

## Media Pembelajaran Sejarah di Indonesia untuk Sekolah Dasar di Yogyakarta

Pantra Rizal Pamungkas<sup>1</sup>, Mulia Sulistiyono<sup>2</sup>, Bernadhed<sup>3</sup>

Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta

Jl. Padjajaran, Ring Road Utara, Kel. Condongcatur, Kec. Depok, Kab. Sleman, Prop. Daerah Istimewa Yogyakarta INDONESIA

[1pantra.1998@students.amikom.ac.id](mailto:pantra.1998@students.amikom.ac.id), [2muliasulistiyono@amikom.ac.id](mailto:muliasulistiyono@amikom.ac.id), [3bernadtagger@amikom.ac.id](mailto:bernadtagger@amikom.ac.id)

### INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam memberikan materi sejarah tentang Indonesia dalam Ilmu Pengetahuan Sosial agar siswa lebih tertarik dan memiliki wawasan luas tentang masa lalu Indonesia. Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Bumijo Yogyakarta.

Permasalahan yang dihadapi adalah metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran dan kurang kreatif, serta keterbatasan alat bantu atau media, sehingga menyulitkan guru untuk menyampaikan materi. Untuk membantu pengajaran guru dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah, maka diperlukan pembelajaran dengan menggunakan Animasi 2D menggunakan metode SWOT. Dari hasil pengujian dengan jumlah responden 32 orang diantaranya merupakan mahasiswa dengan konsentrasi multimedia menghasilkan nilai prosentase 82,6% tergolong pada kategori sangat baik kemudian untuk hasil pengujian ahli dengan jumlah responden 2 orang menghasilkan nilai prosentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik.

**Kata kunci**— Media Pembelajaran, Animasi, Sejarah Indonesia.

### ABSTRACT

This study aims to assist teachers in providing historical material about Indonesia in Social Sciences so that students are more interested and have broad insight into Indonesia's past. This research is aimed at 5th grade students of SD Negeri Bumijo Yogyakarta.

In this case, the problem faced is that the learning method used by the teacher still uses conventional methods in learning and is less creative, as well as the limitations of tools or media, making it difficult for teachers to deliver material. To assist the teaching of teachers in the teaching and learning process and increase the level of students' understanding of history subjects, it is necessary to learn using 2D animation using the SWOT method. From the test results with the number of respondents 32 people of whom are students with a concentration of multimedia produces a percentage value of 82.6% belonging to the very good category then for the results of expert testing with the number of respondents 2 people produce a percentage value of 85% with a very good category.

**Kata kunci**— Learning Media, Animation, Indonesian History.

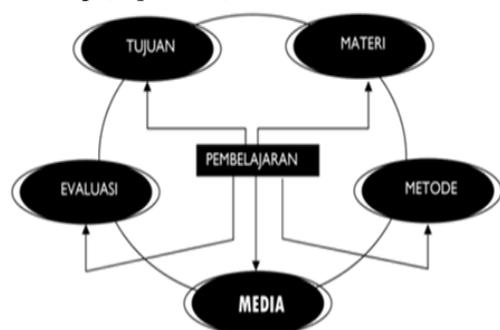
### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan implementasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hubungan antara konsepsi upaya mencerdaskan bangsa dan implementasinya dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain pengembangan kurikulum, penyiapan guru melalui preservice education, pendidikan penggunaan strategi dalam pembelajaran di kelas. Berbagai strategi dirancang dan dievaluasi untuk meningkatkan belajar siswa dari teks. Keterampilan seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran memahami konsep dan aplikasi media dalam pembelajaran secara komprehensif. [1]

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh

pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut : (1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (*retensi*) betul-betul disadari sepenuhnya. (2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan

diperoleh secara spontanitas, instan, namun bertahap (*sequensial*). [2]



**Gambar 1.** Kedudukan Media dalam Pembelajaran [2]

Keterbatasan pada penelitian politik etis dalam bidang pendidikan adalah belum banyak dilakukan kajian mengenai pembelajaran sejarah pada Pendidikan Kolonial. Sebagai salah satu factor penting dalam kurikulum Pendidikan Belanda, patut diduga pelajaran sejarah meningkatkan kemampuan berpikir kritis elit bumiputera. Awalnya pelajaran sejarah ditujukan sebagai indoktrinasi serta mengajarkan agar siswa bumiputera menerima kolonialisme Belanda, namun tujuan ini gagal. Oleh karena itu, kajian mengenai pelajaran sejarah yang diterapkan serta kurikulum yang menyertainya penting untuk diteliti. Pelajaran sejarah tidak hanya membicarakan mengenai peristiwa – peristiwa masa lalu yang tidak berhenti pada hapalan tanggal dan tahun, karena memiliki nurturant effect lain yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kritis-logis dan memberikan stimulus bagi pengembangan nilai – nilai implementatif untuk dipraktekan dalam kehidupan kemanusiaan. [3]

Media bisa disebut sebagai perantara yang mengantarkan pesan dari pengirim hingga sampai ke penerima. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan di sekolah dasar (SD), melihat keterbatasan kemampuan dan pemahaman siswa pada materi pelajaran. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa siswa sering kali mengalami kesulitan pada saat mengikuti pembelajaran karena ketidakmampuan siswa memahami pesan pembelajaran dari guru dengan cara konvensional atau ceramah. [4]

Jenis media yang saat ini digunakan untuk menunjang pembelajaran salah satunya adalah video animasi [5]. Animasi, berperan sebagai penarik pada sebuah presentasi dan sangat membantu dalam menjelaskan suatu konsep yang kompleks dan dengan mudah bisa berbentuk simulasi. [6]

Adapun elemen – elemen yang menunjang dalam proses pembuatan animasi, yaitu :

- 1) Ilustrasi atau tampilan unik karakter untuk dianimasikan sesuai dengan kemampuan.
- 2) Gerak (*motion*) berdasarkan fisika yang diterapkan dalam cerita pendek per adegan sesuai dengan keperluan.
- 3) Audio, sound effects, dan lip sync.
- 4) Biologi (bila diperlukan untuk anatomi berbagai makhluk, bahkan desain biologi yang ada dan atau sengaja dibuat ada).
- 5) Emosi (beragam emosi) untuk ekspresi wajah, tubuh, dan sifat unik suatu karakter yang diperlukan sesuai situasi. [7]

Jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat bagian, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio – visual, (4) dan multimedia. video animasi termasuk ke dalam jenis multimedia karena dapat menyajikan unsur lengkap media seperti suara, grafis, dan teks. Media video mampu menggambarkan suatu objek yang dapat bergerak bersamaan suara alami maupun buatan, dapat menyajikan informasi tanpa batas apapun, dapat memaparkan suatu konsep secara sederhana, mengajarkan suatu keterampilan, menjelaskan terjadinya suatu proses, memperpanjang atau menyingkat waktu, serta mampu mempengaruhi sikap. [5]

Ni Putu Sri Indra Padma Dewi, I Made Windu Antara Kesiman, Gede Aditra Pradnyana (2020) yang berjudul “Penggunaan Prinsip Timing & Spacing Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Sejarah Hukum Tawan Karang”. Pada penelitian tersebut, terjadinya kendala dalam jurnal tersebut adalah banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui arti hukum tawan karang. Penelitian ini diambil dari sebuah permasalahan di museum Soenda Ketjil yang terletak di Kawasan eks Pelabuhan Buleleng, Singaraja yaitu minimnya informasi tentang Hukum Tawan Karang yang berdampak pada jumlah pengunjung yang datang ke museum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle, yang memiliki 6 tahapan diantaranya yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. [8]

Ade Fajar Oktaviantoro, Henry Bastian (2019) yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Delegasi Jawa Barat Dalam Acara West Java Economic Mission”. Tujuan dalam penelitian tersebut adalah meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat dibidang industri kreatif Indonesia, dalam data kontribusi ekonomi kreatif yang cukup tinggi pada perekonomian nasional. Keinginan Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam mengembangkan

ekonomi kreatif sebagai daya saing bangsa, telah terwujud dengan terjalinnya kerja sama sister province antara Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat dengan Provinsi Wallonia, Belgia. Untuk menindak lanjuti terjalinnya kerja sama tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Barat akan menggelar sebuah acara yang bertajuk West Java Economic Missi di Provinsi Wallonia, Belgia, pada tanggal 8 – 9 November 2018. [9]

Wiene Surya Putra (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi 2D Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 028227 Di Kota Binjai”. Pada penelitian tersebut, terjadinya kendala dalam jurnal tersebut adalah kurangnya keefektifan pembelajaran tatap muka langsung dengan media yang dipergunakan masih terbatas gambar, sehingga minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS kurang maksimal dan kurang menarik dalam penyampaiannya di dalam kelas. Seorang guru juga harus memiliki beberapa keterampilan mengajar yaitu perangkat media untuk menopang pembelajaran secara daring. [10]

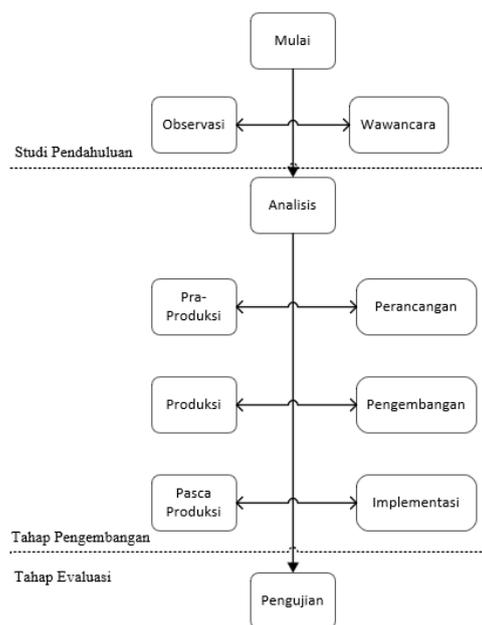
Berdasarkan hal – hal tersebut diatas, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu bagaimana membuat video animasi tentang Sejarah Indonesia. Video animasi ini dibuat semenarik mungkin untuk menambah minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran Sejarah Indonesia. Video pembelajaran ini merupakan video animasi yang bertema tentang pengetahuan sejarah pada saat negara Belanda menjajah di Indonesia. Perancangan media pembelajaran ini menggunakan media motion graphic untuk lebih membuat menarik audience dan tidak membuat bosan untuk mempelajari materi sejarah tersebut.

Didalam media pembelajaran tersebut ditampilkan desain dan visualisasi karakter sehingga lebih menarik dan menambah pemahaman siswa. Video pembelajaran ini memiliki konsep yang sederhana namun menarik. Konten yang disajikan berasal dari rangkuman buku materi lima pelajaran sejarah untuk sekolah dasar kelas lima.

Tujuan perancangan video pembelajaran ini mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut, khususnya untuk anak kelas lima SD Negeri Bumijo agar lebih memiliki minat untuk belajar sejarah. Sehingga para siswa tau bagaimana sejarah perjuangan bangsa Indonesia, tidak mudah terprovokasi oleh penjajah modern, memiliki jiwa nasionalis, dan mampu memahami perjuangan para pahlawan yang dengan seluruh tumpah darah memperjuangkan negara Indonesia.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut seperti terdapat pada gambar 2 dibawah ini:



**Gambar 2.** Metode Penelitian yang dilakukan.

### 1. Metode Observasi

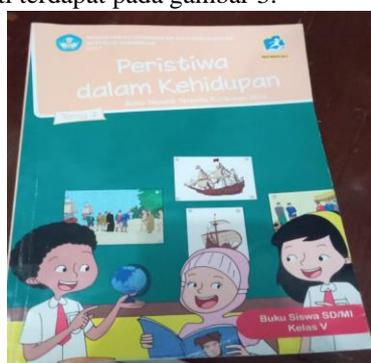
Observasi dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan tenaga pengajar yang mengajar kelas V SDN Bumijo untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan. Berikut ini akan diuraikan tentang hal – hal yang menjadi penyebab timbulnya masalah yang dapat menimbulkan kebutuhan untuk merancang media pembelajaran animasi sejarah Indonesia :

- Anak kelas 5 SD memiliki karakteristik realistik, mampu berpikir sistematis mengenai benda dan peristiwa konkret, keingintahuan tinggi, cara berpikir realistik dan pemusatan perhatian mulai terbentuk seperti tentang sejarah Indonesia ini. Kemudian pada rentan usia tersebut seorang anak masih membutuhkan sosok pendamping dalam memahami materi. adanya pandemic covid -19, proses belajar mengajar dialihkan di rumah masing – masing, sedangkan tidak semua orang tua siswa memiliki cara yang sama dalam memberikan pengajaran dan pendamping anak dalam belajar.
- Materi sejarah sangat banyak dari berbagai tahun dan jenis sejarah itu sendiri, sehingga jika penjelasan materi ini masih menggunakan metode konvensional seperti penyampaian materi dan membaca dari buku pelajaran akan membuat siswa malas untuk belajar. Karena tidak dapat menggambarkan dan memberikan ilustrasi yang membuat siswa cepat bosan.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan tenaga pengajar pada kelas V dan Kepala SD Negeri Bumijo, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada pembuatan media pembelajaran. Dari wawancara tersebut dapat dihasilkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Menggunakan 2 kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum 2013 Covid. Referensi yang digunakan saat penyusunan materi animasi tentang sejarah Indonesia saat dijajah oleh bangsa Belanda, mulai dari kedatangan Belanda pertama di Indonesia, tokoh yang berpengaruh dalam penjajahan tersebut, dan akibat dari penjajahan tersebut. Materi utama dari referensi buku yang digunakan oleh pihak sekolah yaitu buku "Peristiwa dalam Kehidupan, Tematik Tema 7 Kurikulum 2013" seperti terdapat pada gambar 3.



Gambar 3. Buku Peristiwa dalam Kehidupan, Tematik Tema 7 Kurikulum 2013

- b. Guru memiliki kendala saat memberikan pembelajaran kepada siswa karena siswa menganggap pembelajaran daring adalah libur.
- c. Menggunakan media daring seperti youtube dan media online yang mengharuskan masuk lewat link. Jika pembelajaran offline menggunakan media sekitar atau konvensional biasa atau dari buku sebagai sumber.
- d. Menggunakan metode problem solving, diberikan masalah yang ada lalu diberi pertanyaan dan bermain peran.
- e. Siswa kurang antusias ketika hanya menggunakan buku.
- f. Sudah tersedia fasilitas pendukung seperti LCD (Liquid Crystal Display) Proyektor dan juga WiFi (Wireless Fidelity) untuk melakukan presentasi.
- g. Guru kesulitan memvisualisasikan materi sejarah hanya dengan metode konvensional.
- h. Guru berharap ada media khusus yang mengarah ke pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan menyenangkan.

- i. Pihak guru berharap dapat membantu proses pengajaran siswa dalam menjelaskan materi yang lebih efisien dan menyenangkan.

3. Metode Analisis

Penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis SWOT. SWOT terdiri dari Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman). Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebuah Media Pembelajaran, dan menguji keefektifan Media Pembelajaran tersebut supaya dapat berfungsi di SD Negeri Bumijo untuk menambah minat siswa memahami materi yang diberikan. Berikut ini diuraikan secara singkat beberapa faktor dalam analisis SWOT untuk menganalisisnya seperti terdapat pada tabel 1.

TABEL I.  
Matrik SWOT

Kekuatan (S)	Kelemahan (W)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya visualisasi animasi tentang materi tersebut.</li> <li>• Menambah minat siswa belajar.</li> <li>• Penyampaian guru lebih mudah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media buku belum menunjang adanya visualisasi gambar yang membuat siswa tertarik mengenai pelajaran sejarah.</li> <li>• Media penjelasan konvensional kurang efektif untuk menambah minat siswa.</li> <li>• Media buku mengharuskan guru memberikan materi lebih detail tentang materi sejarah Indonesia.</li> </ul>
PELUANG (O)	ANCAMAN (T)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitas dan kelengkapan teknologi.</li> <li>• Memudahkan pembelajaran offline dan daring.</li> <li>• Media lama menuntun guru mencari inovasi dalam memberikan materi.</li> <li>• Menambah media untuk membuat siswa nyaman melakukan pembelajaran sejarah.</li> <li>• Menambah media dan strategi pembelajaran pada siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di jaman modern anak-anak lebih memilih metode video digital dibanding materi lama.</li> <li>• Guru kesulitan memvisualisasikan materi sejarah dengan metode konvensional.</li> <li>• Memaksa guru meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan materi agar lebih menarik.</li> </ul>

4. Metode Perancangan

Metode perancangan adalah metode yang dilakukan sebelum kegiatan produksi (pra-produksi) yang berupa Merancang konsep animasi, dan Storyboard.

### 5. Metode Pengembangan

Didasarkan pada desain pembelajaran dan storyboard yang telah dibuat, selanjutnya desain dikembangkan hingga menghasilkan sebuah video animasi pembelajaran yang sesuai diharapkan.

### 6. Implementasi

Merupakan tahap dimana video animasi akan di tonton oleh siswa SD N Bumijo Yogyakarta

### 7. Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian dengan kuisioner dengan responden yang dipilih menggunakan *random sampling* sejumlah 34 orang terdiri dari mahasiswa dengan konsentrasi multimedia dan ahli kemudian di uji validasi dan dihitung menggunakan *skala likert*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. TAHAP PERANCANGAN

Dalam proses perancangan dan pembuatan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia terdapat bermacam-macam kebutuhan yang harus dipenuhi. Kebutuhan itu harus dipenuhi agar terciptanya media pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Kebutuhan ini dibedakan menjadi dua, yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan Fungsional meliputi :

- 1) Mengilustrasikan materi mengenai sejarah Indonesia.
- 2) Dapat diakses oleh siapapun.
- 3) Menggambarkan secara visual materi sejarah Indonesia.
- 4) Membantu guru dalam mengajar.
- 5) Memberikan pesan positif kepada siswa.
- 6) Menampilkan animasi yang membuat siswa tertarik untuk belajar sejarah.
- 7) Video dapat menyampaikan pesan.

Sedangkan kebutuhan non fungsional diantaranya :

#### 1) Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras sebagai penunjang utama dalam proses pembuatan media pembelajaran ini. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan penulis, yaitu:

- Laptop Asus Vivobook 14 A409JP.
- Processor AMD Ryzen-3.
- RAM 4 GB.
- HDD 1 TB.

#### 2) Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Dalam proses pembuatan media pembelajaran ini dibutuhkan perangkat lunak, yaitu:

- Operating System Windows 8.
- Corel Draw X7.
- Adobe After Effects CC 2019.
- Adobe Illustrator CC 2017.
- Adobe Audition CC 2017

Metode perancangan adalah metode yang dilakukan sebelum kegiatan produksi (Pra-Produksi) yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan, yaitu:

#### 1. Perancangan Konsep

Media pembelajaran yang akan dibuat adalah dengan menggunakan visualisasi materi dalam bentuk animasi, media pembelajaran yang dibuat ini digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar.

Animasi yang dibuat oleh penulis menyisipkan tentang ajakan anak-anak untuk lebih mengenal budaya dan perjuangan bangsa, juga lokasi-lokasi bersejarah agar tidak melupakan sejarah

#### 2. Perancangan Naskah

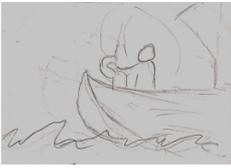
Merancang naskah dengan sederhana dengan tujuan awal untuk mewujudkan konsisten dari tema yang telah dirancang. Spesifikasi dari desain gambar dan teks yang termuat dalam video animasi seperti terdapat pada tabel 2.

**TABEL II.**  
PERANCANGAN NASKAH

Visual	Deskripsi
Kapal, Laut, Karakter.	Menampilkan pelaut yang sedang berlayar.
Pelabuhan, Kapal, karakter	Datang Cornelis de Houtman beserta pasukan Belanda. Lalu diusir Bangsa Indonesia dan kapal meninggalkan pelabuhan.
2 karakter, teks "VS"	Muncul karakter Jan Pieterszoon Coen dan Pangeran Wijayakrama yang bertarung memperebutkan Jayakarta.
Peta Indonesia, garis anak panah	Zoom in peta Ambon dan berpindah ke Batavia zoom out, dengan menggunakan efek animasi, lalu zoom in lagi di peta Batavia. Diikuti muncul anak panah yang menghubungkan dari Ambon ke Batavia.
Karakter pasukan, karung berisi dagangan rempah-rempah.	Muncul karakter pasukan Belanda membeli dagangan para petani pribumi.
Peta Anyer-Panarukan, teks "1000 KM, Anyer dan Panarukan", karakter mencangkul.	Muncul peta Anyer-Panarukan dan muncul animasi pekerja yang sedang mencangkul sambal mengikuti alur jalan.
2 karakter, teks "VS" dan "Daendels, Thomas S. Raffles".	Muncul karakter Daendels dan Raffles dan pasukan perang Inggris, lalu melakukan peperangan.

### 3. Perancangan Story Board

Berikut adalah storyboard media pembelajaran sejarah seperti terdapat pada gambar 4 berikut ini.

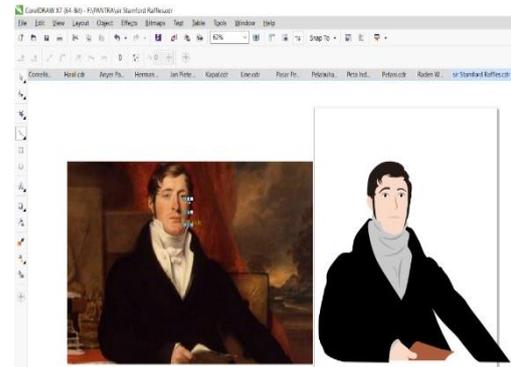
1		2	
	VO : Halo teman-teman, kalian pasti sudah pernah mendengar cerita tentang penjajahan yang ada di Indonesia kan? Awalnya Bangsa Eropa berniat untuk berdagang, namun lama kelamaan mereka malah memonopoli dan menjajah bangsa kita.		VO : Belanda adalah yang pertama kali datang ke Indonesia pada tahun 1596 di Banten, pemimpinnya adalah Cornelis de Houtman yang berniat untuk berdagang, awalnya Cornelis de Houtman disambut baik oleh warga banten, namun lama kelamaan sikap Bangsa Belanda menjadi serakah dan kasar.
3		4	
	VO.: setelah kedatangan Cornelis de Houtman, Pada tahun 1598 Belanda datang kedua kali dipimpin oleh Jacob Van Neck dan setelahnya diikuti oleh Bangsa Belanda yang lain. Lalu dibentuk VOC Vereenigde Oost indische Compagnie pada tahun 1602 untuk memberikan hak monopoli kepada Bangsa Indonesia. Pieter both merupakan Gubernur Jendral VOC pertama dan berpusat di Ambon.		VO.: dan setelah itu Jan Pieterszoon Coen menjadi Gubernur Jendral dan pusat VOC dipindah dari Ambon ke Jayakarta pada tahun 1619 karena lebih strategis dan lebih dekat dengan Tanjung Harapan.
5		6	
	VO.: namun lama kelamaan sifat VOC menjadi semakin kasar dan mulai menjajah Bangsa Indonesia dan timbul perlawanan oleh rakyat. VOC juga melakukan politik adu domba kepada sesama Bangsa Indonesia agar terjadi perpecahan. Pada tanggal 31 Desember 1799 akhirnya VOC mengalami kebangkrutan.		VO.: masuk abad ke 19, Herman Willem Daendels diangkat sebagai Gubernur Jendral di Indonesia mempersiapkan pertahanan dari serangan Inggris ke Indonesia. Strategi Daendels untuk menghadapi serangan dari Inggris. Daendels membangun jalan raya dari Anyer sampai Panarukan dan melakukan kerja rodi, juga paksaan kepada rakyat Indonesia.

Gambar 4. Story Board

### B. TAHAP PENGEMBANGAN

Pada tahap ini dilakukan pembuatan objek-objek grafis yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya yaitu, desain background, desain icon, desain karakter animasi, dan teks. Contoh desain karakter animasi yang telah berhasil dibuat yaitu Stamford Raffles dan Cornelis de

Houtman seperti terdapat pada gambar 5 dan 6 berikut :



Gambar 5. Karakter Animasi Stamford Raffles

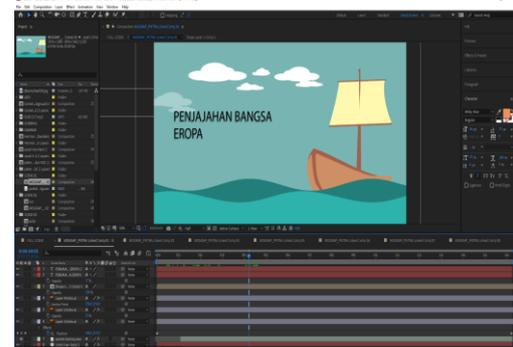


Gambar 6. Karakter Animasi Cornelis de Houtman

### C. TAHAP IMPLEMENTASI

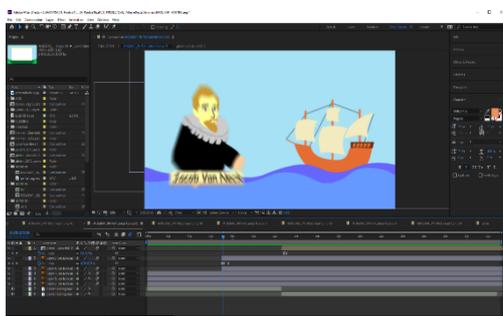
Proses selanjutnya adalah implementasi dengan pembuatan video animasi. Proses animasi untuk setiap scene menggunakan teknik dasar dalam motion graphic yang sama, yaitu menggunakan *opacity*, *scale*, *position*, *anchor point* dan *rotation*.

Dalam pembuatan animasi ini penulis menggunakan software aplikasi Adobe After Effects CC 2019. Langkah pertama yaitu membuat Composition kemudian dilanjutkan dengan memasukan footage dan menganimasikannya. Selanjutnya memberi efek pada footage yang sudah dimasukkan sebelumnya dengan menggunakan teknik *opacity*, *position* dan untuk efek ombak menggunakan efek *wave wrap* seperti terdapat pada gambar 7 berikut.



Gambar 7. Editing Footage efek ombak

Selain menggunakan teknik *opacity* dan *position* dalam pembuatan animasi ini juga menggunakan efek *scale* seperti terdapat pada gambar 8 berikut.



Gambar 8. Editing Footage efek *scale*

Langkah selanjutnya yaitu perekaman dan pengeditan suara untuk narasi, dalam media pembelajaran sejarah ini dilakukan perekaman suara atau *dubbing* menggunakan *sound recorder* kemudian untuk melakukan *noise reduction* untuk mengurangi *noise* pada perekaman suara atau *dubbing*. Langkah akhir dari tahap ini yaitu melakukan *composting*, dan *rendering* agar menghasilkan video dengan format Mp4. Format yang diatur untuk kualitas video adalah H 264. Berikut terdapat pada gambar 9 hasil akhir video animasi media pembelajaran sejarah.



Gambar 9. Hasil akhir video animasi

#### D. TAHAP PENGUJIAN

Dari tahapan pengembangan yang telah dilakukan kemudian dilakukan tahap pengujian dengan menyebarkan kuesioner yang dilakukan secara online terdiri dari 9 buah pertanyaan untuk menguji kualitas video, penerapan teknik Motion Graphic, penjelasan materi, kualitas editing, dan penyampaian informasi yang mudah dipahami. Responden dalam kuesioner ini diambil dari kalangan umum, mahasiswa dengan jumlah 32 orang responden dan juga dari ahli dengan jumlah 2 respon. Dari hasil pengujian dengan jumlah responden 32 orang diantaranya merupakan mahasiswa dengan konsentrasi multimedia menghasilkan nilai prosentase 82,6% tergolong pada kategori sangat baik kemudian

untuk hasil pengujian ahli dengan jumlah responden 2 orang menghasilkan nilai prosentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan seperti berikut :

1. Untuk mengawali pembuatan media pembelajaran ini peneliti melakukan pengumpulan data, menganalisis data, merancang konsep, merancang desain, produksi, dan editing.
2. Pembuatan animasi sejarah Indonesia menggunakan teknik motion graphic ini dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.
3. Dari hasil pengujian dengan jumlah responden 32 orang mahasiswa multimedia dihasilkan nilai presentase 82,6% tergolong pada kategori sangat baik.
4. Dari hasil pengujian ahli dengan jumlah responden 2 orang menghasilkan nilai prosentase sebesar 85 % dengan kategori sangat baik.

#### REFERENSI

- [1] U. Wuryanti and B. Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar," Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, vol. 6, no. 2, pp. 232-245, 2016.
- [2] C. Riyana, Media Pembelajaran, vol. 1, Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012, pp. 91-100.
- [3] F. Arifin, "Pembelajaran Sejarah pada Masa Kolonialisme Belanda," Jurnal Pendidikan Sejarah, vol. 126, no. 2, pp. 126-152, 2020.
- [4] Y. A. Efendi, E. P. Adi and Sulthoni, "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang," JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran), vol. 6, no. 2, pp. 97-102, 2020.
- [5] Y. A. Efendi, E. P. Adi and Sulthoni, "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang," Jinotep (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran), vol. 6, no. 1, pp. 9-19, 2018.
- [6] J. Simarmata, Elemen - Elemen Multimedia Teks,Gambar,Suara,Video,Animasi Untuk Pembelajaran, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [7] M. S. Gumelar, Elemen dan Prinsip Animasi 2D, Tangerang, Banten: AnImage, 2018.
- [8] N. P. S. I. Padma Dewi, I. M. W. A. Kesiman and G. A. Pradnyana, "Penggunaan Prinsip Timing & Spacing Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Sejarah Hukum Tawan Karang," Kumpulan Artikel Mahasiswa

Pendidikan Teknik Informatika  
(KARMAPATI), vol. 9, no. 3, pp. 204-211,  
2020.

- [9] A. F. Oktaviantoro and H. Bastian, "Perancangan Animasi 2D Delegasi Jawa Barat Dalam Acara West Java Economic Mission," *Citrakara*, vol. 1, no. 1, pp. 61-72, 2019.
- [10] W. S. Putra, "Pengembangan Media Video Animasi 2D Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 028227 Di Kota Binjai," *Nagur Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Simalungun*, vol. 1453, pp. 56-62, 2020.