



Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA

Iffah Sa'adah[✉], Suwito Eko Prmono, R. Suharso

Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2017

Disetujui April 2017

Dipublikasikan Mei 2017

Keywords:

historical learning, motion graphic, students interest.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran Sejarah Indonesia yang selama ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bangsri. (2) Menghasilkan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) yang dikembangkan di SMA Negeri 1 Bangsri. (3) Mengetahui *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) layak sebagai media pembelajaran. (4) Mengetahui keefektifan menggunakan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dilihat dari rata-rata minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Bangsri. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811), yaitu: (1) Pembelajaran Sejarah Indonesia yang selama ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bangsri belum memaksimalkan adanya penggunaan media pembelajaran. (2) Pengembangan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dilakukan dengan 3 tahap utama, yaitu tahap studi pendahuluan, pengembangan, dan evaluasi. (3) Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, *motion graphic* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. (4) Video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Bangsri.

Abstract

The objectives of the research are: (1) To describe the learning History of Indonesia in SMA Negeri 1 Bangsri. (2) To produce learning media in the form of motion graphic video History of Government Herman Willem Daendels (1808-1811) developed in SMA Negeri 1 Bangsri. (3) To know and motion graphic History of Government Herman Willem Daendels (1808-1811) worthy of learning media. (4) To know the effectiveness of using learning media in the form of motion graphic video History of Government Herman Willem Daendels (1808-1811) were seen from the average of student's interest in SMA Negeri 1 Bangsri. The type of the research conducted is Research and Development (R&D). The results showed the development of learning media in the form of motion graphic video History of Government Herman Willem Daendels (1808-1811) between traffic (1) The process of learning History of Indonesia which has been done in SMA Negeri 1 Bangsri. (2) The development of learning media in the form of motion graphic video History of Government Herman Willem Daendels (1808-1811) conducted with 3 main stages, namely preliminary, study stage, development and evaluation. (3) Based on validation done by material experts and media experts, motion graphic is suitable for use as a learning medium in school. (4) Motion graphic video History of Government Herman Willem Daendels (1808-1811) is effective for use in learning History of Indonesia class XI in SMA Negeri 1 Bangsri.

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C5 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: sejarahunnes@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum 2013 (K13) sudah sangat baik, yakni dengan adanya pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajarannya. Kemendikbud (2013), memberikan konsepsi tersendiri bahwa pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran di dalamnya mencakup komponen: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Komponen-komponen tersebut, sudah secara otomatis diterapkan pada setiap pembelajaran sejarah di sekolah. Namun, pada realita penerapannya pendekatan ilmiah (*scientific approach*) di sekolah-sekolah belum maksimal. Dilihat dari beberapa aspek seperti; jam pelajaran yang singkat, materi pelajaran yang terlalu banyak, siswa yang kurang memiliki semangat belajar, dan lain sebagainya. Widja (dalam Atno, 2010:94) menyatakan bahwa praktik-praktik pengajaran yang berlaku selama ini sering dicap sebagai pelajaran hafalan. Hal ini yang kadang mengakibatkan munculnya kebosanan pada peserta didik sehingga berdampak pada kurangnya minat belajar siswa terhadap suatu proses pembelajaran di kelas.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Bangsri pada Februari 2017, mendapati bahwa pembelajaran sejarah di kelas umumnya menyenangkan, akan tetapi perlunya diimbangi dengan media agar pembelajaran sejarah tersebut lebih disenangi siswa. Siswa cenderung lebih semangat dan tertarik apabila ada interaksi seperti media yang mampu memberi mereka hal-hal atau peristiwa dalam sejarah yang berbentuk konkrit bukan hanya abstrak dan hanya bisa dibayangkan siswa saja. Terlebih, karena pelajaran sejarah dianggap sulit dalam bagian penghafalan, seperti angka tahun, nama peristiwa, urutan peristiwa, nama tokoh, serta cara menjeja yang benar.

Pembelajaran sejarah, terdapat materi-materi yang dirasa penting akan tetapi belum adanya pemaksimalan dalam proses mengajar. Salah satunya yakni, materi sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811). Dari hasil observasi di SMA Negeri 1

Bangsri yang dilakukan peneliti pada Februari 2017, juga mendapati bahwa masih banyak siswa yang belum jelas akan materi Daendels, terlebih saat menanyakan Daendels kepada siswa, beberapa siswa ada yang kurang tahu karena lupa. Pada buku sejarah siswa mengenai materi pemerintahan Daendels, materi yang diuraikan cenderung sedikit, materi hanya berisikan hal-hal yang penting-penting saja, dan penjelasannya belum bersifat *detail*. Di samping itu, materi sejarah pemerintahan Daendels di dalam buku pelajaran, umumnya masih dikemas dengan cara yang masih kurang menarik, serta belum adanya penggunaan media dalam materi Daendels sehingga membuat materi sulit dibayangkan dan dipahami oleh siswa.

Peneliti menyimpulkan bahwa kebanyakan siswa belum mempunyai adanya kesadaran yang tinggi akan kepentingan materi sejarah, khususnya mengenai sejarah pemerintahan Daendels. Padahal dalam hal ini, materi sejarah pemerintahan Daendels sangatlah penting akan kiprah Daendels di pulau Jawa pada jaman dulu. Terlepas dari itu semua, seharusnya para siswa mempunyai rasa ketertarikan dan berpikiran kritis atas keuntungan dan kerugian yang dialami masyarakat pulau Jawa di masa pemerintahan Daendels. Hal ini sebagai salah satu upaya untuk melatih siswa agar dapat belajar dari masa lalu serta sebagai pelajaran di masa yang akan datang.

Sadar akan hal tersebut, seharusnya tugas seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tidak berarti menjadi bermakna. Agar pembelajaran di kelas dapat berjalan sesuai dengan keinginan guru. Hal tersebut, secara tidak langsung akan memengaruhi minat siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa yang sebelumnya kurang memiliki minat dalam pembelajaran sejarah pemerintahan Daendels, akan menjadi sangat antusias, tertarik, dan mempunyai minat tinggi terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Media dalam pembelajaran sejarah, memegang peranan dan posisi yang penting. Hal

ini disebabkan media membantu dalam menggambarkan dan memberikan informasi tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Peranan media yang lain adalah sebagai pengembang konsep generalisasi serta membantu dalam memberikan pengalaman dari bahan yang abstrak, seperti buku teks, menjadi bahan yang jelas dan nyata. Selain peranan tersebut, Saripudin menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi kegiatan belajar.

Penggunaan media video pembelajaran ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar dengan cara melihat dan menyerap materi sejarah pemerintahan Daendels secara utuh lewat media video dulu. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, efektif, serta efisien. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu video *motion graphic* sebagai media pembelajaran sejarah pemerintahan Daendels.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan pembelajaran Sejarah Indonesia yang selama ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bangsri; 2) Menghasilkan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di SMA Negeri 1 Bangsri; 3) Mengetahui video *motion graphic* sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) layak sebagai media pembelajaran; 4) Mengetahui keefektifan menggunakan media pembelajaran *motion graphic* sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dilihat dari perbedaan rata-rata minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Bangsri.

METODE

Penelitian ini, menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:407).

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu (Sukmana, 2009:165). Terdapat 10 langkah dalam tahap pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk, dan produksi masal. Dalam penelitian ini, tidak semua tahapan akan dilakukan oleh peneliti karena keterbatasan waktu serta biaya. Oleh karena itu, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap ke enam saja.

Secara garis besar langkah-langkah di atas, dikelompokkan menjadi tiga langkah penelitian dan pengembangan. Pertama, studi pendahuluan, mengkaji teori dan mengamati produk atau kegiatan yang ada. Kedua, melakukan pengembangan produk atau program kegiatan baru. Ketiga, menguji atau memvalidasi produk atau program kegiatan baru. Kegiatan pengembangan dilakukan melalui beberapa kali uji coba, dengan sampel terbatas dan sampel lebih luas. Pengujian produk dilakukan dengan mengadakan eksperimen (Sukmadinata, 2009:57).

Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan studi dokumen. Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Sedangkan dokumentasi dilakukan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan

sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2010:274). Angket (kuesioner) dilakukan untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden.

Teknik analisis data yang digunakan pada studi pendahuluan adalah triangulasi data dan triangulasi sumber. Teknik analisis data pada studi pengembangan, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif kualitatif. Serta teknik analisis data yang digunakan pada studi evaluasi adalah deskriptif presentatif, dan uji hipotesis. Dalam uji hipotesis terdapat uji prasyarat analisis serta uji t. Di dalam uji prasyarat, terdapat uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Sejarah Indonesia

Kondisi pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Bangsri dalam penelitian ini difokuskan pada aspek minat belajar sejarah siswa dan media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memperbaiki media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa, dibutuhkan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* yang telah disesuaikan dengan kaidah yang berlaku dalam penyusunan media pembelajaran serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* dipilih karena menurut hasil wawancara pada saat peneliti melakukan analisis kebutuhan, media ini sangat sesuai dengan apa yang siswa butuhkan. Kebanyakan siswa saat wawancara, menjawab jika mereka lebih suka pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, khususnya video. Menurut para siswa, penggunaan media pembelajaran berbentuk video dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, dan tidak membuat mengantuk.

Hal di atas sangat sesuai dengan apa yang ada pada media pembelajaran berbentuk video *motion graphic*. Video *motion graphic* adalah video

sejenis animasi yang sedang berkembang akhir-akhir ini. Penggunaan video *motion graphic* tergolong baru di Indonesia, contohnya yang sekarang sedang marak di gunakan dalam penggunaan iklan layanan masyarakat, karena sifatnya yang sangat komunikatif. Selain itu, video *motion graphic* juga tidak hanya berisi mengenai simbol dan grafik, tetapi dapat digabungkan dengan penggunaan audio, narasi, musik, tipografi, serta foto atau gambar, sehingga video yang dihasilkan terlihat sangat menarik. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti akhirnya memilih video *motion graphic* yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan di sekolah. Untuk itu, peneliti perlu menyusun video *motion graphic* untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah. Karena media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* ini dapat membuat siswa lebih tertarik, memudahkan siswa dalam belajar, serta dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Hasil Pengembangan Produk Media Pembelajaran

Pada proses pengembangan media pembelajaran video *motion graphic*, peneliti melakukan desain awal media pembelajaran yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun proses dalam pembuatan atau penyusunan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

Pertama, tahap pra produksi. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811). Bahan yang digunakan dalam menyusun produksi tersebut adalah alat yang digunakan untuk mendesain video *motion graphic*, dan bahan yang berupa studi literatur untuk menyusun isi materi. Alat yang dipersiapkan untuk menyusun video *motion graphic* tersebut di antaranya adalah laptop yang sudah dilemngkapi dengan software *Adobe Photoshop CS5*, dan *Adobe*

After Effects CS5. Untuk studi literatur yang digunakan dalam penyusunan materi diperoleh dari beberapa referensi buku. Berikut daftar rujukan yang digunakan peneliti dalam menyusun media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811).

Kedua, tahap produksi. Dalam tahapan ini, peneliti mulai melakukan proses penyusunan serta pembuatan video *motion graphic*. Kegiatan pembuatan konsep ini disebut juga sebagai *storyboard*. *Storyboard* adalah rangkaian atau rancangan yang ditulis dan telah disusun berupa naskah, narasi, musik, simbol, gambar, grafik, tipografi, warna, serta durasi. *Ketiga*, tahap pasca produksi. Pada tahap ini, rancangan yang sesuai dengan *storyboard* lalu di susun pada software *Adobe After Effects CS5*. Setelah penyesuaian naskah, narasi, musik, simbol, gambar, grafik, tipografi, warna serta durasi maka proses pembuatan video *motion graphic* sudah dapat dilakukan. Proses pembuatan video *motion graphic* disebut sebagai proses *rendering*. Proses *rendering* membutuhkan waktu kurang lebih satu jam, dengan hasil akhir video dengan format .mpg. Setelah video *motion graphic* jadi, proses terakhir atau finishing yaitu pembuatan *cover vcd*, *cover vcd box*, *vcd box*, serta penambahan buku petunjuk penggunaan.

Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Produk berupa media pembelajaran video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) yang telah dikembangkan oleh peneliti, sebelum digunakan atau diujikan di lapangan harus memenuhi beberapa tahap. Tahapan tersebut nantinya bertujuan sebagai penentu apakah video *motion graphic* yang peneliti kembangkan dapat dikatakan layak atau tidak. Terdapat dua tahapan, yaitu tahap I dan tahap II. Dalam tahap ini, yang berperan sebagai penentu kelayakan video *motion graphic* adalah validator atau pakar. Terdapat empat validator dalam penilaian video *motion graphic* yang telah peneliti kembangkan, yang telah peneliti bahas dalam hasil penelitian. Dari hasil ke-empat validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada validasi tahap I, video

motion graphic yang peneliti kembangkan memperoleh hasil baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan dari validasi tahap II, mendapati bahwa video *motion graphic* yang peneliti kembangkan memperoleh hasil sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi.

Validasi produk oleh pakar materi maupun media dilakukan sebanyak dua tahap. Setelah mendapatkan hasil penilaian validasi produk tahap pertama melalui angket, peneliti kemudian melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para pakar. Komponen penilaian produk media pembelajaran video *motion graphic* ini telah mengacu pada kaidah penyusunan media pembelajaran.

Adapun rekapitulasi hasil penilaian validasi produk oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil penelanaan produk oleh ahli materi tahap II

No	Aspek Indikator	Presentase	Kriteria
1	Ketepatan Materi	100%	Sangat Baik
2	Tingkat Kejelasan	97,14%	Sangat Baik
3	Kompo-nen Penyajian	98%	Sangat Baik
4	Keterkai-tan dengan Tujuan Pembelajaran	97,5%	Sangat Baik

Tabel 2. Rekapitulasi hasil penilaian produk oleh ahli media tahap II

No	Aspek Indikator	Presentase	Kriteria
1	Kesesuai-an Tampilan	86%	Sangat Baik
2	Kejelasan Suara	90%	Sangat Baik
3	Kompo-nen Penyajian Musik	80%	Baik
4	Penulisan Materi	100%	Sangat Baik
5	Penyajian terhadap Pemaha-man Siswa	92%	Sangat Baik

Untuk hasil akhir, video *motion graphic* ini memperoleh penilaian validasi dari segi ahli materi mencapai persentase sebesar 97,91% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan penilaian validasi dari segi ahli media mencapai persentase 89,6% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran

Penelitian dengan menggunakan video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Willem Daendels (1808-1811) sebagai media pembelajaran, menunjukkan hasil efektif dan layak. Hal ini dapat dilihat dari data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil dari respon siswa dan guru dalam penilaian kelayakan video *motion graphic*. Dalam penelitian ini, sebelum video *motion graphic* diujikan peneliti melakukan pemilihan kelas menggunakan teknik *random sampling* dengan memilih secara acak kelas XI mana yang akan digunakan sebagai penelitian. Akhirnya, peneliti memilih kelas XI IIS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IIS 4 sebagai kelas eksperimen. Kedua kelas ini nantinya akan diuji *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui minat belajar siswa. Untuk kelas eksperimen, di samping dilakukan *pre-test* dan *post-test*, juga dilakukan angket respon untuk mengetahui seberapa kelayakan dan keefektifan video *motion graphic*.

Untuk hasil *pre-test* dan *post-test*, kelas kontrol dan eksperimen, didapati fakta sebagai berikut. Berdasarkan hasil perhitungan kelas kontrol, *pre-test* mendapat nilai rata-rata 76,1 dan hasil *post-test* mendapat nilai rata-rata 83,3 yang menunjukkan kenaikan sebesar 7,1. Untuk hasil perhitungan kelas eksperimen, *pre-test* mendapat nilai rata-rata 75 dan hasil *post-test* mendapat nilai rata-rata 88,2, yang menunjukkan kenaikan sebesar 13,2. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan selisih nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Di mana, pada kelas eksperimen mendapati hasil rata-rata lebih besar di banding dengan hasil rata-rata kelas kontrol. Oleh karena itu, penggunaan video *motion graphic* ini dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran.

Selain hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kontrol, nilai tertinggi maupun nilai terendah juga lebih unggul kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Untuk kelas kontrol nilai tertinggi *pre-test* yaitu 92 dan nilai tertinggi di *post-test* adalah 100. Sedangkan untuk nilai terendah di kelas kontrol adalah 71 dan nilai t pada *post-test* adalah 69. Untuk kelas eksperimen sendiri, nilai tertinggi *pre-test* yaitu 97 dan nilai tertinggi di *post-test* adalah 100. Sedangkan untuk nilai terendah di kelas kontrol adalah 70 dan nilai t pada *post-test* adalah 76. Hal ini menunjukkan bahwa, penggunaan media pembelajaran video *motion graphic* berpengaruh terhadap tingkat minat belajar siswa dalam belajar sejarah.

Gambaran umum mengenai tingkat minat belajar siswa saat *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Tingkat minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
∑ Siswa	39	39	39	39
Nilai rata-rata	75	90,2	76,1	85
Nilai tertinggi	97	100	90	92
Nilai terendah	70	76	71	69

Pengembangan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) mendapatkan respon yang positif dari siswa kelas XI IIS 1 dan XI IIS 4 serta guru sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Bangsri. Pengembangan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dapat dijadikan salah satu solusi pembelajaran sejarah di kelas terkait dengan permasalahan media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pembahasan yang dipaparkan, maka simpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Bangsri, menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan *video slide* yang kurang terperinci dari segi materinya. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dirasa lebih menarik, lengkap, dan sesuai dengan pembelajaran sejarah.

Kedua, pengembangan media pembelajaran Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yakni hasil wawancara terhadap guru sejarah dan siswa, observasi, serta studi dokumen. *Ketiga*, media pembelajaran sejarah berbentuk *video motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) yang dikembangkan oleh peneliti telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pokok bahasan sub bab Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811). Hal tersebut karena media pembelajaran sejarah berbentuk *video motion graphic* ini memperoleh penilaian validasi dari segi ahli materi mencapai persentase sebesar 97,91% yang termasuk dalam kriteria "sangat baik" dan penilaian validasi dari segi ahli media mencapai persentase 89,6% yang termasuk dalam kriteria "sangat baik".

Keempat, media pembelajaran sejarah berbentuk *video motion graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Bangsri. Hal tersebut didasari atas hasil rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang terdapat perbedaan lebih baik yaitu sebesar 13,2 daripada rata-rata minat belajar kelas kontrol yang hanya sebesar 7,1.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Tsabit Azinar. 2010 "Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Pada

- Materi Zaman Prasejarah". Dalam Jurnal *Paramita*. Vol. 20, No. 1, Hal. 109.
- Atno. 2010. "Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstektual Dengan Media VCD Pembelajaran". Dalam *Paramita*. Vol. 20, No. 1, Hal. 94.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.