

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audiovisual*
Menggunakan *Adobe After Effects* Materi Situs Prasejarah Gua
Putri untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X
Sekolah Menengah Atas**

SKRIPSI

Oleh

Puji Lestari

06041381722061

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUDIOVISUAL*
MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECTS* MATERI SITUS PRASEJARAH
GUA PUTRI UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SEKOLAH
MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

oleh

Puji Lestari

NIM: 06041381722061

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing I,



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Pembimbing II,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui:

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP.198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECTS* MATERI
SITUS PRASEJARAH GUA PUTRI UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

oleh
Puji Lestari
NIM: 06041381722061
Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing I,



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Pembimbing II,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECTS* MATERI
SITUS PRASEJARAH GUA PUTRI UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

oleh

Puji Lestari

NIM: 06041381722061

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Sabtu
Tanggal : 26 Juni 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd.



2. Sekretaris : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



Palembang, Juli 2021
Mengetahui,
Koordinator Prodi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECTS* MATERI
SITUS PRASEJARAH GUA PUTRI UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

oleh

Puji Lestari

NIM: 06041381722061

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



Dr. Hudaidah, M.Pd.,

NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004



HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Rasa syukur yang tiada henti saya panjatkan pada raja semesta alam, Allah ﷺ karena berkat rahmat dan ridho-Nya yang telah mempermudah segala urusan saya dalam menyelesaikan sebuah karya yang sederhana ini.
- ❖ Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Halim Suwandi dan Ibu Munjariyah yang telah merawat dan mendidikku dengan penuh kasih sayang. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah dilakukan tiada henti, perhatian dan dukungan yang terus diberikan, serta do'a yang tiada habis-habisnya dalam mengiringi perjalananku untuk menggapai cita-cita. Serta saudara-saudara ku yang tak luput memberikan semangat.
- ❖ Kedua dosen pembimbingku, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. dan Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah sabar dan ikhlas membimbingku dalam menyelesaikan karya tulisan ini.
- ❖ Teruntuk dosen-dosen di Prodi Sejarah, Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S. M.Hum., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, serta Staf Administrasi yang terdahulu Kak Agung, dan Ibu Tessi, dan Staf Administrasi yang sekarang Mba Ica yang telah membantu urusan akademik dengan baik.
- ❖ Teman seperjuangan perkuliahanku Pendidikan Sejarah Angkatan 2017 yang senantiasa menemani selama perkuliahan semoga kita semua sukses. Teruntuk jajaran Kepengurusan HIMAPES Kabinet Cekatan 2018/2019 yang telah memberikan banyak pengalaman bagi saya. Serta kakak tingkat maupun adik tingkat, terima kasih untuk bantuannya selama ini.

- ❖ Teman seperjuangan di masa perskripsianku Aldi Sulistio, Made Darme, Ahmad Alim Wijaya, Marwah Safitri. *You did well guys!* selamat merayakan perasaan legah untuk sampai ketitik akhir. Dan terakhir temanku Anissa Cieka Putri, dan Putri Berliana yang senantiasa mendengarkan keluh kesahku tentang perkuliahan selama ini kuucapkan terima kasih.

MOTTO

“Every word has consequences. Every silence, too”

-Jean Paul Sartre

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puji Lestari

NIM : 06041381722061

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audiovisual* Menggunakan *Adobe After Effects* Materi Situs Prasejarah Gua Putri untuk Pembelajaran Kelas X Sekolah Menengah Atas” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Puji Lestari

NIM 06041381722061

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audiovisual* Menggunakan *Adobe After Effects* Materi Situs Prasejarah Gua Putri untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota tim penguji Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., dan Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum. yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Juni 2021

Penulis,



Puji Lestari

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penulisan.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar.....	9
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	10
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	11
2.4 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian.....	12
2.4.1 Teori Konstruktivistik.....	12
2.4.2 Teori Kognitif.....	13
2.4.3 Teori Behavioristik.....	14
2.5 Gaya Belajar.....	15
2.5.1 Gaya Belajar Visual.....	15
2.5.2 Gaya Belajar Auditori.....	16
2.6 Hasil Belajar.....	17
2.7 Hakikat Media Pembelajaran.....	18
2.7.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	18

2.7.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	19
2.8 Situs Prasejarah Gua Putri.....	20
2.9 <i>Adobe After Effect</i>	24
2.10 Kelebihan <i>Adobe After Effect</i>	26
2.11 Kekurangan <i>Adobe After Effect</i>	27
2.12 Fitur-fitur <i>Adobe After Effect</i>	28
2.13 Model Pengembangan.....	30
2.14 Macam-macam Model Pengembangan.....	30
2.14.1 Model Hanafin and Peck.....	31
2.14.2 Model ADDIE.....	32
2.14.3 Model Alessi dan Trollip.....	33
2.15 Penelitian Relevan.....	37
2.16 Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Subjek Penelitian.....	41
3.2 Lokasi Penelitian.....	41
3.3 Metode Penelitian.....	42
3.4 Prosedur Penelitian.....	42
3.4.1 Perencanaan.....	44
3.4.1.1 Identifikasi Masalah.....	43
3.4.1.2 Identifikasi Kebutuhan.....	43
3.4.2 Tahapan Desain.....	44
3.4.2.1 Membuat Tujuan Pembelajaran.....	44
3.4.2.2 Desain Peta Materi.....	45
3.4.2.3 Desain Flowchart.....	45
3.4.2.4 Desain <i>Storyboard</i>	45
3.4.3 Tahapan Pengembangan.....	45
3.4.3.1 Pembuatan Tampilan.....	46
3.4.3.2 Uji Alpha.....	46
3.4.3.3 Uji Coba Lapangan.....	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	48

3.5.1 Wawancara.....	48
3.5.2 Walkthrough.....	48
3.5.3 Observasi.....	49
3.5.4 Studi Pustaka.....	49
3.5.5 Tes Hasil Belajar.....	49
3.6 Teknik Analisis Data.....	50
3.6.1 Analisis Data Wawancara.....	50
3.6.2 Analisis Data Walkthrough.....	50
3.6.3 Analisis Tes Hasil Belajar.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	54
4.1.1 Deskripsi Hasil dan Pengembangan Media Bahan Ajar.....	54
4.1.2 Hasil Perencanaan.....	55
4.1.3 Tahapan Perancangan (<i>Design</i>).....	59
4.1.4 Tahapan Pengembangan (<i>development</i>).....	64
4.1.5 Dampak Efektivitas Produk.....	84
4.2 Pembahasan.....	85
4.3 Kelebihan dan Kekurangan.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Situs Gua Putri.....	22
Gambar 2.2 Tampilan awal <i>Adobe After Effects CC 2018</i>	23
Gambar 2.3 Tampilan layar penuh <i>Adobe After Effects CC 2018</i>	23
Gambar 2.4 Model Hanafin and Pack.....	29
Gambar 2.5 Model ADDIE.....	31
Gambar 2.6 Model Alessi dan Trollip.....	35
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan.....	41
Gambar 4.1 Diagram Identifikasi Masalah.....	55
Gambar 4.2 Diagram Identifikasi Masalah.....	56
Gambar 4.3 Diagram Identifikasi Kebutuhan.....	57
Gambar 4.4 Diagram Identifikasi Kebutuhan.....	58
Gambar 4.5 Peta Materi.....	60
Gambar 4.6 Desain <i>Flowchart</i> Media.....	60
Gambar 4.7 Desain <i>Flowchart</i> Materi.....	61
Gambar 4.8 Hasil Expert Review Materi.....	67
Gambar 4.9 Hasil Expert Review Desain.....	69
Gambar 4.10 Hasil Expert Review Media.....	71
Gambar 4.11 Hasil Expert Review Bahasa.....	73
Gambar 4.12 Grafik Tingkat Validitas Uji Alpha.....	73
Gambar 4.13 Proses Pelaksanaan <i>Pretest</i>	75
Gambar 4.14 Proses Pembelajaran.....	76
Gambar 4.15 Proses Pelaksanaan <i>Posttest</i>	77
Gambar 4.16 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fitur <i>toolbar</i> yang terdapat pada <i>Software Adobe After Effects</i>	26
Tabel 3.1 Daftar Identitas Uji Alpha.....	46
Tabel 3.2 Kriteria Penskorsan.....	50
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Validitas Media.....	51
Tabel 3.4 Kriteria Nilai <i>N-gain</i>	52
Tabel 4.1 Cuplikan <i>Storyboard</i> Bahan Ajar Berbasis <i>Audiovisual Adobe After Effects</i>	62
Tabel 4.2 Tampilan Bahan Ajar Berbasis <i>Audiovisual Adobe After Effects</i>	64
Tabel 4.3 Bidang Keahlian Validator.....	65
Tabel 4.4 Hasil Perbaikan Expert Review Materi.....	66
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Expert Review Desain.....	68
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Expert Review Media.....	70
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Expert Review Bahasa.....	72
Tabel 4.8 Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>).....	74
Tabel 4.9 Hasil Test Akhir (<i>Posttest</i>).....	76
Tabel 4.10 Rincian Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	78
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	80
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i>	80
Tabel 4.13 Dampak Efektivitas Produk.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	103
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas.....	104
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas.....	106
Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan.....	107
Lampiran 5. SK Penelitian SMA Sri Jaya Negara Palembang.....	108
Lampiran 6. Kartu Bimbingan.....	109
Lampiran 7. Angket Gaya Belajar.....	114
Lampiran 8. Angket Analisis Kebutuhan.....	125
Lampiran 9. Nilai Mid Peserta Didik.....	133
Lampiran 10. Lembar Validasi Materi.....	134
Lampiran 11. Lembar Validasi Desain Pembelajaran.....	137
Lampiran 12. Lembar Validasi Media.....	140
Lampiran 13. Lembar Validasi Bahasa.....	144
Lampiran 14. Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....	147
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	148
Lampiran 16. Bahan Ajar.....	158
Lampiran 17. Lembar Jawaban Pretest.....	175
Lampiran 18. Lembar Jawaban Posttest.....	184
Lampiran 19. Dokumentasi Pelaksanaan.....	193
Lampiran 20. <i>Storyboard</i>	195

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audiovisual* Menggunakan *Adobe After Effects* Materi Situs Prasejarah Gua Putri untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas” memuat data mengenai Kebudayaan di Situs Prasejarah Gua Putri Kabupaten Ogan Komering Ulu. Penelitian ini telah diterapkan di kelas X Ilmu Pengetahuan Sosial 2 Plus Sekolah Menengah Atas Sriwijaya Negara Palembang. Adapun tujuan penelitian ini, yakni untuk mengembangkan media pembelajaran dengan penggunaan *Adobe After Effects* yang valid dan memiliki dampak efektivitas pada pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Sriwijaya Negara Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Alessi dan Trollip. Kevalidan media pembelajaran divalidasi oleh empat ahli, yakni ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan ahli Bahasa. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 3,79 dengan kategori valid, kevalidan desain pembelajaran memiliki nilai sebesar 4,27 dengan kategori sangat valid, kevalidan media memiliki nilai sebesar 4,41 dengan kategori sangat valid, kevalidan Bahasa memiliki nilai sebesar 4,58 dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan hasil dari uji alpha mendapatkan nilai rata-rata 4,26 dengan kategori sangat valid. Pengaruh media pembelajaran berbasis *Audiovisual* menggunakan *Adobe After Effects* untuk pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Sriwijaya Negara Palembang terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 35% dengan *N-gain* sebesar 0,68. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *Audiovisual* menggunakan *Adobe After Effects* materi Situs Prasejarah Gua Putri untuk Pembelajaran Sejarah kelas X Sekolah Menengah Atas memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata kunci : pengembangan, media, audiovisual, *Adobe After Effects*, kevalidan, efektivitas

Pembimbing 1,



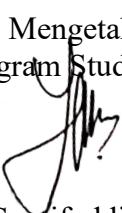
Dr. Hudaiddah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah


Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This research, entitled "Development of Audiovisual Based Learning Media Using *Adobe After Effects* with The Material of Gua Putri Prehistoric Site for Class X Senior High School History Lesson" contains data on culture in Gua Putri Prehistoric Site, Ogan Komering Ulu Regency. This research has been applied in class X Social Sciences 2 Plus Sriwijaya Negara High School Palembang. The aims of this research is to develop the valid teaching materials by using *Adobe After Effects* that have an effective impact on history lesson at the Sriwijaya State High School in Palembang. This is a development research that use the Alessi and Trollip model. The validity of teaching material is validated by four experts, they are material expert, learning design expert, media expert and linguist. The validity of the material is 3.79 categorized as valid, the validity of the learning design is 4.27 categorized as very valid, the validity of the media is 4.41 categorized as very valid, the validity of language is 4.58 categorized as very valid. Relatively the results of the alpha test get an average value of 4.26 categorized as very valid. The effect of audiovisual *Adobe After Effects* based learning media for history lesson at Sriwijaya Negara Palembang Senior High School can be proven by the increase of student learning outcomes before and after using learning media at the field trial stage by 35% with an N-gain of 0.68. This proves that the audiovisual *Adobe After Effects* learning media, the Gua Putri Prehistoric Site material for history lesson in class X high school has a valid and effective value.

Keywords: *development, learning media, audio visual, Adobe After Effects, validity, effectiveness*

Advisor 1,



Dr. Hudaiddah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

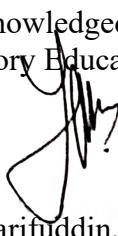
Advisor 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

Acknowledged by,
Coordinator of History Education Study Program


Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini telah memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mengembangkan potensi yang berlandaskan pengetahuan dan karakter. Pendidikan ialah salah satu solusi dalam mengembangkan kualitas kehidupan bangsa yang dibutuhkan oleh lapisan masyarakat untuk menuju perubahan yang lebih baik.

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membangun mental dan membentuk kepribadian agar lebih terarah (Shawket, 2016). Pendidikan dapat dianalogikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu dan lembaga dalam membantu seseorang secara mendasar dengan tujuan untuk menciptakan warganegara yang berkualitas (Hasan, 2012).

Sebagaimana dalam Pembukaan UUD Negara RI Tahun 1945, di dalamnya terdapat dasar dari cita-cita pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia (Wahyudin, 2008:29). Hal tersebut juga didukung dengan Undang-undang Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensinya pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan hal tersebut untuk mencapai suatu pendidikan nasional harus didasari dengan adanya proses belajar dengan lingkungannya.

Berlangsungnya proses belajar dapat berupa kegiatan yang bersifat pengetahuan yang didasarkan dari pengalaman individu. Secara tidak langsung belajar dapat dikatakan sebagai proses adanya perubahan tingkah laku individu yang didasari pada lingkungan sekitar. Perubahan yang dialami dapat berupa psikis, tingkah laku dan fisik yang berkembang kearah yang lebih matang dan terarah (Hanafy, 2014). Sedangkan dalam pendidikan, belajar dan pembelajaran bersifat berkesinambungan itu artinya pembelajaran dipandang sebagai proses timbal balik dan adanya interaksi antara pendidik, peserta didik serta sumber

belajar sebagai kombinasi dari komponen-komponen lingkungan belajar dalam melaksanakan program pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang bersifat terarah yang dilakukan oleh pendidik sebagai fasilitator untuk membimbing, mengajar, serta mendidik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil proses pembelajaran keterampilan dan karakter yang ditanamkan kepada peserta didik tentunya menjadi hal yang harus dicapai oleh setiap individu (Kumpas-lenk *et al.*, 2018).

Individu dapat mengembangkan pengalaman yang didapat setelah menerima pembelajaran dan menghasilkan prestasi hasil belajar yang maksimal berdasarkan kemampuan yang dimiliki (Subarjah, 2016). Peranan pendidik dalam keberhasilan belajar sangat penting karena pendidik sebagai subyek utama dalam terciptanya kegiatan pembelajaran dan peserta didik hanya sebagai obyek.

Peranan pendidik dalam pembelajaran belum dapat digantikan dengan media apapun dikarenakan manusia merupakan faktor yang paling utama untuk menciptakan interaksi. Keberhasilan pembelajaran tergantung pendidik dalam melakukan keterampilan, penyajian, penyampaian serta bagaimana pendidik dapat melakukan kinerja untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidik yang terampil dilihat bagaimana cara pendidik mengelolah informasi sehingga dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik. Hal ini pendidik mengacu pada desain pembelajaran untuk mengatur alur pendidik ketika berada didalam kelas. Desain pembelajaran menurut Herbert Simon yaitu diartikan sebagai proses pemecahan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia (Sanjaya, 2017:65).

Upaya untuk membantu proses pemecahan masalah tersebut, pendidik mengacu pada RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yaitu rancangan kegiatan pembelajaran yang disusun secara tertulis untuk dilaksanakan secara efektif (Zendrato, 2016). Proses pembuatan RPP pendidik juga mengacu terhadap kurikulum 2013 yang berlaku.

Kurikulum 2013 lebih menekankan bahwa peserta didik wajib dituntut dalam kemampuan berpikir kritis (kritis, kreatif, dan *self regulatif*). Peserta didik dilatih untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pendidik hanya sebagai

fasilitator saja dalam kegiatan pembelajaran dan semua aktivitas hanya terfokuskan kepada peserta didik (Sinambela, 2017). Beberapa aspek yang mengacu terhadap kurikulum 2013 ialah aspek afektif, aspek psikomotorik, dan aspek kognitif (Setiadi, 2016). Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, pendidik berupaya untuk menyediakan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar maupun media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses transfer ilmu pengetahuan.

Kebutuhan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman mengharuskan bagi pendidik untuk dapat memiliki kemampuan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) (Reski & Sari, 2020). Melalui pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu pendidikan yang dapat memberikan berbagai macam informasi dengan jangkauan luas yang bersifat efektif dan efisien (Rusman, 2015:5). Penggunaan teknologi pedagogik dan konten akan membantu pendidik dalam pembelajaran sesuai dengan pedagogik yang tepat dengan tujuan agar pendidik memiliki kemampuan mengajar dengan menggunakan berbagai macam teknologi sesuai ranah yang tepat (Rahmadi, 2019).

Penggunaan teknologi informasi dapat dengan mudah membantu peserta didik dalam mengakses ilmu pengetahuan untuk kebutuhan belajar. Beragam teknologi informasi yang berfungsi sebagai penerjemahan materi dalam bentuk fisik atau digital. Teknologi mampu menarik minat belajar peserta didik untuk mengakses dalam proses penyampaian informasi seperti media berbasis cetak, *visual, audiovisual* maupun teknologi berbasis multimedia (Warsita, 2008:26). Secara tidak langsung peserta didik mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, untuk itu penggunaan media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran daring dimasa pandemi *Covid-19*.

Upaya untuk mengatasi pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19* ini, pendidik berupaya mengimplementasikan teknologi berbasis media dalam pembelajaran yang beralih pada metode daring (Syah, 2020). Hal itu dirasa sebagai kemampuan untuk mengembangkan karakteristik peserta didik sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan mengingat jati diri bangsa sebagai bentuk dalam

kecintaan tanah air. Melalui pembelajaran sejarah peserta didik diharapkan dapat membangun karakter dan memaknai nilai-nilai sejarah dalam lingkungan masyarakat (Sirnayatin, 2017).

Pembangunan jati diri peserta didik kiranya diperlukan wawasan mengenai sejarah lokal agar dapat mengetahui fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan berbagai aktivitas kehidupan manusia (Sunarjan, 2017). Banyak peserta didik yang belum memahami bahwa adanya suatu fenomena sehingga tingkat kesadaran atas sejarah lokal masih rendah. Oleh sebab itu peran pendidik ialah mengangkat materi sejarah lokal setempat untuk diimplementasikan kepada peserta didik khususnya di daerah Sumatera Selatan.

Sumatera Selatan memiliki sejarah yang panjang sehingga pembelajaran sejarah lokal di sekolah dirasa tidak sepenuhnya diberikan karena keterbatasan waktu dan sumber. Peserta didik dirasa perlu menguasai materi mengenai Situs Prasejarah Gua Putri sebagai salah satu peninggalan masa nirlaka tertua di daerah Desa Padang Bindu Semidang Aji Kabupaten Ogan Komering Ulu. Adapun alasan utamanya ialah diharapkan peserta didik dapat memaknai kehidupan zaman prasejarah di wilayahnya sendiri dan dapat mengetahui kebudayaan yang dihasilkan di Gua Putri. Dengan demikian pendidik perlu menyajikan materi Situs Prasejarah Gua Putri dengan dikemas melalui media pembelajaran agar lebih efektif.

Observasi sekolah dilakukan pada SMA Sriwijaya Negara Palembang, hal itu dikarenakan sekolah tersebut sudah menerapkan pembelajaran daring sesuai dengan peraturan Kemendikbud. Studi pendahuluan guna mendapatkan data awal yang akan menjadi gambaran sebagai analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe After Effects*. Data awal yang diperoleh bahwa SMA Sriwijaya Negara Palembang mempunyai kriteria untuk mendukung penelitian yaitu SMA Sriwijaya Negara sudah menerapkan pedoman belajar Kurikulum 2013 yang berbasis daring dengan nilai KKM 75, kemudian SMA Sriwijaya Negara memiliki fasilitas pembelajaran daring seperti *Google Classroom* maupun *Zoom Meeting*.

Peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik kelas X SMA Srijaya Negara Palembang melalui metode wawancara daring. Hasil yang didapat bahwa peserta didik mengalami penurunan minat belajar karena pembelajaran sejarah berbasis daring yang kurang efektif. Ironisnya pendidik hanya menyampaikan materi melalui *group WhatsApp* kemudian peserta didik hanya membaca dan diberi tugas. Kemudian fakta tersebut diperkuat dengan hasil presentase angket identifikasi kebutuhan bahwa 86,7% dari 30 responden peserta didik menggunakan media teks buku atau berbentuk pdf dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik bosan dan kurangnya minat belajar sehingga mempengaruhi nilai hasil belajar. Penurunan hasil belajar terbukti dengan nilai Kompetensi Pengetahuan peserta didik hanya 4 peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM 75 dan 28 peserta didik lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM (Lampiran 9).

Ketika peneliti mengajukan angket gaya belajar yang berisi 10 pertanyaan mengenai kebiasaan peserta didik dalam mengakses informasi, yang mengacu pada konsep Yaumi (2017:130) hasil yang didapat ialah rata-rata peserta didik mengakses informasi dengan gaya visual dan auditori. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan dengan metode penayangan gambar, foto, film pendek maupun suara cenderung lebih disukai karena menarik dan membuat peserta didik semangat untuk belajar terlebih lagi dalam pembelajaran sejarah.

Pendidik dan peserta didik sangat antusias ketika peneliti melakukan wawancara mengenai materi sejarah lokal apa yang perlu di berikan. Pendidik beranggapan bahwa pembelajaran sedang membahas mengenai prasejarah sehingga akan sinkron ketika diimplikasikan materi Kebudayaan di Situs Prasejarah Gua Putri. Hal tersebut juga direspon baik oleh peserta didik dalam angket identifikasi kebutuhan bahwa 96,7% peserta didik memiliki ketertarikan untuk mempelajari materi Kebudayaan di Situs Prasejarah Gua Putri. Berdasarkan pernyataan tersebut, perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran sesuai dengan keinginan peserta didik agar pembelajaran sejarah lebih efektif sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan melalui media interaktif seperti *Adobe After Effects*.

Penggunaan media berbasis *Adobe After Effects* dapat membantu dalam pemecahan masalah yang dihadapi oleh peserta didik dikala pembelajaran daring yang disebabkan pandemi *Covid-19*. Hal itu dikarenakan bahwa *Software Adobe After Effects* dapat menggabungkan antara gambar, video, suara dan teks serta efek-efek khusus yang disediakan sehingga kombinasi tersebut dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif bagi peserta didik (Enterprise, 2019:1). Pengguna dapat merancang media sesuai dengan apa yang diinginkan melalui menu yang tersedia untuk proses pengeditan.

Software ini dapat menghasilkan suatu video yang bervariasi sesuai dengan fitur yang diterapkan seperti penggunaan *Plugin Duik Tool* (Atep, 2014:5). *Software* ini dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur yaitu berupa teks, animasi, *font*, serta *layer* sehingga pengguna dapat memodifikasi video agar terlihat lebih menarik untuk ditayangkan dan disesuaikan pembuatannya untuk pembelajaran sejarah.

Penggunaan media berbasis *Adobe After Effects* telah terbukti berhasil dengan adanya penelitian terdahulu. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Aldinan (2017) Satra yang melakukan penelitian mengenai “*Development of Learning Media Using Adobe Affter Effects in Dynamic Electricity Subject Matter*”, hasil penelitian ini terhadap peningkatan kualitas media pembelajaran termasuk dikategorikan sangat valid dengan perolehan skor 3,25 yang dilakukan oleh 2 validator. Kemudian dilakukan survey terhadap mahasiswa dengan melihat daya tarik tampilan media dengan mendapatkan nilai rata-rata 3,13. Dapat disimpulkan program media pembelajaran yang diterapkan pada kelas IX IPA yang dikembangkan layak dijadikan media pembelajaran serta memiliki keefektifan bagi peserta didik.

Hal serupa juga diperoleh Saadah (2018) yang ditujukan pada peserta didik SMP kelas VIII dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effects*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan serta kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran melalui *Adobe After Effects*. Hasil uji media yang diuji oleh validator dinyatakan efektif, praktis dan valid jika dilihat dari

peningkatan hasil tes peserta didik dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. dapat disimpulkan bahwa penelitian media pembelajaran ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keberhasilan dari penelitian terdahulu, hal ini mendorong peneliti untuk memanfaatkan media berbasis *Adobe After Effects* dalam mengatasi permasalahan dalam kesulitan belajar. Sehingga kiranya dapat menjadi media alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam kelas. Berdasarkan penjelasan ini maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Menggunakan Adobe After Effects Materi Situs Prasejarah Gua Putri untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas”***

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Adobe After Effects* materi situs prasejarah gua putri untuk pembelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas yang valid?
2. Bagaimana dampak efektivitas media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Adobe After Effects* materi situs prasejarah gua putri terhadap hasil belajar pembelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti merumuskan tujuan masalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Adobe After Effects* materi situs prasejarah gua putri yang valid untuk pembelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas
2. Untuk mengetahui dampak efektivitas media pembelajaran berbasis *audiovisual* *Adobe After Effects* materi situs prasejarah gua putri terhadap hasil belajar pembelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pendidik, media pembelajaran ini dapat dipergunakan dalam proses belajar pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai situs prasejarah gua putri dengan menggunakan media pembelajaran yang valid.
2. Bagi peserta didik dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan stimulus untuk mendapatkan pengetahuan serta aktif dalam pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah dapat dijadikan solusi atau masukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan prestasi akademik peserta didik.
4. Bagi peneliti sebagai bahan acuan untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldinan, Ahzan, Fuaddunazmi. *Development of Learning Media Using Adobe After Effects in Dynamic Electricity Subject Matter*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika. V 4(1).
- Atep, 2014. *Membuat Rigging Karakter dan Animasi di Adobe After Effects*. Yogyakarta: Andi
- Din Wahyudin, 2008. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- F. Syah, 2018. *Komparasi Teknik Editing Chroma Key Menggunakan After Effects CC 2018, Adobe PremiereCC 2018, dan Sony Vegas 15*. Seminar Nasional PGRI Yogyakarta
- Hanafy, M. S. (2014). *Konsep dan Pembelajaran*. Lentera Pendidikan, 17(1), 66–79.
http://103.55.216.55/index.php/lentera_pendidikan/article/viewFile/516/491
- Hasan, S. H. (2012). *Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter*. Paramita: Historical Studies Journal, 22(1).
<https://doi.org/10.15294/paramita.v22i1.1875>
- Jubilee Enterprise, 2019. *Adobe AFter Effects Komplet*. Jakarta: Media Komputindo
- Kumpas-lenk, K., Eisenschmidt, E., & Veispak, A. (2018). *Studies in Educational Evaluation Does the design of learning outcomes matter from students' perspective?* Studies in Educational Evaluation, 59(June), 179–186.
<https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2018.07.008>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rahmadi, I. F. (2019). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(1)
- Saadah, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effects*. Universitas Negeri Sunan Ampel
- Setiadi, H. (2016). *Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013*. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166-178.

- Shawket, I. M. (2016). *Educational Methods Instruct Outdoor Design Principles : Contributing to a Better Environment*. Procedia Environmental Sciences, 34, 222–232. <https://doi.org/10.1016/j.proenv.2016.04.021>
- Sinambela, P. N. (2017). *Kurikulum 2013 dan implementasinya dalam pembelajaran*. *Generasi Kampus*, 6(2).
- Sirnayatin, T. A. (2017). *Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(3).
- Subarjah. (2016). *Hubungan antara Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa*. 9(1), 117–130.
- Warsita Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Reka Cipta.
- Wina Sanjaya, 2017. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Zendrato Juniriang. (2016). *Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Dikelas*. Scholaria.6(2).58-73