

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
INDONESIA BERBASIS VIDEO *MOTION GRAPHIC*
DI SMAN 1 PARIANGAN**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

ESMI LINANSAH HARAHAHAP

1910013231012



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2023**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

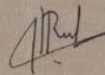
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Esmi Linansah Harahap
NPM : 1910013231012
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia
Berbasis Video Motion Graphic di SMAN 1 Pariangan

Padang, 28 Agustus 2023

Disetujui Untuk Diujikan Oleh:

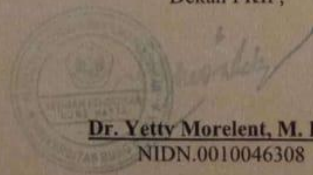
Pembimbing



Rini Widvastuti, S.Kom., M.Kom
NIDN.1007088601

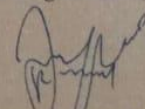
Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN.0010046308

Ketua Program Studi,



Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN.1028048201




HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Jumat** Tanggal **Sebelas** Bulan

Agustus Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi :

Nama : Esmi Linansah Harahap
NPM : 1910013231012
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia
Berbasis Video Motion Graphic di SMAN 1 Pariangan

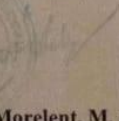
Tim Penguji:

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Karmila Suryani, M.Kom	(Ketua)	1. 
2.	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T	(Sekretaris)	2. 
3.	Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "*Lulus*" Ujian Tanggal 11 Agustus 2023

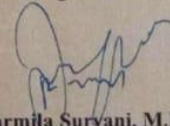
Mengetahui:

Dekan FKIP,



Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN.0010046308

Ketua Program Studi,



Dr. Karmila Suryani, M. Kom
NIDN.1028048201

ABSTRAK

Esmi Linansah Harahap, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Video *Motion Graphic* di SMA Negeri 1 Pariangan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis video motion graphic di SMA Negeri 1 Pariangan yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu *analysis, design, development, implementasi* dan *evaluation*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, serta lembar praktikalitas yaitu angket yang diberikan ke siswa. Analisis validitas media pembelajaran di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas media pembelajaran diuji cobakan pada 34 siswa. Hasil penelitian diperoleh rata-rata 83% untuk ahli media dan ahli materi diperoleh nilai rata-rata 88 kriteria valid, serta 95% nilai praktikalitas siswa dinyatakan dengan kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis video *motion graphic* sangat valid dan sangat praktis sebagai media pembelajaran materi masuknya agama dan kebudayaan hindu Buddha ke Indonesia pada siswa kelas X E.1 SMA Negeri 1 Pariangan.

Kata kunci : Video *Motion Graphic*, Sejarah Indonesia, *Android*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Video *Motion Graphic*”**. Sholawat beserta salam peneliti sanjung tinggikan kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Rini Widyastuti, M.Kom selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai yang baik dan tepat pada waktunya.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

4. Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom selaku penguji 1 dan Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd, M.Pd.T selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
5. Kepala SMA Negeri 1 Pariangan yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
6. Ibu Guru kelas X SMA Negeri 1 Pariangan yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
7. Ayah (Isran Harahap), Ibu (Risma wati), Abang (Ali Ansor, Sempurna Baik), Kakak (Aspia Fitri), adik (Imam Arifin) serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moril maupun materil.
8. Terima kasih kepada Arbi, Cindy, Laras, Nadila, Nasiha, Robby, Triadmoko, Vifra, Zulfi dan kawan-kawan seperjuangan yang telah memberi semangat demi terselesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin Allhamumma Aamiin.

Padang...Juli 2023

Peneliti

Esmi Linansah Harahap

NPM. 1910013231012

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Pengembangan.....	3
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
A. Media Pembelajaran.....	5
1. Tujuan Menggunakan Media Pembelajaran.....	6
2. Peran Media Pembelajaran.....	6
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	8
4. Pengertian Motion Graphic.....	11
5. Mata Pelajaran Sejarah Indonesia	13
B. Penelitian Yang Relevan.....	15
C. Kerangka Berpikir.....	18

BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Metode Penelitian	20
B. Desain Pengembangan.....	20
1. Analysis (Analisis)	21
2. Design (Desain/ Perancangan)	22
3. Development (Pengembangan)	24
4. Implementation (Implementasi)	24
5. Evaluation (Evaluasi)	24
C. Uji Coba Produk.....	25
1. Subjek Ujicoba.....	25
2. Jenis Data.....	25
3. Instrumen Pengumpulan Data	25
D. Teknik Analisa Data.....	28
1. Analisis Validasi.....	28
2. Analisis Praktikalitas	30
BAB IV PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
1. Analisis Kebutuhan	31
2. Hasil Desain Produk	32
3. Validas Media Pembelajaran.....	34
4. Praktikalitas Media Pembelajaran.....	36
B. Hasil Analisis Data.....	37
1. Hasil Analisis Data Validasi.....	37

2. Hasil Analisis Validasi Item Dan Reabilitas Angket Pratikalitas ..	38
3. Hasil Uji Reabilitas.....	39
4. Hasil Analisis Dan Pratikalitas.....	40
C. Pembahasan.....	41
1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli	41
2. Hasil Pratikalitas Video Pembelajaran Oleh siswa.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Yang Relevan.....	17
Tabel 2. Membuat Story Board.....	22
Tabel 3. Membuat Naskah Video.....	23
Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	26
Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Ahli Materi.....	27
Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas	27
Tabel 7. Kriteria nilai Uji Validitas	29
Tabel 8. Kategori Reabilitas.....	30
Tabel 9. Kriteria Praktikalitas	30
Tabel 10. Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media	35
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media	37
Tabel 12. Hasil Uji Validitas X(Kuisisioner Notion Graphic).....	38
Tabel 13. Hasil Analisis Praktikalitas Video Motion Graphic Oleh Siswa...	40
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Video Motion Graphic ...	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 2. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	20
Gambar 3. Prosedur Pengembangan.....	24
Gambar 4. Pembuatan Ilustrasi Dengan software Powerpoint.....	33
Gambar 5. Mengeit Motion Graphic Dengan Powerpoint.....	33
Gambar 6. Exprort File Powepoint Menjadi Mp4.	33
Gambar 7. Menggabungkan Semua Bagian Scen Motion Graphic.....	34
Gambar 8. Pembuatan Soal Latihan Menggunakan Sofware Edpuzzle	34
Gambar 9. Persentase Ahli Media dan Ahli Materi.....	42
Gambar 10. Aspek Tampilan Video.....	44
Gambar 11. Aspek Tampilan Personalisasi.....	44
Gambar 12. Aspek Tampilan Materi.....	45
Gambar 13. Aspek Tampilan Bahasa.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Angket validasi Ahli Media.....	53
Lampiran 2. Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	61
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	64
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	65
Lampiran 5. Angket Siswa.....	66
Lampiran 6. Hasil Validasi Angket Siswa.....	68
Lampiran 7. Hasil Lembar Praktikalitas Oleh Siswa.....	71
Lampiran 8. R-Tabel Produk Momen.....	73
Lampiran 9. Link Produk Media Pembelajaran	74
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi di era global menjadi sebuah hal yang selalu berkaitan dalam segala aspek kehidupan manusia. Penggunaan dan pengembangan teknologi salah satunya digunakan sebagai sarana pendukung untuk pencapaian tujuan pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan menyesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan pendidikan yang terus berkembang dan berbeda-beda

Media yang baik merupakan media yang dapat menyampaikan materi tanpa mengurangi isi dari materi tersebut. Perlunya penggunaan media pada materi Sejarah Indonesia ini bertujuan untuk memvisualkan materi secara animasi agar dapat dimengerti oleh siswa tanpa melihat langsung peninggalan atau suatu kejadian.

Pada bulan Februari 2022 lalu, Kemendikbudristek resmi meluncurkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah metode pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Para pelajar dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin dipelajari sesuai passion yang dimilikinya. Secara umum, kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Dimana informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik akan lebih optimal agar peserta didik mempunyai waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Nantinya, guru

memiliki kekuasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran bisa disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat Siswa.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Pariangan pada tanggal 9 Januari 2023, peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran sejarah Indonesia yaitu Ibu Osni Yanti, Ibu Osni Yanti menyatakan belum adanya media berbentuk video *motion graphic* sebagai alat untuk melakukan pembelajaran, dimana guru masih menggunakan media ceramah.

Dalam penelitian ini peneliti memilih pengembangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* karena belum adanya penggunaan video *motion graphic* sebagai alat untuk melakukan suatu pembelajaran, *motion graphic* di pilih karena mempunyai kelebihan yang layak di gunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Video *Motion Graphic* di SMA N.1 Pariangan “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Belum adanya penggunaan video *Motion Graphic* sebagai bahan atau alat untuk melaksanakan pembelajaran
2. Pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran

3. Materi banyak memuat peristiwa, tanggal, tahun, dan nama tokoh-tokoh dimasa lampau yang sulit dihafalkan dan dianggap abstrak oleh siswa.
4. Guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah Pengembangan video *motion graphic* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dengan materi masuknya agama dan kebudayaan Hindu Buddha ke Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan video *motion graphic* pada siswa kelas X yang menggunakan kurikulum merdeka di SMA N.1 Pariangan yang valid dan praktis

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang di capai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis video *motion graphic* yang valid dan praktis.

F. Manfaat pengembangan

Manfaat penelitian terbagi menjadi empat bagian yaitu:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa sehingga akan lebih mudah dalam proses pembelajaran

2. Bagi Penulis

Memberikan pemikiran dalam mencoba menyelesaikan permasalahan pelaksanaan proses pembelajaran. Penulis mendapatkan wawasan baru atau pengetahuan dalam menerapkan *motion graphic* sebagai bahan untuk melakukan proses pembelajaran

3. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu membantu dalam mengevaluasi mata pelajaran sejarah Indonesia sehingga mudah dalam penyampaian materi kepada siswa

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini di harapkan dijadikan sebagai masukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi seperti media evaluasi video *motion graphic*