

**PENGEMBANGAN ANIDO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
PADA MATERI PERTEMPURAN SURABAYA UNTUK SMA KELAS XI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Strata Satu (S1)



Oleh:

AZYORA FITRI NAQIZIRYA

16046007

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN ANIDO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH PADA MATERI PERTEMPURAN SURABAYA UNTUK SMA
KELAS XI**

Nama : Azyora Fitri Naqizirya

BP/NIM : 2016/16046007

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Desember 2020

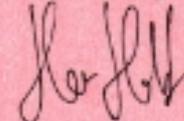
Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151992031002

Pembimbing



Hera Hastuti, M.Pd
NIP.198509162015042001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari
Selasa 10 November 2020**

**PENGEMBANGAN ANIDO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH PADA MATERI PERTEMPURAN SURABAYA UNTUK SMA
KELAS XI**

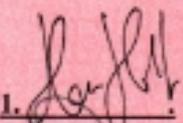
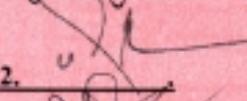
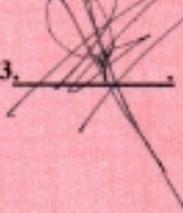
**Nama : Azyora Fitri Naqizirya
BP/NIM : 2016/16046007
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial**

Padang, Desember 2020

Tim Penguji

**Ketua : Hera Hastuti, M.Pd
Anggota : 1. Dr. Wahidul Basri, M.Pd
2. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd**

Tanda tangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Azyora Fitri Naqizirya
BP/NIM : 2016/16046007
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **"PENGEMBANGAN ANIDO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI PERTEMPURAN SURABAYA UNTUK SMA KELAS XI"** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Desember 2020

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Rusdi M Hum
NIP. 19640315 199203 1 002

Saya Menyatakan


Azyora Fitri Naqizirya
NIM. 16046007/2016

ABSTRAK

Azyora Fitri Naqizirya (2016) "Pengembangan ANIDO Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Materi Pertempuran Surabaya Untuk SMA Kelas XI". **Skripsi**. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini selain belum bervariasinya media yang digunakan guru dalam pembelajaran Sejarah Indonesia juga karena pembelajaran sejarah di SMA masih didominasi oleh arah pembelajaran yang menekankan pada penghafalan dan belum banyak memuat unsur berpikir kausalitas atau sebab-akibat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Indonesia khususnya pada materi Pertempuran Surabaya. Materi pada media ANIDO disusun berdasarkan kausalitas atau sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE yang terdiri lima tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Pada penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap *Development*. Uji validitas media ANIDO dilakukan oleh beberapa ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli berpikir kausalitas (sebab-akibat). Lebih lanjut uji kelayakan dilakukan pada guru Sejarah dan siswa SMA N 1 Batusangkar kelas XI IPS 1 dengan menggunakan angket melalui *Google Form*.

Analisis hasil uji validitas ahli materi Sejarah Indonesia berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata sebesar 3,8. Sedangkan hasil uji validitas ahli berpikir kausalitas (sebab-akibat) juga berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 3,41. Hasil uji validitas media ANIDO oleh ahli media berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 3,71. Kemudian analisis media ANIDO sebagai media pembelajaran sejarah dari guru sejarah dengan rata-rata 3,9 berada pada kategori sangat layak. Seharusnya media ANIDO diujikan langsung kepada siswa dalam kelas dengan praktik pembelajaran. Akan tetapi karena masih dalam pandemi Covid-19, dimana pembelajaran dilaksanakan dirumah. Maka uji kelayakan dilakukan pada siswa melalui media online yakni *YouTube* dan *Google Form*. Hasil analisis kelayakan media ANIDO oleh siswa dengan memperoleh hasil rata-rata 3,32 yang berada pada kategori sangat layak.

Kata Kunci : Pembelajaran Sejarah, Media, ANIDO, Kausalitas.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin atas segala nikmat dan karunia yang telah Allah berikan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media ANIDO Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMA".

Shalawat beriring salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabatnya yang telah menuntun manusia kepada zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Dalam kesempatan ini peneliti bermaksud mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Ibu Hera Hastuti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, nasehat, dan meluangkan waktunya dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd, selaku penguji skripsi yang telah memberikan koreksi dan perbaikan terhadap skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zul Asri, M. Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) dan Validator materi pembelajaran yang memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai tujuan.
4. Bapak Dr. Ofianto, M.Pd, selaku validator ahli berpikir kausalitas sejarah (sebab-akibat) yang telah memberikan saran dan komentar terhadap media ANIDO.

5. Bapak Firza, M.Pd, selaku validator ahli media yang telah memberikan saran dan komentar terhadap media ANIDO.
6. Ibu Dra. Rafniadi, guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMAN 1 Batusangkar.
7. Peserta didik kelas XI IPS 1 SMAN 1 Batusangkar yang telah berpartisipasi demi kelancaran penelitian dan penulisan skripsi.
8. Bapak Dr. Rusdi M. Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
9. Teman-teman sejarah angkatan 2016 yang telah membantu peneliti selama penulisan skripsi ini.

Akhirnya semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Padang, 2020
Peneliti,

Azyora Fitri Naqizirya
NIM 16046007

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Teori Kognitif.....	11
2. Pembelajaran Sejarah	14
3. Berpikir Kausalitas Sejarah	16
4. Media Pembelajaran	19
4.1 Pengertian Media Pembelajaran	19
4.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	21
4.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	21
4.4 Prinsip Pengembangan Media.....	22
4.5 Media Audio-Visual.....	24
5. Animasi	24
6. Dokumenter.....	26
7. ANIDO dalam Pembelajaran Sejarah	27
B. Studi Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Model Pengembangan	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
D. Subjek dan Obyek Penelitian.....	34
E. Prosedur Penelitian dan Proses Pengembangan.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Instrumen Penelitian	43
H. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53

A. Hasil Pengembangan Produk.....	53
B. Pembahasan	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rumusan Kemampuan Berpikir Kausalitas	18
Tabel 2. Validator Materi, Media dan Kausalitas	40
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	44
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Kausalitas	45
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	46
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Uji Kelayakan oleh Guru	46
Tabel 7. Kisi-kisi Angket Kelayakan oleh Peserta Didik	47
Tabel 8. Penjelasan Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert.	52
Tabel 9. Identifikasi Materi	58
Tabel 10. Skrip Video	58
Tabel 11. Penilaian Ahli Materi terhadap Media ANIDO	83
Tabel 12. Penilaian Ahli Kausalitas terhadap Media ANIDO	85
Tabel 13. Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Kausalitas	86
Tabel 14. Penilaian Ahli Media terhadap Media ANIDO	88
Tabel 15. Saran dan Perbaikan dari Validator Ahli Media	89
Tabel 16. Hasil Angket Kelayakan Media ANIDO oleh Guru	90
Tabel 17. Hasil Angket Kelayakan Media ANIDO oleh Peserta Didik	92
Tabel 18. Penilaian Ahli Materi terhadap Media ANIDO	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	31
Gambar 2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE	36
Gambar 3. Bagan Prosedur Pengembangan Media ANIDO	37
Gambar 4. Daerah Kelayakan menggunakan Skala Likert	51
Gambar 5. Karakter Animasi pada Aplikasi <i>Supermii</i>	62
Gambar 6. Tampilan Background Transparan pada Aplikasi <i>PixelLab</i>	63
Gambar 7. Tampilan Pengaturan Latar Rancangan Media ANIDO	64
Gambar 8. Tampilan Latar yang Sudah Diatur	64
Gambar 9. Cara Menambahkan Teks pada Rancangan Media ANIDO	65
Gambar 10. Tampilan Saat Penambahan Teks pada Media ANIDO.....	65
Gambar 11. Tampilan Setelah Penambahan Teks.....	66
Gambar 12. Tampilan Cara Mengubah Jenis Tulisan pada Aplikasi <i>KineMaster</i>	66
Gambar 13. Tampilan Setelah Jenis Tulisan Diubah	67
Gambar 14. Tampilan Identitas Diri dan Universitas	67
Gambar 15. Tampilan Penambahan KD dan Sub Materi Sejarah Indonesia	68
Gambar 16. Tampilan Cara Mengubah Latar pada Rancangan Media ANIDO ...	69
Gambar 17. Tampilan Cara Mengubah Latar pada Rancangan Media ANIDO ...	69
Gambar 18. Tampilan Cara Mengubah Latar pada Rancangan Media ANIDO ...	69
Gambar 19. Tampilan Latar Belakang Media ANIDO yang Telah Diubah	70
Gambar 20. Tampilan Cara Menambahkan Animasi pada Aplikasi <i>KineMaster</i> .	70
Gambar 21. Tampilan Cara Menambahkan Animasi pada Aplikasi <i>KineMaster</i> .	71
Gambar 22. Tampilan Cara Menambahkan Teks untuk Nama Karakter.....	71
Gambar 23. Kumpulan Video Dokumenter Pertempuran Surabaya	72
Gambar 24. Tampilan Cuplikan Video Dokumenter Pertempuran Surabaya.....	73
Gambar 25. Tampilan Cara Menambahkan Teks pada Video Dokumenter	73
Gambar 26. Tampilan Cara Menambahkan Sumber Video Dokumenter	74
Gambar 27. Media ANIDO Setelah Ditambahkan, Teks dan Sumber Video.....	74
Gambar 28. Tampilan Cara Menambahkan Musik pada Media ANIDO	75
Gambar 29. Tampilan Musik yang Sudah Ditambahkan pada Media ANIDO	76
Gambar 30. Tampilan Media ANIDO Setelah Ditambahkan Gambar	76
Gambar 31. Tampilan Saat Menambahkan Teks pada Media ANIDO	77
Gambar 32. Tampilan Setelah Penambahan Karakter pada bagian Pertanyaan ...	77
Gambar 33. Tampilan saat Penambahan Tulisan Sumber Video.....	78
Gambar 34. Tampilan Menambahkan Sumber Video pada Aplikasi <i>KineMaster</i>	78
Gambar 35. Tampilan saat akan Mengekspor Video	79
Gambar 36. Tampilan saat Mengekspor Proyek Video	79
Gambar 37. Tampilan setelah Proses Ekspor Selesai	80
Gambar 38. Tampilan Media ANIDO setelah <i>Upload</i> ke <i>YouTube</i>	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	103
Lampiran 2. Screen Shoot Perbaikan Media ANIDO.....	112
Lampiran 3. Hasil Screen Shoot Video Anido.....	117
Lampiran 4. Analisis Uji Validasi Ahli Materi, Media Dan Kausalitas Sejarah	127
Lampiran 5. Angket Kelayakan Oleh Guru	161
Lampiran 6. Angket Kelayakan Oleh Siswa	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah sangat bermanfaat bagi manusia, menurut Hariyono melalui sejarah manusia dapat melestarikan budaya sebelumnya dan mengembangkan budaya yang kini diembannya (Hariyono,1995). Peristiwa yang terjadi pada masa lampau dapat menjadi pelajaran bagi kehidupan manusia pada masa kini dan masa yang akan datang. Manfaat-manfaat yang ada membuat sejarah penting untuk dipelajari khususnya di sekolah. Kurikulum 2013 membagi sejarah menjadi dua bagian yaitu mata pelajaran Sejarah dan Sejarah Indonesia di jenjang SMA. Sejarah sebagai sebuah mata pelajaran di sekolah memiliki fungsi yang bermanfaat bagi pembangunan sebuah bangsa karena dalam materi sejarah terdapat nilai-nilai yang dapat diteladani dari tokoh-tokoh bangsa dan negara dan dapat diwariskan pada generasi berikutnya (Ulhaq, Zia. Tuti N., dan Murni W. 2017: 1-2).

Melalui pengajaran sejarah peserta didik dapat memiliki banyak pengetahuan tentang apa yang terjadi dimasa lampau. Peserta didik mampu untuk mengingat nama peristiwa sejarah, angka tahun, nama tokoh. Namun dibalik itu semua kondisi yang ada sekarang memperlihatkan bahwa pembelajaran sejarah hanya sebatas hafalan semata untuk mencapai tujuan kognitif tingkat pertama yaitu mengingat (Hasan,S Hamid: 2). Sementara kemampuan kognitif seperti menerapkan, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi dirasa tidak perlu untuk dikembangkan, padahal sejarah punya peluang menawarkan bagaimana

belajar untuk berpikir. Teknik berpikir dalam sejarah memiliki nilai yang tinggi bagi aktivitas kehidupan sehari-hari (Hariyono,1995: 153).

Berpikir sejarah dalam proses pembelajaran sejarah memiliki kedudukan penting, artinya peserta didik tidak hanya perlu dibekali metode sejarah tetapi juga cara berpikir sejarah. Terdapat komponen utama berpikir sejarah atau disebut juga “*The Five C’s*”, yaitu *Change over time*, *Causality*, *Context*, *Complexity*, *Contingency*. *Change over time* berkenaan dengan perubahan, artinya tidak pernah ada peristiwa yang persis sama dan sebangun dari peristiwa-peristiwa sejarah yang ada. *Causality* artinya hukum sebab-akibat, setiap peristiwa sejarah tidak berdiri sendiri melainkan saling berkaitan satu sama lain. *Context* adalah proses intelektual dalam kerangka mengerti sejarah atau cara pandang terhadap unit sejarah tertentu. *Complexity* dapat diartikan bahwa sejarah itu kompleks, rumit. Oleh karena itu, fakta-fakta yang luas di masa lampau di seleksi dan dari situlah sejarah direkonstruksi. *Contingency* yaitu kemungkinan artinya sejarah itu bersifat kemungkinan dan memiliki unsur tak terduga (Zed, 2018: 58).

Berpikir kausalitas dapat menjelaskan bagaimana dinamika sejarah dapat terlihat dalam satu kesatuan dan menghubungkannya dengan masa kini. Kausalitas berperan penting dalam pembelajaran sejarah sebagaimana tercantum dalam (Widja, 1989:26) yaitu kausalitas sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah karena uraian materi sejarah yang ada hanya bersifat deskriptif naratif saja dan belum menunjukkan arah uraian yang analitis.

Guru dalam pembelajaran sejarah disekolah seringkali lebih menekankan pada pengetahuan fakta-fakta yang harus diingat (Zed, 2018:55). Guru dalam pembelajaran sejarah juga dihadapkan pada materi pembelajaran yang abstrak. Objek kajian sejarah yang terpisah jauh dari masa sekarang dan perbedaan waktu yang jauh memiliki kesulitan tertentu. Mengajak siswa untuk memahami masa dulu dalam konteks kehidupan masa kini tidaklah mudah. Objek mata pelajaran sejarah yang abstrak memerlukan kemampuan berpikir yang lebih tinggi (Hasan,S Hamid: 1). Materi sejarah akan lebih konkrit dan mudah dipahami apabila guru menyampaikannya dengan visualisasi menggunakan gambar-gambar, foto, film, video dokumenter atau animasi. Visualisasi adalah cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak (Suryani, 2016: 187). Visualisasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan media.

Berdasarkan observasi selama melakukan Praktek Lapangan (PL) di SMAN 1 Batusangkar. Semester Januari-Juni 2020 , khususnya di kelas XI IPS 1, Proses pembelajaran Sejarah Indonesia sudah menerapkan pembelajaran yang berbasis pendekatan *Scientific* (5M) yaitu mengamati, menanya, mengeskplorasikan, mengasosiasikan, mengkomunikasikan. Akan tetapi selama proses pembelajaran berlangsung aktifitas untuk mengajak anak dalam memahami materi, mengulas materi berdasarkan sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa masih sangat minim. Jikapun ada membahas kausalitas peristiwa itu hanya terdapat dalam teks bacaan. Selain itu pada proses pembelajaran guru tidak menggunakan media sebagai alat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran sejarah yang menggunakan pendekatan *Scientific*

pada langkah “mengamati” hanya berupa pemberian perintah pada siswa untuk membaca buku teks. Padahal dalam pendekatan *Scientific* yang sesungguhnya kegiatan mengamati akan lebih baik jika dilakukan kegiatan mengamati multimedia pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru atau mengamati lingkungan sekitar, bukan membaca buku teks. Alhasil pembelajaran sejarah menjadi tidak bermakna dan membosankan. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran selama berdiskusi yang terlibat aktif hanya sekitar 8-10 siswa dari total 35 siswa dalam satu kelas. Siswa yang bertanya dan mengeluarkan pendapat hanya siswa yang itu-itu saja. Guru bukan tidak paham dengan pembelajaran menggunakan pendekatan *Scientific* tapi memang karena tidak adanya media yang dibuat guru untuk membantu proses pembelajaran. Materi yang dibahas guru pada saat itu adalah Perlawanan rakyat Irian Barat dan Perlawanan Peta Blitar. Pada aktifitas mengasosiasikan (analisis data) guru tidak membimbing siswa untuk menghubungkan data yang sudah dikumpulkan berlandaskan sebab-akibat terjadinya peristiwa Perlawanan rakyat Irian Barat dan Perlawanan Rakyat Blitar. Sehingga kesimpulan yang diperoleh pada tahap akhir pembelajaran umumnya sudah terdapat dalam buku teks.

Jika dilihat dari segi fasilitas dan potensi yang ada di SMAN 1 Batusangkar seperti tersedianya proyektor dan diperbolehkannya peserta didik untuk membawa *Handphone* ke sekolah dan menggunakannya selama proses belajar mengajar maka seharusnya proses pembelajaran Sejarah Indonesia dapat menjadi lebih menarik. Pemanfaatan perkembangan teknologi dapat digunakan dalam pendidikan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang didalamnya memuat Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi nomor 13 yaitu digunakannya prinsip pembelajaran yang memerlukan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Badan Standar Nasional Pendidikan. 2016: 2). Teknologi telah banyak memberikan dampak terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran yaitu diperkayanya sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, *overhead* transparansi, film, video, *televisi*, *slide*, *hypertext*, *web* dan sebagainya.

Media pembelajaran mampu meminimalisir hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran. Media membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih mengerti tentang materi yang disampaikan guru. Media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah dapat berupa media yang berbasis visual, audio ataupun audio visual. Pembelajaran yang menggunakan media audio visual melibatkan lebih dari satu panca indera peserta didik yaitu penglihatan dan pendengaran. Pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu panca indera bagi peserta didik akan lebih mudah untuk memahami apa yang dipelajari. Untuk mengatasi problematika pembelajaran Sejarah Indonesia khususnya di SMAN 1 Batusangkar, maka salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu pengembangan media video pembelajaran sejarah yang berisi animasi dokumenter dengan memuat materi yang disusun berdasarkan kausalitas terjadinya suatu peristiwa. Media tersebut diberi nama ANIDO (Animasi Dokumenter).

Hakikat animasi adalah media penyalur pesan yang memberikan tampilan gambar bergerak. Sedangkan video dokumenter adalah program yang menyajikan suatu kenyataan yang memiliki nilai esensial dan eksistensial dan menyajikan suatu kenyataan berdasarkan fakta objektif yang menuturkan fakta dan realita tanpa rekayasa. Pembelajaran menggunakan video yang memuat animasi dan dokumenter lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan media jenis audio atau visual saja karena melibatkan indera pengelihatan dan pendengaran. Edgar Dale dalam jurnal Kajian Konseptual Media Pembelajaran yang ditulis oleh Haryanto (2015) menyatakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain.

Perbedaan ANIDO dengan media sejenis adalah selain berbasis video dokumenter asli yang di plot sesuai dengan jalannya peristiwa juga disusun berdasarkan analisis kausalitas setiap peristiwa sejarah. Video kemudian dilengkapi dengan animasi bergerak sebagai narator yang menjelaskan peristiwa tersebut secara langsung dengan dilengkapi efek suara yang menarik bagi siswa sehingga video pembelajaran tidak monoton.

Media ANIDO memuat materi fakta, konsep dan beberapa pertanyaan untuk memancing peserta didik berpikir kausalitas. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengangkat tema penelittian yaitu Pengembangan ANIDO sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Pertempuran Surabaya untuk SMA Kelas XI.

B. Identifikasi Masalah

1. Pendekatan Saintifik yang digunakan guru belum berjalan dengan baik (tidak sesuai dengan ketentuannya).
2. Guru belum mengajarkan atau melatih anak dalam mencari sebab dari suatu peristiwa.
3. Guru belum melatih anak menganalisis akibat dari suatu peristiwa.
4. Pada tahap Saintifik “mengamati” guru tidak menggunakan media.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah maka penelitian ini dibatasi pada materi sejarah Pertempuran Surabaya yang diperuntukkan pada siswa kelas XI SMA N 1 Batusangkar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media ANIDO yang penyusunan materinya berdasarkan analisis kausalitas peristiwa sejarah materi Pertempuran Surabaya?
2. Apakah ANIDO layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah berdasarkan validitas ahli?
3. Apakah ANIDO layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah berdasarkan hasil analisis kelayakan dari guru sejarah dan siswa kelas XI SMA N 1 Batusangkar?

E. Tujuan Pengembangan

1. Menganalisis proses pengembangan media ANIDO yang penyusunan materinya berdasarkan analisis kausalitas peristiwa sejarah materi Pertempuran Surabaya.
2. Menganalisis kelayakan media ANIDO jika digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah berdasarkan validitas ahli.
3. Menganalisis kelayakan media ANIDO jika digunakan sebagai media pembelajaran sejarah berdasarkan hasil analisis kelayakan dari guru sejarah dan siswa kelas XI SMA N 1 Batusangkar?

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran sejarah di SMA dan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk guru

- 1) Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran Animasi Dokumenter (ANIDO) dalam pembelajaran Sejarah Indonesia .
- 2) Penelitian ini dapat memberikan motivasi bagi guru-guru untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilannya mengembangkan media pembelajaran sejarah.

b. Untuk peserta didik

- 1) Dapat mempermudah proses belajar peserta didik serta dapat dijadikan media belajar mandiri dalam pembelajaran sejarah Indonesia.
- 2) Penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah.
- 3) Penelitian ini dapat membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.

c. Untuk Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan media pembelajaran berupa video Animasi Dokumenter (ANIDO) dalam pembelajaran sejarah.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Nama ANIDO bersifat original yang merupakan hasil diskusi peneliti dengan pembimbing.
2. Video pembelajaran menggabungkan animasi dan video dokumenter.
3. Karakter animasi pada media ANIDO bertindak sebagai narator yang ditampilkan sepanjang video.
4. Karakter tokoh animasi orisinil ide peneliti yang diberi nama Riri yang di desain menggunakan beberapa aplikasi sepeerti aplikasi *SuperMii* dan *PixelLab*.
5. Video pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *KineMaster*.
6. Materi Pertempuran Surabaya disusun berdasarkan analisis kausalitas peristiwa.

7. Dalam video terdapat beberapa pertanyaan pemancing untuk mengajak siswa berpikir kausalitas.
8. Video dokumenter yang digunakan pada video pembelajaran diambil dari media sosial yaitu *YouTube*.
9. Video dokumenter di plot dan di susun berdasarkan uraian materi yang disampaikan oleh karakter animasi.
10. Durasi media ANIDO dari awal hingga selesai yaitu 14 menit.