2008:14)

Presentase perhitungan data kuosioner oleh siswa

$$P(\%) = \frac{421}{442} \times 100\%$$

$$P(\%) = 95,25\%$$

Berdasarkan interpretasi data kuesioner respon guru dan siswa sebagai pengguna media ANVIS dalam proses pembelajaran, didapatkan presentase sebesar 95,25%. Berdasarkan hal tersebut, maka media ANVIS memiliki nilai ketergunaan atau keterterapan pada kategori “Dapat Diterapkan” (Kurniawati, 2014:28). Media ANVIS yang telah dinyatakan dapat diterapkan berdasarkan tanggapan siswa sebagai subjek penelitian dan guru sebagai pengamat dalam pengimplementasian media yang telah dikembangkan, selanjutnya kembali dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil pengamatan keterterapan pada kegiatan uji coba pemakaian. Hal tersebut guna mendapatkan produk final yang sesuai dan dapat bermanfaat secara maksimal.

Revisi produk dilakukan berdasarkan pada catatan yang didapatkan dalam kegiatan ujicoba pemakaian berupa Perbaikan pada penambahan waktu tampilan informasi pada teks yang ditampilkan, yang dilanjutkan dengan pengemasan media ANVIS. Pada tahap ini merupakan tahapan final dari proses pengembangan media ANVIS. Selanjutnya dilakukan pengemasan

produk media ANVIS yang telah dinyatakan layak pada uji validasi, uji coba skala terbatas dan uji coba produk kedalam bentuk CD. Produk final yang telah dikemas dalam bentuk CD, akan diberikan kepada guru kelas V SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada materi Persiapan Kemerdekaan RI.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk animasi videoscribe “ANVIS” yang dibuat menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe. Tahapan penelitian dan pengembangan media ANVIS dilakukan berdasarkan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi yakni sebagai berikut: Tahap Potensi Masalah, Tahap Pengumpulan Data, Tahap Desain Produk, Tahap Validasi Desain, Tahap Revisi Desain, Tahap Ujicoba Produk, Tahap Revisi Produk, Tahap Ujicoba Pemakaian, dan Tahap Revisi Produk.

Desain media yang dikembangkan menggabungkan beberapa komponen yakni musik, teks, warna dan juga animasi atau sketsa gambar, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Windura (2016: 18) turut mendukung hal tersebut berdasarkan pernyataan bahwa anak lebih menikmati proses pembelajaran yang melibatkan media dengan komponen gambar, warna dan gerak. Berdasarkan hal tersebut maka, media dikembangkan dengan penggabungan beberapa komponen guna menghasilkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.

Desain produk pengembangan yang telah dihasilkan, selanjutnya divalidasi kepada dua validator ahli yakni validator materi dan validator media untuk mendapatkan produk media pembelajaran yang tepat guna. Validasi dilakukan dengan pemberian penilaian produk berdasarkan acuan/aspek/indikator yang terdapat pada instrumen validasi oleh validator ahli (Sugiyono, 2016:414). Pada kegiatan validasi oleh validator ahli didapatkan presentase sebesar 83,3% untuk materi dan 95,6% untuk media yang dikembangkan, sehingga berdasarkan presentase tersebut termasuk pada kategori “Valid” (Kurniawati, 2014:28). Berdasarkan kedua kegiatan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media Animasi Videoscribe (ANVIS) yang memuat materi tentang persiapan kemerdekaan RI, dapat dikatakan valid dengan sedikit revisi sesuai dengan saran validator ahli.

Perbaikan atau revisi dilakukan setelah didapatkannya saran yang diberikan oleh validator materi dan validator media mengenai beberapa komponen,

dimana komponen yang diperbaiki yakni berupa gambar atau sketsa tokoh yang awalnya berupa gambar animasi kartun, dirubah menjadi gambar yang sesuai dengan karakter aslinya. Perbaikan lainnya berupa perbaikan background, tulisan dan juga tampilan (waktu, ukuran dll). Perbaikan yang dilakukan guna mendapatkan media yang bernilai valid dan dapat berguna secara maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2014:74) yang mendeskripsikan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pembuatan atau pemilihan media pembelajaran, yang salah satunya berkaitan dengan mutu teknis yang mencakup persyaratan yang harus dipenuhi yakni berhubungan dengan komponen-komponen media seperti visual, isi, audio dll. Berdasarkan hal tersebut, maka tahapan perbaikan merupakan salah satu bentuk kegiatan pemenuhan kriteria dalam pembuatan media pembelajaran guna dihasilkan media yang baik (yang mencakup kriteria yang telah diuraikan).

Media ANVIS yang telah diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli, selanjutnya guna mengetahui keterterapan media dalam proses pembelajaran, maka dilakukan kegiatan Uji Coba Pemakaian pada proses pembelajaran sebenarnya. Uji coba pemakaian dilakukan di kelas V SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya kepada 34 siswa sebagai sampel penelitian yang berkedudukan sebagai pengguna media ANVIS dalam proses pembelajaran. pada kegiatan akhir uji coba pemakaian, seluruh siswa diberikan lembar kuesioner guna mengetahui tanggapan siswa tentang media yang telah digunakan. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut didapatkan presentase sebesar 95,25% oleh siswa dan 100% oleh guru dengan kategori “Dapat Diterapkan” (Kurniawati, 2014:28). Produk yang telah diujicobakan, selanjutnya kembali dilakukan perbaikan sesuai dengan catatan kelemahan yang masih dijumpai saat kegiatan uji coba pemakaian guna mendapatkan produk final media pembelajaran yang memiliki fungsi maksimal.

Secara umum media pembelajaran selain berfungsi sebagai penyampai pesan atau informasi, juga berfungsi sebagai penumbuh minat belajar siswa. Arsyad (2014:19) mengelompokkan media pembelajaran kedalam empat fungsi utama yakni fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Media ANVIS merupakan media yang telah mencakup keempat fungsi tersebut, dimana hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil lembar kuesioner yang diberikan kepada siswa pada uji coba pemakaian media ANVIS.

Fungsi atensi merupakan fungsi dalam menarik dan mengumpulkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Keterpenuhan fungsi atensi pada media ANVIS dibuktikan dengan butir soal pada kuesioner nomor 3, 8 dan 9 yang mendapatkan presentase 100%,



100% dan 85%. Berdasarkan presentase yang didapatkan tersebut, berarti bahwa media ANVIS dapat menarik dan mengumpulkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Media ANVIS yang dianggap menarik turut memenuhi fungsi media pembelajaran yang disampaikan oleh Supriyanta (2015:18) bahwa media pembelajaran harus mampu berfungsi sebagai alat pengaktif respon siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media ANVIS telah memenuhi kriteria fungsi media pembelajaran pada poin fungsi atensi.

Fungsi Afektif yaitu media pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna. Keterpenuhan fungsi afektif pada media ANVIS dibuktikan dengan butir soal pada kuesioner nomor 10 dan 11 yang mendapatkan presentase 100% dan 100%, yang berarti bahwa keterlibatan media ANVIS dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2014:333) bahwa keberadaan video dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memperkaya pengalaman belajar dan mampu mengembangkan kompetensi siswa pada bahan ajar yang beragam.

Fungsi Kognitif, yakni fungsi media pembelajaran yang dapat memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran dan mempermudah siswa dalam mengingat informasi yang diterima, turut terpenuhi pada media ANVIS ini. Dimana keterpenuhan fungsi kognitif dibuktikan pada butir soal kuesioner nomor 4 dengan hasil presentase sebesar 97%. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat lebih mudah menerima dan mengolah informasi yang didapatkan dengan bantuan media ANVIS dalam proses pembelajaran. Hal tersebut, sejalan dengan pendapat Oka (2017:146) yang menguraikan beberapa kelebihan media video, dimana salah satunya adalah media video dapat digunakan dalam menyampaikan atau memperjelas pesan dan dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa dengan penerapan teknik manipulasi (waktu, tampilan dll). Duludu (2017:17) turut menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menerima informasi yang termuat dalam media. Berdasarkan keterpenuhan fungsi kognitif pada media ANVIS ini, berarti bahwa media ANVIS merupakan alternatif media pada kategori tepat digunakan dalam membantu penyampaian pesan.

Fungsi Kompensatoris, yakni media pembelajaran berfungsi sebagai pemberi bantuan kepada siswa untuk mengingat kembali informasi yang pernah dimiliki (pengalaman belajar sebelumnya). Berbeda dengan fungsi atensi, afektif dan kognitif yang keterpenuhannya dapat dibuktikan berdasarkan presentase perolehan respon

siswa. Keterpenuhan fungsi kompensatoris dari media ANVIS secara eksplisit dapat dibuktikan dari kegiatan uji coba pemakaian, dimana setelah penayangan media ANVIS siswa dapat menghubungkan dengan informasi yang telah diperoleh pada pembelajaran sebelumnya dengan sedikit stimulus berupa pertanyaan sederhana yang diberikan oleh peneliti yang berperan sebagai guru.

Keterpenuhan keempat fungsi media pembelajaran yang meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris oleh media ANVIS, maka dapat disimpulkan bahwa media ANVIS merupakan alternatif media pada kategori ketergunaan yang layak atau dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS tentang Persiapan Kemerdekaan RI Kelas V.

Pada kegiatan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, telah didapatkan media pembelajaran yakni media pembelajaran ANVIS dengan kategori "Valid". Dimana selanjutnya turut didukung dengan nilai keterterapan yang didapatkan pada uji pemakaian media pada proses pembelajaran dengan perolehan presentase pada kategori "Dapat Diterapkan". media yang telah dinyatakan layak tersebut, tentu masih terdapat keterbatasan temuan yang didapati pada proses penelitian. Keterbatasan temuan penelitian tersebut yakni pada proses pengembangan media ANVIS didapati bahwa pada Aplikasi Sparkol Videocribe, animasi atau sketsa gambar disediakan secara terbatas. Sehingga, apabila ingin mendapatkan sketsa gambar lain (yang tidak tersedia dalam aplikasi tersebut), maka perlu memanfaatkan aplikasi pendukung lainnya. Pada media ANVIS ini terdapat beberapa sketsa gambar yang digunakan kurang dapat dimaksimalkan. Khususnya pada sketsa gambar tokoh, dimana berdasarkan sarana dari validator ahli media dan ahli materi harus menggunakan sketsa gambar yang sesuai dengan karakter aslinya. Berdasarkan hal tersebut, tentu pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Sparkol Videocribe masih sangat perlu dilakukan pengkajian lebih lanjut guna dapat memaksimalkan ketergunaan Aplikasi Sparkol Videocribe sebagai aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran yang fleksibel dan tepat guna.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Animasi Videocribe "ANVIS" tentang persiapan kemerdekaan RI, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Media ANVIS tentang Persiapan Kemerdekaan RI, dikembangkan berdasarkan model Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:409) yang

telah dimodifikasi yakni mencakup tahap sebagai berikut: Tahap Potensi Masalah, Tahap Pengumpulan Data, Tahap Desain Produk, Tahap Validasi Desain, Tahap Revisi Desain, Tahap Ujicoba Produk, Tahap Revisi Produk, Tahap Ujicoba Pemakaian, dan tahap Tahap Revisi Produk. (2) Media ANVIS berbasis Sparkol Videoscribe yang dikembangkan dengan menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi, dinyatakan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS pada materi persiapan Kemerdekaan RI. Hal tersebut didasarkan pada perolehan hasil validasi oleh dua validator ahli yakni validator materi dan media dengan hasil presentase masing-masing sebesar 83,3% dan 95,6% dengan kategori “Valid”. Selain itu, media ANVIS telah dinyatakan “Dapat Diterapkan” dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan hasil lembar kuesioner respon siswa pada tahap uji coba pemakaian produk. Pada lembar kuesioner tersebut, terdapat beberapa aspek penilaian yang diberikan, meliputi: aspek tampilan, penyajian materi, manfaat, dan keterterapan (kemudahan penggunaan) dengan hasil presentase sebesar 95,25%.

#### Saran

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada sebelumnya Irfandi (2015:64). Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis teknologi berbentuk animasi videoscribe “ANVIS” tentang persiapan kemerdekaan RI. Guna dapat dimaksimalkan sebagai alternatif media pembelajarannya, maka diberikan saran kepada pembaca yakni sebagai berikut: (1) Diperlukannya penelitian lanjutan terkait keefektifan penggunaan media ANVIS yang memuat materi tentang persiapan kemerdekaan RI di Kelas V dalam proses pembelajaran. (2) Diperlukan keterampilan lebih baik dalam pembuatan media animasi videoscribe dengan pemanfaatan aplikasi sparkol videoscribe, sehingga dapat dihasilkan media yang tepat untuk digunakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Duludu, Ummysalam. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Irfandi. 2015. *Pengembangan Model Latihan Sepak Bola dan Bola Voli*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Kuntowijoyo. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Benteng Pustaka

- Kurniawati, Intan. 2014. *Pengembangan Media ‘Woody Puzzle’ Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, Dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Muthohar, Sofa. 2013. “Antisipasi Degradasi Moral di Era Global”. *Jurnal Pendidikan Islam (Online)*. Vol. 7, Nomor: 3. Hal 322-334. (<https://library.walisongo.ac.id>) diakses pada 1 Maret 2018
- Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2017. *Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Supriyanta, Eko. 2015. *Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V Sd Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group
- Suswandari. “Paradigma Pendidikan Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Masa Depan”. *Jurnal Cakrawala Pendidikan (Online)*. Tahun XXIX, No. 1: Hal. 27-42. (<http://eprints.uny.ac.id>) diakses pada 10 Nopember 2017
- Sayono, Joko. 2013. “Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis”. *Jurnal Sejarah Dan Budaya (Online)*. Tahun Ke-7, Nomor 1, Juni 2013. Halaman 9-17. (<http://journal.um.ac.id>) diakses pada 10 Nopember 2017